

**PENERAPAN *GAME* ASAH OTAK DALAM
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PESERTA
DIDIK PADA PEMBELAJARAN PAI MATERI
MAKANAN DAN MINUMAN YANG HALAL
DAN HARAM KELAS VIII SMP NURUL
ISLAM PURWOYOSO SEMARANG**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
Dalam Ilmu Pendidikan Agama Islam



Oleh:

Ida Puji Rusmiati
NIM: 1403016067

**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO
SEMARANG
2018**

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ida Puji Rusmiati
NIM : 1403016067
Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul :

PENERAPAN *GAME* ASAH OTAK DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN PAI MATERI MAKANAN DAN MINUMAN YANG HALAL DAN HARAM KELAS VIII SMP NURUL ISLAM PURWOYOSO SEMARANG

Secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, kecuali bagian tertentu yang dirujuk sumbernya.

Semarang, 20 Juli 2018
Pembuat Pernyataan,



Ida Puji Rusmiati
NIM : 1403016067



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Prof. Dr. Hamka (Kampus II) Ngaliyan Semarang
Telp. 024-7601295 Fax. 7615387

PENGESAHAN

Naskah skripsi berikut ini:

Judul : Penerapan *Game* Asah Otak dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran PAI Materi Makanan dan Minuman yang Halal Dan Haram Kelas VIII SMP Nurul Islam Purwoyoso Semarang

Penulis : Ida Puji Rusmiati

NIM : 1403016067

Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Telah diujikan dalam sidang *munaqasyah* oleh Dewan Penguji Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo dan dapat diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana dalam Ilmu Pendidikan Agama Islam.

Semarang, 30 Juli 2018

DEWAN PENGUJI

Ketua,

Dr. Suja'i, M.Ag.
NIP: 19700503 199603 1903
Penguji I

Sekretaris

Dwi Istyani, M.Ag.
NIP: 19750623 200501 2001
Penguji II

Hj. Nur Asiyah, M.S.P.
NIP: 19710926 199803 2062
Pembimbing I

Dr. H. Abdul Rohman, M.Ag.
NIP: 19691105 199403 1003

Prof. Dr. Hj. Nur Ubbiyati, M.Pd.
NIP: 19520208 197612 2001
Pembimbing II

Sofa Muthohar, M.Ag.
NIP: 19750705 200501 1001

NOTA DINAS

Semarang, 30 Juli 2018

Kepada
Yth. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Walisongo
di Semarang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan ini diberitahukan bahwa saya telah melakukan bimbingan, arahan, dan koreksi naskah skripsi dengan:

Judul : **Penerapan *Game* Asah Otak dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran PAI Materi Makanan dan Minuman yang Halal Dan Haram Kelas VIII SMP Nurul Islam Purwoyoso Semarang**
Nama : Ida Puji Rusmiati
NIM : 1403016067
Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Saya memandang bahwa naskah skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo untuk diujikan dalam Sidang Munaqasyah.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pembimbing I,



Dr. H. Abdul Rohman, M. Ag.
NIP: 19691105 199403 1003

NOTA DINAS

Semarang, 30 Juli 2018

Kepada
Yth. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Walisongo
di Semarang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan ini diberitahukan bahwa saya telah melakukan bimbingan, arahan, dan koreksi naskah skripsi dengan:

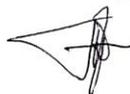
Judul : Penerapan *Game* Asah Otak dalam
Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik pada
Pembelajaran PAI Materi Makanan dan
Minuman yang Halal dan Haram Kelas VIII
SMP Nurul Islam Purwoyoso Semarang

Nama : Ida Puji Rusmiati
NIM : 1403016067
Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Saya memandang bahwa naskah skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo untuk diujikan dalam Sidang Munaqasyah.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pembimbing II,



Sofa Muthohar, M.Ag.
NIP: 19750705 200501 1001

ABSTRAK

Judul : **Penerapan *Game* Asah Otak dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran PAI Materi Makanan dan Minuman yang Halal dan Haram Kelas VIII SMP Nurul Islam Purwoyoso Semarang**

Penulis : Ida Puji Rusmiati

NIM : 1403016067

Penelitian ini dilatarbelakangi suatu permasalahan yang berkenaan dengan minat belajar peserta didik pada pembelajaran PAI kelas VIII SMP Nurul Islam dalam pembelajaran PAI, sehingga memerlukan adanya media oleh pendidik untuk mengurangi ketidaktertarikan/minat dalam belajar. Dari latarbelakang tersebut dicoba penerapan media *game* asah otak dalam pembelajaran PAI pada materi makanan dan minuman yang halal dan haram.

Fokus masalah penelitian ini adalah Bagaimana penerapan *game* asah otak dalam meningkatkan minat belajar peserta didik pada pembelajaran PAI kelas VIII SMP Nurul Islam Purwoyoso Semarang?. Hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini yakni dengan penerapan media *game* asah otak dapat meningkatkan minat belajar didik secara signifikan. Jenis penelitian ini termasuk penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen menggunakan metode *true experimental design* berupa *pretest-posttest control group design*. Teknik pengumpulan data dengan menggunakan angket, dokumentasi dan observasi. Teknik analisis data digunakan analisis inferensial dengan bantuan program SPSS versi 16.0. Analisis data yang berdistribusi normal menggunakan *uji paired samples test*. Sedangkan analisis data yang tidak berdistribusi normal menggunakan *uji wilcoxon*.

Dari hasil pengolahan data diketahui bahwa skor *pretest* minat belajar sebelum diberikan *treatment* memiliki rata-rata 42,96 untuk kelas eksperimen dan 40,81 untuk kelas kontrol. Hasil *posttest* setelah dilakukan *treatment* dengan perolehan masing-masing 48,23 untuk kelas eksperimen dan 40,30 untuk kelas kontrol. Berdasarkan *uji paired samples test*, kelas eksperimen menunjukkan Sig. (2-tailed) $0,000 < 0,05$. Berarti H_a diterima dan H_0 ditolak, artinya terdapat

perbedaan signifikan pada hasil pretest dan posttest minat belajar siswa. Minat belajar kelas eksperimen meningkat sebesar 12,27% setelah diberikan treatment/perlakuan. Adapun *uji wilcoxon*, kelas kontrol menunjukkan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) $0,695 > 0,05$. Berarti H_a ditolak dan H_0 diterima, artinya tidak terdapat perbedaan signifikan pada hasil pretest dan posttest minat belajar siswa. Jadi *game* asah otak memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan minat belajar peserta didik pada pembelajaran PAI.

Kata Kunci: *Game* Asah Otak, Minat Belajar, Peserta Didik, dan Pembelajaran PAI.

TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Penulisan transliterasi huruf-huruf Arab Latin dalam skripsi ini berpedoman pada SKB Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan R.I. Nomor: 158/1987 dan Nomor: 0543b/U/1987. Penyimpangan penulisan kata sandang [al-] disengaja secara konsisten agar sesuai teks Arabnya.

ا	A	ط	ṭ
ب	B	ظ	ẓ
ت	T	ع	‘
ث	ṯ	غ	G
ج	J	ف	F
ح	ḥ	ق	Q
خ	Kh	ك	K
د	D	ل	L
ذ	ḏ	م	M
ر	R	ن	N
ز	Z	و	W
س	S	هـ	H
ش	Sy	ء	’
ص	ṣ	ي	Y
ض	ḍ		

BacaanMadd:

ā = a panjang
 ī = i panjang
 ū = u panjang

BacaanDiftong:

au = اُوْ
 ai = اِيْ
 iy = اِيْ

KATA PENGANTAR

Puji syukur dipanjatkan kehadirat Allah Swt yang telah melimpahkan segala rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulisan skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Salawat dan salam tetap tercurahkan kepada Nabi Muhammad saw sang penyelamat umat dari zaman kegelapan menuju zaman peradaban, kepada keluarga, sahabat dan pengikut jejak langkah ajarannya sampai akhir zaman.

Penelitian skripsi yang berjudul “Penerapan *Game* Asah Otak dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran PAI Kelas VIII SMP Nurul Islam Purwoyoso Semarang” dapat terwujud berkat bimbingan, bantuan, dan masukan dari banyak pihak. Sehubungan dengan itu penulis mengucapkan penghargaan dan rasa terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. H. Raharjo, M.Ed.St, selaku dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang, yang telah menyediakan fasilitas yang diperlukan bagi penyelesaian studi penulis.
2. Bapak Dr. H. Abdul Rohman, M.Ag. selaku pembimbing I dan Bapak Sofa Muthohar, M. Ag. selaku pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi dengan sabar dan tekun dalam penyusunan skripsi ini sampai terselesaikan.
3. Bapak Drs. H. Mustopa, M.Ag. selaku Kepala Jurusan dan dosen wali yang telah memberikan nasehat dan arahan kepada penulis dalam menyelesaikan studi di UIN Walisongo. Serta Ibu Hj. Nur Asiyah, M.S.I selaku Sekretaris Jurusan Pendidikan Agama Islam UIN Walisongo Semarang yang telah membantu dalam kelancaran pembuatan skripsi.

4. M. Muslihin, S. Pd. I., selaku guru mata pelajaran PAI di SMP Nurul Islam Purwoyoso Semarang yang telah bersedia membantu pada saat penelitian berlangsung.
5. Ayahanda tercinta, Ani Anto dan Ibunda Siti Riwayati (Almh.), yang telah berjuang dengan segenap jiwa raga, mendoakan dengan tulus tanpa henti untuk kesuksesan penulis.
6. Adinda tercinta Hadi Sukamto dan Tri Aji Cahyo yang telah memberikan inspirasi kepada penulis.
7. Keluarga besar penulis yang selalu memberikan motivasi untuk selalu maju dan berusaha.
8. Sahabat-sahabat Bevi, Fatim, Lilis, Liza, Indah, Nayli, dan Fita terimakasih atas support semangatnya.
9. Teman-teman seperjuangan PAI B 2014 terutama Ubaidillah dan Nurul, yang senantiasa memberikan masukan kepada penulis dalam proses penyusunan skripsi.
10. Rekan-rekan PPL MTs NU Al-Hikmah Mijen yang selalu memberikan semangat untuk menyelesaikan skripsi.
11. Semua pihak yang telah membantu penulis dalam penyusunan skripsi.

Semoga Allah Swt senantiasa memberikan balasan berlimpah atas kebaikan mereka yang telah membantu terselesaikannya penulisan skripsi ini. Penulis berharap penulisan skripsi ini dapat memberikan manfaat adanya.

Semarang, 20 Juli 2018
Penulis

IDA PUJI RUSMIATI
NIM: 1403016067

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN	ii
PENGESAHAN	iii
NOTA PEMBIMBING	iv
ABSTRAK	vi
TRANSLITERASI	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan dan Manfaat penelitian	6

BAB II MEDIA PEMBELAJARAN, *GAME* ASAH OTAK, MINAT BELAJAR, DAN PENERAPANNYA

A. Deskripsi Teori	8
1. Media Pembelajaran	8
2. <i>Game</i> Asah Otak	13
3. Minat Belajar	19
4. Pembelajaran PAI Materi Makanan dan Minuman yang Halal dan Haram	31
5. Karakteristik Anak Usia SMP	39
6. Penerapan <i>Game</i> Asah Otak dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik	41
B. Kajian Pustaka Relevan	44
C. Rumusan Hipotesis	46

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian	47
B. Tempat dan Waktu Penelitian	48
C. Populasi	48
D. Variabel dan Indikator Penelitian	49
E. Teknik Pengumpulan Data	50
F. Teknik Analisis Data	55

BAB IV DESKRIPSI DAN ANALISIS DATA

A. Deskripsi Data	62
B. Analisis Data	66
C. Hasil Pembahasan.....	73
D. Keterbatasan Penelitian	77

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan.....	79
B. Saran.....	80
C. Penutup.....	80

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

RIWAYAT HIDUP

DAFTAR TABEL

- Tabel 2.1 Klasifikasi Media Pembelajaran
- Tabel 3.1 Jumlah Populasi
- Tabel 4.1 r Hitung Butir Soal Uji Coba
- Tabel 4.2 Hasil Reliabilitas
- Tabel 4.3 Hasil Uji Normalitas
- Tabel 4.4 Hasil Uji Homogenitas
- Tabel 4.5 Hasil *Uji Paired Samples Test*
- Tabel 4.6 Hasil *Uji Wilcoxon*

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan sarana yang tepat untuk melestarikan sistem nilai yang berkembang dalam kehidupan. Tak dapat dielakkan bahwasanya proses pendidikan tidak hanya transfer pengetahuan dan pemahaman, namun lebih dalam lagi siswa perlu dibentuk sikap, perilaku dan kepribadiannya. Mengingat semakin pesatnya perkembangan teknologi dan informasi tidak selalu mendatangkan dampak positif. Siswa perlu dibimbing agar hidup bermoral, berwatak baik dan bertanggung jawab dalam kehidupan sehari-hari. Dalam hal ini peran pendidikan agama sangatlah diperlukan untuk membentuk moral dan sikap peserta didik. Inilah yang mengisyaratkan agar Pendidikan Agama Islam berhasil diajarkan secara efektif dan mengesankan.

Proses belajar mengajar akan berhasil bila hasilnya mampu membawa perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan nilai sikap dalam diri anak didik. Dalam interaksi edukatif unsur guru dan anak didik harus aktif. Aktif dalam arti sikap, mental, dan perbuatan. Tentu saja tergantung pada keterampilan guru dalam mengelola kegiatan interaksi belajar mengajar. Hal ini dimaksudkan agar tidak menimbulkan kebosanan, kejenuhan, serta untuk

menghidupkan suasana kelas demi keberhasilan anak didik dalam mencapai tujuan pembelajaran.¹

Begitu pun dengan pembelajaran PAI, harus ditandai dengan aktifitas peserta didik. Guru harus mampu menanamkan dan mengembangkan nilai-nilai pembelajaran PAI, baik pengetahuan, sikap, maupun keterampilan. Namun realitanya masih ada guru yang hanya mencukupkan peserta didik untuk duduk, memperhatikan, mendengarkan dan mencatat penjelasan guru. Guru menjadi pusat pembelajaran dan peserta didik kurang dilibatkan. Sehingga pelajaran tidak merangsang peserta didik yang mengakibatkan kejenuhan. Hal ini berujung pada minat belajar peserta didik yang rendah, materi kurang menarik, dan membosankan. Dampaknya pembelajaran kurang interaktif dan terlihat mengejar target penyelesaian pokok pembahasan. Bukannya pencapaian dan pemahaman peserta didik.

Proses pembelajaran dapat mengembangkan seluruh potensi siswa. Seluruh potensi itu hanya mungkin dapat berkembang manakala siswa terbebas dari rasa takut dan menegangkan. Oleh karena itu, perlu diupayakan agar proses pembelajaran ke arah yang menyenangkan (*enjoyful learning*).² Pembelajaran yang didesain sedemikian rupa sehingga memberikan suasana penuh keceriaan, menyenangkan, dan yang paling utama, tidak membosankan kepada

¹Syaiful Bahri Djamarah, *Guru dan Anak dalam Interaksi Edukatif: Suatu Pendekatan Teoritis Psikologis*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hlm. 12-13.

²Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Kencana, 2011), hlm. 134.

peserta didik. Suasana seperti itu akan membuat peserta didik bisa lebih berfokus pada kegiatan belajar mengajar di kelasnya, sehingga curah perhatiannya akan lebih tinggi. Kesenangan belajar bukan hanya karena lingkungan belajar yang menggairahkan, tetapi juga karena terpenuhinya hasrat ingin tahu peserta didik. Hal ini memerlukan dukungan pengelolaan kelas serta penggunaan media pembelajaran, alat bantu atau sumber belajar yang tepat. Pembelajaran yang menyenangkan dapat juga tercipta karena proses pembelajaran disesuaikan dengan karakteristik murid, seperti halnya menggunakan permainan edukatif. Pembelajaran melalui permainan edukatif dapat membentuk keselarasan dan keseimbangan antara aspek menyenangkan dan aspek pencapaian tujuan pembelajaran.³

Penggunaan *game* atau permainan sangat baik untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran, karena dengan permainan peserta didik dapat merekam informasi dalam ingatannya lebih lama. Dengan menggunakan permainan, membuat peserta didik senang dan relaks, memotivasi dan melibatkan mereka. Sehingga mereka lebih bersemangat dan berminat dalam mengikuti proses pembelajaran. Hasilnya, proses belajar menjadi produktif dan menyenangkan. Penggunaan *game* akan membuat peserta didik memanfaatkan seluruh indra mereka yang dipergunakan untuk memperoleh informasi, yaitu

³Syaiful Bahri Djamarah, *Guru dan Anak dalam Interaksi Edukatif: Suatu Pendekatan Teoritis Psikologis, ...*, hlm. 377-378.

indra penglihatan, indra pendengaran, indra peraba, dan indra lainnya.⁴ Selain itu, *game* atau permainan merupakan stimulus yang baik untuk menajamkan kemampuan otak terutama dalam mengingat. Terdapat banyak permainan yang mengasah kecerdasan otak dan dapat membangkitkan kemampuan intelektual seperti halnya teka teki silang, tebak warna, puzzle, dan sebagainya.⁵

Permainan asah otak memuat bermacam-macam bahan yang melatih kemampuan fisik dan intelektual para peserta didik. Permainan dapat sangat berpengaruh pada program pembelajaran. Untuk meningkatkan semangat, permainan dapat juga berfungsi sebagai pengenalan pengalaman tentang hal-hal penting seperti pemecahan masalah, persaingan, pembangunan kelompok, dan pencarian konsensus. Permainan juga dapat mengurangi hambatan-hambatan yang ada, kemudian menemukan kegembiraan yang besar. Bila dipusatkan pada proses dasar bagaimana berfikir, asah otak merupakan sarana yang fleksibel untuk pembelajaran. Untuk memecahkan kebekuan di dalam kelompok, kegiatan-kegiatan ini juga dapat mengurangi beban pembelajaran. Jika materi terlalu banyak bisa sebagai selingan dan penyegar kejenuhan. Selain itu, dapat mendorong

⁴Esmet Untung Mardiyatmo, *Kumpulan Permainan Seru: Tutorial untuk Para Fasilitator & Instruktur*, (Yogyakarta: ANDI OFFSET, 2010), hlm. 2.

⁵Badrul Munier Buchori, *Otak Superior: Tips Meningkatkan Kecerdasan Otak*, (Yogyakarta: PSIKOPEDIA, 2016), hlm. 116.

proses berfikir para peserta didik secara lebih kreatif dan memecahkan hal monoton atau kejenuhan.⁶

Minat sangat erat hubungannya dengan belajar, tanpa minat akan terasa menjemukan, dalam kenyataannya tidak semua belajar siswa didorong oleh faktor minatnya sendiri, ada yang mengembangkan minatnya terhadap materi pelajaran dikarenakan pengaruh guru. Setiap sesuatu yang disajikan guru dalam pembelajaran akan mempengaruhi minat belajar siswa. Oleh sebab itu, hendaknya guru untuk menyediakan situasi dan kondisi yang bisa merangsang minat belajar siswa terhadap belajar. Agar semangat siswa dalam belajar meningkat, jika sudah begitu, hasil belajar pun memuaskan, dan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal.⁷

Namun kenyataannya tidak semua guru mampu menciptakan suasana belajar kondusif yang dapat merangsang minat siswa. Hal itu juga terjadi di SMP Nurul Islam Purwoyoso Semarang, guru sudah berusaha untuk menciptakan suasana belajar yang kondusif tetapi dalam pelaksanaannya belum memuaskan dan minat siswa untuk mengikuti pelajaran juga tidak seperti yang diharapkan. Oleh sebab itu, memerlukan suatu usaha lain yang dapat merangsang kreatifitas belajar peserta didik agar tujuan pembelajaran PAI tercapai. Salah satu

⁶E-book: Martin Handoko dan Theo Riyanto, *100 Permainan Penyegar Pertemuan*, (Yogyakarta: KANISIUS, 2006), hlm. 83.

⁷Muhammad Fathurrohman dan Sulistyorini, *Belajar & Pembelajaran: Meningkatkan Mutu Pembelajaran Sesuai Standar Nasional*, (Yogyakarta: Teras, 2012), hlm. 175-176.

usaha yang dapat dilakukan dengan menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, dengan memanfaatkan media pembelajaran berupa *game* asah otak. Dengan menggunakan *game* asah otak ini, pembelajaran PAI terasa menyenangkan, rasa ingin tahu meningkat dan merangsang minat peserta didik. Karena dengan *Game* ini peserta didik terlibat langsung untuk aktif dalam belajar. Untuk itu, peneliti tertarik mengangkat judul tentang **penerapan game asah otak dalam meningkatkan minat belajar peserta didik pada pembelajaran PAI materi makanan dan minuman yang halal dan haram kelas VIII SMP Nurul Islam Purwoyoso Semarang.**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka rumusan masalah pada penelitian ini ialah Bagaimana Penerapan *Game* Asah Otak dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran PAI Materi Makanan dan Minuman yang Halal dan Haram Kelas VIII SMP Nurul Islam Purwoyoso Semarang?

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Berkaitan dengan permasalahan di atas, maka tujuan yang hendak dicapai adalah untuk mengetahui Penerapan *Game* Asah Otak dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran PAI Materi Makanan dan Minuman yang Halal dan Haram Kelas VIII SMP Nurul Islam Purwoyoso Semarang

2. Manfaat Penelitian

a. Secara teoritis

Dengan adanya penelitian ini, maka penulis dapat mengetahui konsep Penerapan Game Asah Otak dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran PAI Materi Makanan dan Minuman yang Halal dan Haram Kelas VIII SMP Nurul Islam Purwoyoso Semarang

b. Secara praktis

- 1) Bagi peserta didik, adanya *game* asah otak dapat memberi nuansa baru dalam meningkatkan minat belajar dan ikut berperan aktif dalam proses pembelajaran PAI di tingkat SMP.
- 2) Bagi guru, diperolehnya suatu variasi pembelajaran, yakni memberi banyak kreativitas pada peserta didik dan pendidik sebagai fasilitator, khususnya di SMP Nurul Islam Purwoyoso.

BAB II

PENERAPAN *GAME* ASAH OTAK DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK

A. Deskripsi Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran terdiri dari dua kata, yaitu media dan pembelajaran. Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Secara garis besar media ialah manusia, materi atau kejadian yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.¹

Sedangkan pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran. Manusia yang terlibat dalam sistem pengajaran terdiri dari siswa, guru, dan tenaga lainnya. Material meliputi buku-buku, papan tulis, kapur, fotografi, slide dan film, audio dan video tape. Fasilitas dan

¹Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2005), hlm. 3.

perlengkapan meliputi ruangan kelas, perlengkapan audio visual, juga komputer. Prosedur meliputi jadwal dan metode penyampaian informasi, praktik, belajar, ujian, dan sebagainya.²

Jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan atau informasi yang dapat mendorong terjadinya proses belajar.³

b. Macam-macam Media Pembelajaran

Keanekaragaman media pembelajaran dapat diklasifikasikan sebagai berikut:⁴

Tabel 2.1
Klasifikasi Media Pembelajaran

No	Klasifikasi	Jenis	Contoh
1	Sifat	a. Audio	
		1) Audio tradisional	Kaset, siaran dan telepon
		2) Audio digital	Media, optik, audio internet, dan radio internet
		b. Visual	
		1) Visual tidak	Gambar mati, ilustrasi,

²Oemar Hamalik, *Kurikulum dan Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 1995), hlm. 57.

³Asnawir dan M. Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), hlm. 11.

⁴Martiyono, *Perencanaan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2012), hlm. 142-144.

		diproyeksikan	karikatur/kartun, poster, bagan, diagram, grafik, peta datar/timbul/globe, relia dan model, serta papan
		2) Visual diproyeksikan	<i>Overhead Projection</i> (OHP), slide, film strip, <i>Opaque projector</i> , mikrofis, film, dan film gelang
		3) Visual tiga dimensi	Model (padat, penampang, susun, kerja, <i>mock ups</i> , diorama), boneka/wayang dan panggung
		c. Audiovisual	Slide suara, televisi, dan video
		d. Multimedia	<i>Multimedia kit</i> , <i>hypermedia</i> , media interaktif, <i>virtual reality</i> , dan <i>expert system</i>
		e. Permainan dan simulasi	Berbagai macam permainan
		f. Lingkungan/ benda nyata	Berbagai jenis lingkungan
		g. Manusia	Guru dan narasumber yang lain
2	Daya jangkauan	a. Luas dan serentak	<i>Distance learning</i> , siaran radio, telekonferensi audio, teknologi

			<i>on-line, on-line learning, jaringan pengetahuan, pengetahuan portal, jaringan belajar tidak sinkron, belajar dari jauh, kelas virtual, dan belajar berbasis Web</i>
		b. Terbatas	Media tradisional
3	Teknik pemakaian	a. Diproyeksikan	Visual diproyeksikan
		b. Tidak diproyeksikan	Visual tidak diproyeksikan
4	Tingkat kekinian	a. Tradisional	Audio, visual, dan audio visual
		b. Digital	Multimedia, <i>distance learning</i> , dan <i>on-line learning</i>

c. Fungsi Media Pembelajaran

Pada hakikatnya proses belajar mengajar adalah proses komunikasi. Kegiatan belajar mengajar di kelas merupakan suatu dunia komunikasi tersendiri di mana guru dan siswa bertukar pikiran untuk mengembangkan ide dan pengertian. Dalam komunikasi sering timbul dan terjadi penyimpangan-penyimpangan sehingga komunikasi tersebut tidak efektif dan efisien, disebabkan adanya kecenderungan *verbalisme*, ketidaksiapan siswa, kurangnya minat dan gairah untuk belajar, dan sebagainya.

Salah satu usaha untuk mengatasi keadaan demikian dengan penggunaan media secara terintegrasi dalam proses belajar mengajar, karena fungsi media dalam pembelajaran di samping sebagai penyaji stimulus informasi, sikap, juga untuk meningkatkan keserasian dalam penerimaan informasi. Dalam hal-hal tertentu media berfungsi untuk mengatur langkah-langkah kemajuan serta untuk memberikan umpan balik. Secara praktis media dapat mengatasi berbagai keterbatasan pengalaman yang dimiliki peserta didik, mengatasi ruang, memungkinkan adanya interaksi langsung antara siswa dan lingkungan, menghasilkan keragaman pengamatan, membangkitkan keinginan, minat, motivasi belajar dan sebagainya⁵

Melalui perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, para guru dapat menggunakan berbagai media sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran. Penggunaan media komunikasi bukan saja dapat mempermudah dan mengefektifkan proses pembelajaran. Akan tetapi juga dapat membuat proses pembelajaran lebih menarik.⁶ Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran dapat dikombinasikan dengan permainan.

⁵Asnawir dan M. Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran, ...*, hlm. 13-14.

⁶Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan, ...*, hlm. 162

Ada beberapa alasan peserta didik membutuhkan permainan sebagai media pembelajaran, yaitu:

- 1) Peserta didik membutuhkan pengalaman yang kaya, bermakna, dan menarik.
- 2) Otak anak senang pada sesuatu yang baru dan hal baru yang menantang dan menarik.
- 3) Rangsangan otak sensori multimedia penting dalam pembelajaran. Makin banyak indra yang terlibat (visual, audio, dan kinetik) dalam satu aktivitas, makin besar pula kemungkinan siswa untuk belajar.
- 4) Pengulangan adalah kunci belajar. Berikan kegiatan yang membuat siswa dapat mengulang pelajaran tanpa rasa bosan dan jenuh.
- 5) Permainan (*games*) menyenangkan bagi peserta didik. Keinginan untuk belajar dapat meningkat dengan adanya tantangan dan terhambat oleh ancaman yang disertai oleh rasa tidak mampu atau kelelahan.⁷

2. *Game* Asah Otak

a. Pengertian *Game* Asah Otak

Game asah otak terdiri dari tiga kata yaitu *game*, asah, dan otak. *Game* atau permainan berarti sesuatu yang dimainkan dengan aturan tertentu yang telah dibuat

⁷E-book: Pepen Supendi, *Fun Game: 50 Permainan Menyenangkan di Indoor dan Outdoor*, (Jakarta: Penebar Swadaya, 2008), hlm. 12-13.

sebelumnya.⁸ Asah bermakna melatih (membiasakan) supaya memiliki kemampuan.⁹ Sedangkan otak yakni organ tubuh yang paling kompleks. Otak merupakan sistem saraf yang berperan mengendalikan seluruh fungsi tubuh. Otak bertanggung jawab untuk melakukan pengaturan dan mengkoordinasi perilaku, gerak, serta fungsi tubuh.¹⁰ Jadi dapat disimpulkan bahwa *game* asah otak ialah permainan atau sesuatu yang dimainkan untuk melatih (membiasakan) otak supaya memiliki kemampuan pengaturan dan mengkoordinasi perilaku, gerak, serta fungsi tubuh.

Game asah otak merupakan media pembelajaran bagi anak yang dapat mengembangkan pola pikir dan mengontrol tingkat emosi anak.¹¹ Adapun *game* asah otak termasuk dalam media pembelajaran dikarenakan bagi siswa digunakan sebagai sumber belajar sehingga siswa dapat dengan mudah mempelajari pesan pembelajaran. Sedangkan bagi guru dapat digunakan sebagai alat bantu yang dapat memudahkan menyampaikan pesan dan mendesain

⁸Randi Catono, *Gerbang Kreativitas: Jagat Permainan Interaktif*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2013), hlm. 1.

⁹Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa, *Kamus Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Pusat Bahasa, 2008), hlm. 94.

¹⁰Badrul Munier Buchori, *Otak Superior: Tips Meningkatkan Kecerdasan Otak, ...*, hlm. 9.

¹¹Sularto, dkk. "Pembuatan Aplikasi *Game* sebagai Media Pendidikan bagi Perkembangan Pola Pikir Anak", *Journal Speed: Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi*, (Vol. 1, No. 3, tahun 2009), hlm. 42-43.

pembelajaran untuk siswa.¹² Berdasarkan sifatnya, *game* asah otak termasuk dalam media pembelajaran jenis permainan.¹³

b. Fungsi *Game* Asah Otak

Belajar berkaitan dengan proses konsentrasi. Peserta didik yang mampu belajar adalah mereka yang mampu memusatkan perhatian. Permainan merupakan salah satu cara untuk melatih konsentrasi karena anak didik mencapai kemampuan maksimal ketika terfokus pada permainan. Permainan bisa membentuk belajar yang efektif karena dapat memberikan rasa senang, sehingga dapat menimbulkan motivasi intrinsik anak untuk belajar dan mengurangi kecemasan. Permainan juga mampu mengaktifkan otak peserta didik, mengintegrasikan fungsi belahan otak kanan dan kiri secara seimbang dan membentuk struktur saraf, serta mengembangkan pilar-pilar saraf pemahaman yang berguna untuk masa mendatang. Berkaitan dengan itu pula otak yang aktif adalah kondisi yang sangat baik untuk menerima pelajaran.¹⁴

¹²Wina Sanjaya, *Media Komunikasi Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2012), hlm. 47.

¹³Martiyono, *Perencanaan Pembelajaran*, ... , hlm. 142-144.

¹⁴Mohammad Fauziddin, *Pembelajaran PAUD: Bermain, Cerita, dan Menyanyi Secara Islami*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2014), hlm. 13-15.

Salah satu permainan yang efektif diterapkan dalam pembelajaran ialah permainan asah otak. Di mana memuat bermacam-macam bahan yang melatih kemampuan fisik dan intelektual para peserta didik. Permainan dapat sangat berpengaruh pada program pembelajaran. Untuk meningkatkan semangat, permainan dapat juga berfungsi sebagai pengenalan pengalaman tentang hal-hal penting seperti pemecahan masalah, persaingan, pembangunan kelompok, dan pencarian konsensus. Permainan juga dapat mengurangi hambatan-hambatan yang ada, kemudian menemukan kegembiraan yang besar. Bila dipusatkan pada proses dasar bagaimana berfikir, asah otak merupakan sarana yang fleksibel untuk pembelajaran. Untuk memecahkan kebekuan di dalam kelompok, kegiatan-kegiatan ini juga dapat mengurangi beban pembelajaran. Jika materi terlalu banyak bisa sebagai selingan dan penyegar kejenuhan. Selain itu, dapat mendorong proses berfikir para peserta didik secara lebih kreatif dan memecahkan hal monoton atau kejenuhan.¹⁵

c. Kelebihan dan Kelemahan *Game* Asah Otak

1) Kelebihan *Game* Asah Otak

Setiap orang pasti suka bermain *game*, tetapi sebaiknya jenis *game* atau permainan dipilih yang bisa

¹⁵E-book: Martin Handoko dan Theo Riyanto, *100 Permainan Penyegar Pertemuan, ...*, hlm. 83.

menunjang mengasah otak, misalnya teka teki silang, puzzle, tebak warna, dan lainnya. Selain untuk mengasah otak, permainan-permainan ini juga bisa menghindarkan dari kepikunan. Bermain teka teki silang bisa melatih otak kanan. Bahkan dapat menjadi sebuah terapi yang bermanfaat untuk psikologis dan media.

Orang yang terbiasa mengisi teka teki silang ternyata mempunyai keteraturan perasaan, ketelitian, serta keuletan. Hal ini karena ketika mencari jawaban serta mengisi kolom-kolom teka teki silang butuh ketelitian, keuletan, serta kesabaran. Ketika melihat kolom-kolom yang belum terisi pun ini akan menjadi motivasi untuk terus mencari jawabannya, dan ini butuh kesabaran serta ketelitian.

Teka teki silang adalah permainan otak yang menyenangkan serta sarat akan pengetahuan, dan ini memberikan efek yang menyegarkan ingatan. Manfaat lainnya, permainan ini dapat mengaktifkan dan memaksimalkan fungsi otak, menyinkronkan otak kiri dan otak kanan, meningkatkan konsentrasi, meningkatkan pemahaman, serta mempertajam kemampuan berfikir analitis.¹⁶ Inilah salah satu cara

¹⁶Badrul Munier Buchori, *Otak Superior: Tips Meningkatkan Kecerdasan Otak, ...*, hlm. 175-176.

yang tepat untuk meningkatkan kemampuan otak. Sebab dalam game ini, otak dilatih untuk merespons dan bekerja untuk memecahkan suatu masalah.¹⁷

Adapun kelebihan permainan dalam proses pembelajaran, yaitu:

- a) Permainan biasanya luwes. Permainan dapat diubah atau disesuaikan dengan topik yang sedang diajarkan.
- b) Permainan biasanya relatif murah. Bahan-bahan permainan dapat diperoleh atau dibuat sendiri. Bahkan, beberapa permainan tidak memerlukan bahan sama sekali karena hanya memerlukan kertas, kertas fotokopi, dan alat tulis.
- c) Para peserta belajar dari interaksi dalam kelompok. Guru hanya bertindak sebagai fasilitator atau narasumber dan tidak banyak menyampaikan materi kepada peserta didik.¹⁸

2) Kelemahan *Game* Asah Otak

Sebaik apapun usaha yang diterapkan guru dalam membelajarkan peserta didiknya, termasuk dengan menerapkan *game* asah otak ini dalam pembelajaran

¹⁷Chaterine Syarif, *Menjadi Pintar dengan Otak Tengah: Cara Ampuh Memaksimalkan Kemampuan Otak Anak*, (Jakarta: Starbooks, 2010), hlm. 99.

¹⁸Esmet Untung Mardiyatmo, *Kumpulan Permainan Seru: Tutorial untuk Para Fasilitator & Instruktur*, ... , hlm. 2-3.

PAI memiliki kelebihan, tetapi tidak luput dari kelemahan. Adapun kelemahannya yaitu diperlukannya waktu yang memadai untuk satu pokok bahasan tertentu. Sedangkan target belajar hanya menyediakan waktu yang terbatas.¹⁹

3. Minat Belajar

a. Pengertian Minat Belajar

Minat belajar terdiri dari dua kata yaitu minat dan belajar. Minat berarti kecenderungan hati (keinginan, kesukaan) terhadap sesuatu. Semakin besar minat seseorang terhadap sesuatu, perhatiannya lebih mudah tercurah pada hal tersebut. Demikian pula sebaliknya jika seseorang mencurahkan perhatiannya pada sesuatu, minatnya akan meningkat pada hal tersebut.²⁰ Selain itu, Slameto mengemukakan bahwa minat ialah rasa lebih suka dan rasa keterikatan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat pada dasarnya penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, semakin besar minat. Minat dapat diekspresikan melalui pernyataan atau partisipasi dalam suatu aktivitas. Siswa yang memiliki minat

¹⁹E-book: Ismail Suardi Wekke, *Pembelajaran Bahasa Arab di Madrasah*, (Yogyakarta: Deepublish, 2016), hlm. 137.

²⁰Cipta Ginting, *Kiat Belajar Di Perguruan Tinggi*, (Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia, 2003), hlm. 98.

terhadap subyek tertentu cenderung untuk memberikan perhatian yang lebih besar terhadap subyek tertentu.²¹

Adapun Darmadi menyatakan bahwa minat ialah suatu keadaan di mana seseorang mempunyai perhatian terhadap sesuatu dan disertai keinginan untuk mengetahui dan mempelajari maupun membuktikannya lebih lanjut. Minat timbul karena adanya perhatian yang mendalam terhadap suatu obyek, di mana perhatian tersebut menimbulkan ketertarikan/keinginan untuk mengetahui, mempelajari, serta membuktikan lebih lanjut. Hal itu menunjukkan, bahwa dalam minat, di samping perhatian juga terkandung suatu usaha untuk mendapatkan sesuatu dari obyek minat tersebut.²²

Sedangkan belajar diartikan sebagai tahapan perubahan seluruh tingkah laku individu yang relatif menetap sebagai hasil pengalaman dan interaksi dengan lingkungan yang melibatkan proses kognitif.²³ Suatu interaksi antara diri manusia dengan lingkungannya, yang mungkin dapat berwujud pribadi, fakta, konsep atau teori. Dalam hal ini terkandung suatu maksud bahwa:

²¹Slameto, *Belajar & Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hlm. 180.

²²E-book: Darmadi, *Pengembangan Model dan Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar Siswa*, (Yogyakarta: Deepublish, 2017), hlm. 307

²³Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Logos, 1999), hlm. 64.

- 1) Proses interaksi itu adalah proses internalisasi dari sesuatu ke dalam diri yang belajar
- 2) Dilakukan secara aktif, dengan segenap panca indra ikut berperan.²⁴

Beberapa hal pokok terkait dengan belajar sebagai berikut,

- 1) Bahwa belajar itu membawa perubahan.
- 2) Perubahan pada pokoknya adalah didapatkannya kecakapan baru.
- 3) Perubahan itu terjadi karena usaha.²⁵

Jadi dapat disimpulkan bahwa minat belajar ialah aspek psikologi seseorang yang menampakkan diri dalam beberapa gejala, seperti gairah, keinginan, perasaan suka untuk melakukan proses perubahan tingkah laku melalui berbagai kegiatan yang meliputi mencari pengetahuan dan pengalaman. Dengan kata lain minat belajar adalah perhatian, rasa suka, ketertarikan seseorang (siswa) terhadap belajar yang ditunjukkan melalui keantusiasan, partisipasi, dan keaktifan dalam belajar.²⁶

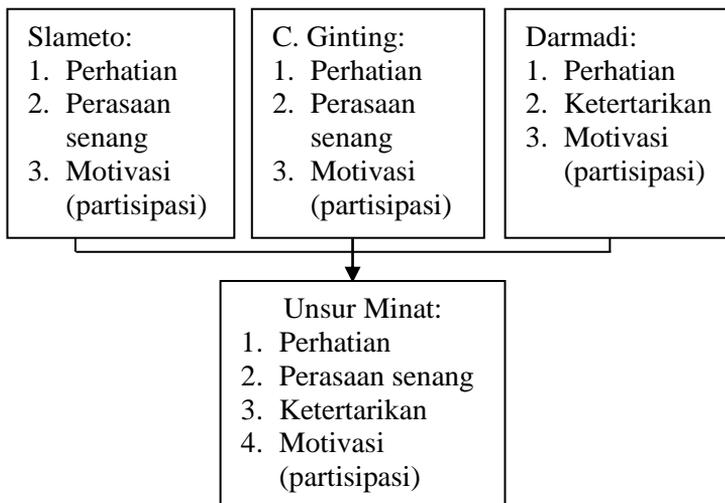
²⁴Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2010), hlm. 12.

²⁵Sumadi Suryabrata, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 1993), hlm. 249.

²⁶Muhammad Fathurrohman dan Sulistyorini, *Belajar dan Pembelajaran: Membantu Meningkatkan Mutu Pembelajaran Sesuai Standar Nasional, ...*, hlm. 174.

b. Unsur-unsur Minat Belajar

Berdasarkan pengertian minat belajar yang dikemukakan beberapa ahli tersebut,²⁷ maka unsur-unsur minat dapat dilihat sebagai berikut:



Berdasarkan unsur minat di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa unsur minat yang digunakan dalam penelitian ini berupa perhatian, perasaan senang, tertarik dan motivasi (partisipasi). Dikarenakan keempat unsur ini mencakup ketiga pendapat yang dikemukakan para ahli mengenai minat. Adapun penjelasannya sebagai berikut:

²⁷Slameto, *Belajar & Faktor-faktor yang Mempengaruhinya, ...* , hlm. 180., Cipta Ginting, *Kiat Belajar Di Perguruan Tinggi, ...* , hlm. 98., E-book: Darmadi, *Pengembangan Model dan Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar Siswa, ...* , hlm. 307

1) Perhatian

Perhatian ialah pemusatan energi psikis yang tertuju kepada suatu objek pelajaran atau dapat dikatakan sebagai banyak sedikitnya kesadaran yang menyertai aktivitas belajar.²⁸ Minat timbul karena adanya perhatian yang mendalam terhadap suatu obyek, di mana perhatian tersebut menimbulkan keinginan untuk mengetahui, mempelajari, serta membuktikan lebih lanjut. Hal itu menunjukkan bahwa dalam minat, di samping perhatian juga terkandung suatu usaha untuk mendapatkan sesuatu dari obyek minat tersebut.²⁹ Jadi peserta didik yang menaruh perhatian lebih pada suatu pelajaran berarti ia memiliki minat terhadap pelajaran tersebut.

2) Perasaan

Perasaan merupakan suatu fungsi jiwa untuk mempertimbangkan dan mengukur sesuatu menurut “rasa senang dan tidak senang”. Dapat diartikan juga dengan suatu pernyataan jiwa yang sedikit banyak bersifat subjektif dalam merasakan senang atau tidak senang. Perasaan ini mempunyai sifat-sifat: senang dan

²⁸Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, ... , hlm. 45.

²⁹E-book: Darmadi, *Pengembangan Model dan Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar Siswa*, ... , hlm. 307

sedih/tidak senang, kuat dan lemah, lama dan sebentar, relatif, serta tidak berdiri sendiri sebagai pernyataan³⁰

Perasaan merupakan reaksi rasa dari segenap organisme psiko-fisik manusia. Oleh karena itu, perasaan kebanyakan menyertai proses psikis lainnya, seperti proses berfikir, motivasi, ingatan, minat, dan lain sebagainya.³¹ Dengan demikian, dalam menumbuhkan minat pada peserta didik harus ada perasaan senang dan menarik perhatiannya sehingga mereka akan senang hati mengikuti pelajaran tersebut.

3) Ketertarikan

Ketertarikan ialah keadaan merasa senang (suka, ingin) terpicat terhadap sesuatu.³² Tingkah laku siswa ketika mengikuti proses pembelajaran dapat mengindikasikan akan ketertarikan siswa tersebut terhadap pembelajaran atau sebaliknya, ia merasa tidak tertarik dengan pembelajaran tersebut. Ketika ia tertarik terhadap suatu pembelajaran ia akan menaruh minat pada pembelajaran tersebut, begitu pula sebaliknya.³³

³⁰Abu Ahmadi dan Widodo Supriyono, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), hlm. 38.

³¹Romlah, *Psikologi Pendidikan*, (Malang: UMM Press, 2010), hlm. 59-60.

³²Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa, *Kamus Bahasa Indonesia*, ... , hlm. 1454.

³³E-book: Darmadi, *Pengembangan Model dan Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar Siswa*, ... , hlm. 309.

4) Motivasi

Motivasi adalah kekuatan diri dalam individu yang menggerakkannya untuk berbuat. Dengan kata lain motivasi merupakan kondisi yang terdapat dalam diri seseorang yang mendorongnya untuk melakukan aktivitas tertentu guna mencapai suatu tujuan.³⁴ Motivasi dibagi menjadi dua, yaitu motivasi intrinsik dan ekstrinsik. Motivasi intrinsik ialah motif-motif yang menjadi aktif dan berfungsi tidak perlu dirangsang dari luar. Sedangkan motivasi ekstrinsik adalah motif-motif yang aktif dan berfungsinya karena adanya perangsang dari luar.³⁵

Motivasi dalam belajar mengandung arti membangkitkan, memberi kekuatan, dan memberi arah pada tingkah laku yang diinginkan.³⁶ Dengan demikian, motivasi sangat berpengaruh terhadap minat belajar siswa. Karena dengan motivasi siswa akan terdorong untuk semangat belajar. Siswa yang dalam proses belajar mempunyai motivasi yang kuat lebih berminat, rajin dan berhasil belajarnya.

³⁴Moh. Padil dan Triyono Suprayitno, *Sosiologi Pendidikan*, (Malang: UIN-Maliki Press, 2010), hlm. 83.

³⁵Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar, ...*, hlm. 89-91

³⁶Mustaqim dan Abdul Wahid, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hlm. 66.

c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar

Minat ini besar pengaruhnya terhadap belajar, karena minat merupakan faktor utama yang menentukan derajat keaktifan siswa.³⁷ Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar sebagai berikut,

1) Faktor Intern

a) Fisiologis

Faktor fisiologi yang mempengaruhi minat belajar peserta didik mencakup dua hal, berikut ini:

(1) Keadaan tonus jasmani pada umumnya.

Keadaan tonus jasmani berpengaruh pada kesiapan dan aktivitas belajar. Orang yang keadaan jasmaninya segar akan siap dan aktif dalam belajarnya, begitu pula sebaliknya. Keadaan tonus jasmani ini sangat berkaitan dengan asupan nutrisi yang diterima dan penyakit kronis yang diderita.

(2) Keadaan fungsi-fungsi fisiologis tertentu.

Keadaan fungsi-fungsi fisiologis tertentu, terutama kesehatan pancaindera akan mempengaruhi belajar. Pancaindera merupakan alat untuk belajar. Karenanya,

³⁷Muhammad Fathurrohman dan Sulistyorini, *Belajar dan Pembelajaran: Membantu Meningkatkan Mutu Pembelajaran Sesuai Standar Nasional, ...*, hlm. 174.

berfungsinya indera dengan baik merupakan syarat untuk dapatnya belajar itu berlangsung dengan baik.³⁸ Dengan berfungsinya indera secara optimal, maka dapat memberikan kelancaran dalam belajarnya. Peserta didik juga akan menaruh minat terhadap pelajaran yang berlangsung.

b) Psikologis

Adapun yang termasuk dalam faktor psikologi yang dimuat disini yaitu:

(1) Intelegensi

Intelegensi adalah kemampuan potensial umum untuk belajar dan bertahan hidup, yang dicirikan dengan kemampuan untuk belajar, berpikir abstrak, dan memecahkan masalah.³⁹ Intelegensi seseorang diyakini berpengaruh pada keberhasilan belajar yang dicapainya. Tinggi rendahnya hasil belajar yang dicapai oleh siswa tergantung pada tinggi rendahnya intelegensi yang dimiliki.⁴⁰ Dalam hal ini, siswa yang memiliki intelegensi tinggi cenderung lebih mudah memahami setiap

³⁸Nyayu Khodijah, *Psikologis Pendidikan*, (Jakarta: Rajawali Press, 2014), hlm. 58-59.

³⁹Nyayu Khodijah, *Psikologis Pendidikan*, ... , hlm. 91.

⁴⁰Nyayu Khodijah, *Psikologis Pendidikan*, ... , hlm. 101.

bahasan dalam pelajaran, dengan begitu ia akan lebih berminat terhadap pelajaran tersebut, begitu pun sebaliknya.

(2) Bakat

Bakat ialah salah satu kemampuan manusia untuk melakukan suatu kegiatan dan sudah ada sejak manusia itu ada.⁴¹ Peserta didik yang memiliki bakat yang terdapat dalam pelajaran yang diajarkan, ia akan lebih bersemangat mengikuti setiap pokok bahasan pelajaran tersebut. Minatnya pun besar, karena ia lebih mudah mencerna inti dari pelajaran itu.

2) Faktor Ekstern

a) Keluarga

Faktor orang tua sangat besar pengaruhnya terhadap keberhasilan anak dalam belajar. Tinggi rendahnya pendidikan orang tua, besar kecilnya penghasilan, cukup atau kurangnya perhatian dan bimbingan orang tua, rukun atau tidaknya kedua orang tua, tenang atau tidaknya situasi dalam

⁴¹Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, ... , hlm. 46.

rumah, semua itu mempengaruhi pencapaian belajar anak. Termasuk minat belajar anak.⁴²

b) Sekolah

Sekolah merupakan faktor yang sangat berpengaruh terhadap minat peserta didik. Adapun yang termasuk di dalamnya yaitu guru, terutama kompetensi pribadi, profesional, kecakapan, dan metode mengajar guru dalam menerapkan kurikulum sangat berpengaruh pada minat siswa. Lalu, teman-teman atau orang-orang di sekitar lingkungan belajar. Kehadiran orang lain secara langsung maupun tidak langsung dapat berpengaruh buruk atau baik pada belajar seseorang.⁴³

c) Masyarakat

Apabila di sekitar tempat tinggal keadaan masyarakat terdiri atas orang-orang yang berpendidikan, terutama anak-anaknya rata-rata bersekolah tinggi dan moralnya baik, hal ini akan mendorong anak lebih giat belajar.⁴⁴

⁴²M. Dalyono, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2007), hlm. 59.

⁴³Nyayu Khodijah, *Psikologis Pendidikan*, ... , hlm. 60-61.

⁴⁴Djaali, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), hlm. 100.

d. Fungsi Minat Belajar

Dalam proses pembelajaran, minat sangatlah mempengaruhi prestasi yang ingin dicapai. Adapun fungsi minat sebagai berikut,

- 1) Minat mempengaruhi bentuk intensitas cita-cita. Minat yang tumbuh akan menentukan cita-cita yang ingin dicapai peserta didik.
- 2) Minat sebagai tenaga pendorong yang kuat. Minat peserta didik untuk menguasai pelajaran bisa mendorongnya untuk belajar kelompok di tempat temannya meskipun suasana tidak memungkinkan.
- 3) Prestasi selalu dipengaruhi oleh jenis dan intensitas minat seseorang. Meskipun diajar oleh guru yang sama dan diberi pelajaran yang sama tapi antara satu anak dan anak yang lainnya mendapatkan jumlah pengetahuan yang berbeda, hal ini terjadi karena berbedanya daya serap mereka, dan daya serap ini dipengaruhi intensitas minat mereka.
- 4) Minat yang terbentuk sejak anak-anak sering terbawa seumur hidup karena minat membawa kepuasan. Minat untuk menjadi guru yang telah terbentuk sejak kecil. Misal, akan terbawa sampai hal ini menjadi kenyataan. Apabila ini terwujud maka semua suka duka menjadi

guru tak akan dirasa karena semua tugas dikerjakan dengan penuh suka rela.⁴⁵

4. Materi Pembelajaran PAI Makanan dan Minuman yang Halal dan Haram

a. Makanan Halal dan Haram

1) Makanan halal

Makanan halal adalah makanan yang boleh dimakan menurut ketentuan Syari'at Islam. Bagi seorang muslim, makanan yang dimakan harus memenuhi dua syarat, yaitu:

- a) Halal, artinya dibolehkan berdasarkan ketentuan syariat Islam.
- b) Tayyib, artinya baik, mengandung nutrisi, bergizi, dan menyehatkan.

Sebagaimana Firman Allah dalam QS. Al-Maidah ayat 88,

وَكُلُوا مِمَّا رَزَقَكُمُ اللَّهُ حَلالًا طَيِّبًا ۗ وَاتَّقُوا اللَّهَ الَّذِي أَنْتُمْ بِهِ

مُؤْمِنُونَ ﴿٨٨﴾

Dan makanlah makanan yang halal lagi baik dari apa yang Allah telah rezezikikan kepadamu, dan bertakwalah kepada Allah yang kamu beriman kepada-Nya. (Q.S. Al-Maidah/5:88)

⁴⁵M. Chabib Thoha dan Abdul Mu'ti, *PBM-PAI di Sekolah: Eksistensi dan Proses Belajar Mengajar Pendidikan Agama Islam*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 1998), hlm. 109.

Adapun halalnya makanan dan minuman meliputi tiga kriteria berikut ini,

- a) Halal dari segi wujudnya atau zatnya makanan itu sendiri yaitu tidak termasuk makanan yang diharamkan oleh Allah SWT. Adapun jenis makanan yang halal menurut wujudnya yaitu makanan yang disebutkan oleh Allah dan Rasul-Nya, makanan yang tidak kotor, tidak menjijikkan, tidak mendatangkan mudarat, tidak membahayakan kesehatan tubuh, tidak merusak akal, dan tidak merusak moral serta aqidah.
- b) Halal dari segi cara mendapatkannya. Cara mendapatkan makanan merupakan sesuatu yang sangat diperhatikan di dalam Islam. Karena makanan pada dasarnya halal dapat berubah menjadi haram, jika cara mendapatkannya menggunakan cara yang haram, seperti makanan yang didapat dari hasil pencurian, memeras, atau dibeli dari uang hasil suap, korupsi, dan sebagainya
- c) Halal dalam proses pengolahannya. Maksudnya adalah makanan yang harus melalui proses pengolahan ketika hendak dikonsumsi manusia, maka harus diolah menggunakan cara yang halal atau dibenarkan dalam Islam. Hal tersebut menjadi sangat penting karena banyak makanan atau

minuman yang pada dasarnya halal menjadi haram sebab diolah melalui cara haram. Misalnya mencampur bahan makanan dengan minyak babi, menggunakan *khamr*, dan sebagainya.

2) Makanan Haram

- a) Semua makanan yang langsung dinyatakan haram dalam QS. Al-Maidah ayat 3,

حُرِّمَتْ عَلَيْكُمُ الْمَيْتَةُ وَالْدَّمُ وَلَحْمُ الْخِنزِيرِ وَمَا أُهْلِيَ لغيرِ اللَّهِ بِهِ ۖ وَالْمُنْخَفِقَةُ وَالْمَوْفُوقَةُ ۖ وَالْمُتَرَدِّيةُ وَالنَّطِيحَةُ ۖ وَمَا أَكَلَ السَّبْعُ إِلَّا مَا ذَكَّيْتُمْ وَمَا ذُبِحَ عَلَى النُّصُبِ وَأَنْ تَسْتَقْسِمُوا بِالْأَزْلَمِ ۚ ذَٰلِكُمْ فِسْقٌ ۗ الْيَوْمَ يَبْسُ الدِّينَ كَفَرُوا مِنْ دِينِكُمْ فَلَا تَحْشَوْهُمْ وَاخْشَوْنِ ۗ الْيَوْمَ أَكْمَلْتُ لَكُمْ دِينَكُمْ وَأَمَّمْتُ عَلَيْكُمْ نِعْمَتِي وَرَضِيْتُ لَكُمْ الْإِسْلَامَ دِينًا ۚ فَمَنْ أَضْطَرَّ فِي مُحْمَصَةٍ غَيْرِ مُتَجَانِفٍ لِإِثْمٍ ۚ فَإِنَّ اللَّهَ غَفُورٌ رَحِيمٌ ﴿٣﴾

Diharamkan bagimu (memakan) bangkai, darah, daging babi, (daging hewan) yang disembelih atas nama selain Allah, yang tercekik, yang terpukul, yang jatuh, yang ditanduk, dan diterkam binatang buas, kecuali yang sempat kamu menyembelihnya, dan (diharamkan bagimu) yang disembelih untuk berhala. dan (diharamkan juga) mengundi nasib dengan anak panah, (mengundi nasib dengan anak panah itu) adalah kefasikan. pada hari ini, orang-orang kafir telah putus asa untuk (mengalahkan) agamamu, sebab itu janganlah kamu takut kepada mereka dan takutlah kepada-Ku. Pada hari ini telah

Kusempurnakan untuk kamu agamamu, dan telah Ku-cukupkan kepadamu nikmat-Ku, dan telah Kuridhai Islam itu Jadi agama bagimu. Maka barang siapa terpaksa karena kelaparan tanpa sengaja berbuat dosa, Sesungguhnya Allah Maha Pengampun lagi Maha Penyayang. (Q.S. Al-Maidah/5:3)

Dalam ayat tersebut, makanan yang dinyatakan haram adalah: bangkai, darah, daging babi, daging hewan yang disembelih atas selain Allah SWT, hewan yang mati karena tercekik, dipukul, terjatuh, ditanduk hewan lain, dan diterkam binatang buas.

- b) Semua jenis makanan yang mendatangkan mudarat atau bahaya terhadap kesehatan badan, jiwa, akal, moral, dan aqidah. Sebagaimana QS. Al-A'raf ayat 33,

قُلْ إِنَّمَا حَرَّمَ رَبِّيَ الْفَوَاحِشَ مَا ظَهَرَ مِنْهَا وَمَا بَطَّنَ وَالْإِثْمَ
وَالْبَغْيَ بِغَيْرِ الْحَقِّ وَأَنْ تُشْرِكُوا بِاللَّهِ مَا لَمْ يُنَزَّلْ بِهِ سُلْطَانًا
وَأَنْ تَقُولُوا عَلَى اللَّهِ مَا لَا تَعْمَلُونَ ﴿٣٣﴾

Katakanlah: “Tuhanku hanya mengharamkan perbuatan yang keji, baik yang nampak ataupun yang tersembunyi, dan perbuatan dosa, melanggar hak manusia tanpa alasan yang benar, (mengharamkan) mempersekutukan Allah dengan sesuatu yang Allah tidak menurunkan hujjah untuk itu dan (mengharamkan) mengada-adakan terhadap

Allah apa yang tidak kamu ketahui?”. (Q.S. Al-A'raf/7:33)

- c) Semua jenis makanan yang kotor dan menjijikkan.
Firman Allah dalam QS. Al-A'raf ayat 157,

الَّذِينَ يَتَّبِعُونَ الرَّسُولَ النَّبِيَّ الْأُمِّيَّ الَّذِي يَجِدُونَهُ
مَكْتُوبًا عِنْدَهُمْ فِي التَّوْرَةِ وَالْإِنْجِيلِ يَأْمُرُهُمْ بِالْمَعْرُوفِ
وَيَنْهَاهُمْ عَنِ الْمُنْكَرِ وَيُحِلُّ لَهُمُ الطَّيِّبَاتِ وَيُحَرِّمُ عَلَيْهِمُ
الْخَبَائِثَ وَيَضَعُ عَنْهُمْ إِصْرَهُمْ وَالْأَغْلَالَ الَّتِي كَانَتْ عَلَيْهِمْ
فَالَّذِينَ ءَامَنُوا بِهِ وَعَزَّرُوهُ وَنَصَرُوهُ وَاتَّبَعُوا النُّورَ
الَّذِي أُنزِلَ مَعَهُ ۗ أُولَٰئِكَ هُمُ الْمُفْلِحُونَ ﴿١٥٧﴾

(Yaitu) orang-orang yang mengikut rasul, Nabi yang Ummi yang (namanya) mereka dapati tertulis di dalam Taurat dan Injil yang ada di sisi mereka, yang menyuruh mereka mengerjakan yang ma'rif dan melarang mereka dari mengerjakan yang mungkar dan menghalalkan bagi mereka segala yang baik dan mengharamkan bagi mereka segala yang buruk dan membuang dari mereka beban-beban dan belenggu-belenggu yang ada pada mereka. Maka orang-orang yang beriman kepadanya, memuliakannya, menolongnya dan mengikuti cahaya yang terang yang diturunkan kepadanya (Al Quran), mereka Itulah orang-orang yang beruntung. (Q.S. Al-A'raf/7:157)

- d) Makanan yang didapatkan dengan cara batil.
Sebagaimana QS. An-nisa' ayat 29,

يَأْتِيهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا لَا تَأْكُلُوا أَمْوَالِكُمْ بَيْنَكُمْ
بِالْبَاطِلِ إِلَّا أَنْ تَكُونَ تِجَارَةً عَنْ تَرَاضٍ مِّنْكُمْ وَلَا
تَقْتُلُوا أَنْفُسَكُمْ إِنَّ اللَّهَ كَانَ بِكُمْ رَحِيمًا ﴿٢٩﴾

Hai orang-orang yang beriman, janganlah kamu saling memakan harta sesamamu dengan jalan yang batil, kecuali dengan jalan perniagaan yang Berlaku dengan suka sama-suka di antara kamu. dan janganlah kamu membunuh dirimu. Sesungguhnya Allah adalah Maha Penyayang kepadamu. (Q.S. An-Nisa'/4:29)

b. Minuman Halal dan Haram

1) Minuman Halal

Minuman halal adalah minuman yang boleh diminum menurut ketentuan syariat Islam. Adapun jenis-jenis minuman yang halal adalah:

- a) Tidak memabukkan.
- b) Tidak mendatangkan mudarat bagi manusia, baik dari segi kesehatan badan akal, jiwa maupun aqidah,
- c) Tidak najis.
- d) Didapatkan dengan cara yang halal.

2) Minuman Haram

- a) Minuman yang memabukkan (*khamr*). Pengertian *khamr* mencakup segala sesuatu yang memabukkan, baik berupa zat cair, maupun zat padat, baik dengan cara diminum, dimakan,

dihisap, atau disuntikkan ke dalam tubuh. Misalnya ganja, narkotika, morfin, heroin, bir, arak, dan berbagai minuman beralkohol lainnya.

- b) Minuman yang berasal dari benda najis atau benda yang terkena najis. Misalnya minuman yang berasal dari air kencing.
- c) Minuman yang didapatkan dengan cara batil (tidak halal). Misalnya minuman yang didapatkan dengan cara merampok, merampas, dan memeras.

c. Manfaat Mengonsumsi Makanan dan Minuman yang Halal

Seseorang yang membiasakan diri mengonsumsi makanan dan minuman yang halal akan memperoleh manfaat sebagai berikut:

- 1) Mendapat riḍa Allah karena telah menaati perintah-Nya dalam memilih jenis makanan dan minuman yang halal.
- 2) Memiliki akhlakul karimah karena setiap makanan dan minuman yang dikonsumsi akan berubah menjadi tenaga yang digunakan untuk beraktivitas dan beribadah.
- 3) Terjaga kesehatannya karena setiap makanan dan minuman yang dikonsumsi bergizi dan baik bagi kesehatan badan.

d. Akibat Buruk dari Makanan dan Minuman yang Haram

Mengonsumsi makanan dan minuman yang haram akan menimbulkan akibat buruk bagi diri sendiri, orang lain, masyarakat, dan lingkungan sekitarnya. Diantara akibat buruk tersebut adalah:

- 1) Amal ibadahnya tidak akan diterima dan doanya tidak akan dikabulkan oleh Allah SWT.
- 2) Makanan dan minuman haram bisa merusak jiwa terutama minuman keras (*khamr*). Akibat buruk meminum *khamr* yaitu:
 - a) Menyebabkan berbagai macam penyakit psikologis (gangguan jiwa), misalnya gangguan daya ingat, gangguan mental, dan kegagalan daya pikir.
 - b) Menimbulkan beban mental, emosional, dan sosial yang sangat berat.
 - c) Menimbulkan beban penderitaan berkepanjangan dan hancurnya masa depan.
- 3) Makanan dan minuman yang haram dapat mengganggu kesehatan tubuh. Misalnya *khamr* dapat menyebabkan berbagai macam penyakit fisik, yaitu tekanan darah tinggi, kanker, jantung, sistem kekebalan tubuh menurun, serta merusak jaringan saraf otak.

- 4) Menghalangi mengingat Allah SWT. Sebagaimana Firman Allah dalam QS. Al-Maidah ayat 91:⁴⁶

إِنَّمَا يُرِيدُ الشَّيْطَانُ أَنْ يُوقِعَ بَيْنَكُمُ الْعَدَاوَةَ وَالْبَغْضَاءَ فِي الْخَمْرِ
وَالْمَيْسِرِ وَيُصَدِّكُمْ عَنْ ذِكْرِ اللَّهِ وَعَنِ الصَّلَاةِ فَهَلْ أَنْتُمْ مُنْتَهُونَ



Sesungguhnya syaitan itu bermaksud hendak menimbulkan permusuhan dan kebencian di antara kamu lantaran (meminum) *khamar* dan berjudi itu, dan menghalangi kamu dari mengingat Allah dan sembahyang; Maka berhentilah kamu (dari mengerjakan pekerjaan itu). (Q.S. Al-Maidah/5:91)

5. Karakteristik Anak Usia SMP

Anak usia Sekolah Menengah (SMP) berada pada tahap perkembangan pubertas (usia 10-14 tahun). Terdapat sejumlah karakteristik yang menonjol pada anak usia SMP, yaitu:

- a. Terjadinya ketidakseimbangan proporsi tinggi dan berat badan
- b. Mulai timbulnya ciri-ciri seks sekunder.
- c. Kecenderungan ambivalensi, antara keinginan menyendiri dengan keinginan bergaul, serta keinginan untuk bebas dari dominasi dengan kebutuhan bimbingan dan bantuan dari orang tua.

⁴⁶Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, *Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti*, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2014), hlm. 152-159.

- d. Senang membandingkan kaedah-kaedah, nilai-nilai etika atau norma dengan kenyataan yang terjadi dalam kehidupan orang dewasa.
- e. Mulai mempertanyakan secara skeptis mengenai eksistensi dan sifat kemurahan dan keadilan Tuhan.
- f. Reaksi dan ekspresi emosi masih labil.
- g. Mulai mengembangkan standar dan harapan terhadap perilaku diri sendiri yang sesuai dengan dunia sosial.
- h. Kecenderungan minat dan pilihan karir relatif sudah lebih jelas.

Adanya karakteristik anak usia sekolah menengah yang demikian, maka guru diharapkan untuk:

- a. Menerapkan model pembelajaran yang memisahkan siswa pria dan wanita ketika membahas topik-topik yang berkenaan dengan anatomi dan fisiologi.
- b. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyalurkan hobi dan minatnya melalui kegiatan-kegiatan yang positif.
- c. Menerapkan pendekatan pembelajaran yang memperhatikan perbedaan individual atau kelompok kecil.
- d. Meningkatkan kerja sama dengan orang tua dan masyarakat untuk mengembangkan potensi siswa.
- e. Tampil menjadi teladan yang baik bagi siswa.

- f. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar bertanggung jawab.⁴⁷

6. Penerapan *Game* Asah Otak dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik

Pembelajaran hendaknya diarahkan untuk mengembangkan kemampuan dalam mengetahui, memahami, melakukan sesuatu, hidup dalam kebersamaan, dan mengaktualisasikan diri. Dengan demikian, kegiatan pembelajaran perlu:

- a. Berpusat pada peserta didik
- b. Mengembangkan kreativitas peserta didik
- c. Menciptakan kondisi menyenangkan dan menantang
- d. Bermuatan nilai etika, estetika, logika, dan kinestetika
- e. Menyediakan pengalaman belajar yang beragam.⁴⁸

Dalam hal ini strategi pembelajaran diperlukan, meliputi pengorganisasian, penyampaian, pengelolaan berbagai media dan sumber belajar yang akan mendukung terciptanya pembelajaran yang menyenangkan dan berhasil secara efektif.⁴⁹ Realita pembelajaran PAI yang monoton, tidak menarik, dan membosankan berusaha dipatahkan. Untuk itu, dicoba penerapan *game* asah otak dengan melibatkan peserta didik. Menarik perhatian dan minat peserta didik dapat dilakukan dengan

⁴⁷Desmita, *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2010), hlm. 36-37.

⁴⁸Wina Sanjaya, *Pembelajaran dalam Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi, ...*, hlm. 102-103.

⁴⁹Saifuddin, *Pengelolaan Pembelajaran Teoritis dan Praktis*, (Yogyakarta: Deepublish, 2014), hlm. 109.

mengubah gaya mengajar guru. Mulai dari membuka pelajaran, dengan adanya *game* ini, guru dapat menerapkan *game seven up*. Tujuannya agar peserta didik dapat melatih konsentrasi dan kerja sama untuk mencapai target tertentu.

Adapun langkah-langkah *game seven up* yaitu :

- a. Seluruh peserta didik diminta merapikan tempat duduknya masing-masing
- b. Guru menyampaikan peraturan pelaksanaan permainan. Tugas peserta berhitung sesuai arahan guru. Pada setiap hitungan dengan kelipatan 7 dan ada unsur angka 7. Orang yang kebetulan jatuh pada hitungan kelipatan 7 atau ada unsur angka 7 harus langsung mengangkat tangan kanannya sambil berkata –UP
 - 1) Contoh hitungan kelipatan 7 dan mengandung angka 7:7,14,17,21,27,28,35,37,42 dan seterusnya
 - 2) Permainan dianggap cukup bila peserta didik dapat mencapai target angka yang diinginkan misal 40 atau 50)
 - 3) Apabila ada peserta didik yang membuat kesalahan, dia diminta menjawab pertanyaan terkait materi yang pernah diulas sebelumnya.⁵⁰

Kemudian, guru menjelaskan tujuan dan materi pembelajaran PAI yang akan dipelajari dengan memanfaatkan

⁵⁰Esmet Untung Mardiyatmo, *Kumpulan Permainan Seru: Tutorial untuk Para Fasilitator & Instruktur, ...*, hlm. 20.

media yang tersedia. Setelah sekiranya cukup, dilanjutkan dengan *game* teka teki silang. Tentunya terkait materi yang sedang dipelajari. Manfaatnya dapat menambah kosa kata, menambah wawasan, melatih kemampuan *problem solving*, melatih daya kritis dan mengasah keingintahuan.⁵¹

Adapun langkah-langkah *game* teka teki silang yaitu:

- a. Tulis kata-kata kunci, terminologi atau nama-nama yang berhubungan dengan materi pelajaran.
- b. Buat kisi-kisi yang dapat diisi dengan kata-kata yang telah dipilih.
- c. Buat pertanyaan-pertanyaan yang jawabannya adalah kata-kata yang telah dibuat atau dapat juga hanya membuat pertanyaan mengarah pada kata-kata tersebut.
- d. Bagikan teka-teki ini pada peserta didik, bisa individu atau kelompok. Dapat juga ditampilkan pada proyektor.
- e. Minta peserta didik untuk mengisi kolom-kolom yang kosong
- f. Batasi waktu mengerjakan
- g. Koreksi bersama.
- h. Beri hadiah (*reward*) kepada individu atau kelompok yang mengerjakan paling cepat dan benar.⁵²

⁵¹E-book: Danang Irawan Sopyan, *Utak Atik Otak: TTS & Sudoku*, (tk: Puspa Swara, tt), hlm. 8-9.

⁵²Melvin L. Siberman, *Active Learning: 101 Cara Belajar Siswa Aktif*, terj. Raisul Muttaqien, (Bandung: Nusamedia, 2004), hlm. 275-276.

Dari uraian tersebut, adanya penerapan *game* asah otak dalam pembelajaran PAI diharapkan dapat menarik perhatian dan minat belajar. Karena pembelajaran dikemas dengan memperhatikan keadaan ataupun karakteristik peserta didik.

B. Kajian Pustaka Relevan

Dalam melakukan penelitian ini diadakan kajian pustaka terhadap beberapa penelitian yang mempunyai kemiripan judul untuk menghindari bentuk plagiat, diantaranya:

Pertama, penelitian yang disusun oleh Yani Setiawati, Dengan Judul “Efektivitas Penggunaan Media Audio Visual AIDS Dalam Meningkatkan Minat Siswa pada Pembelajaran PAI Kelas VIII SMP Pasundan 6 Bandung”. Berdasarkan hasil penelitian disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah pembelajaran dilakukan/*treatment* diberikan. Hal ini dapat dilihat dari hasil perhitungan uji hipotesis *post-test* yang menunjukkan bahwa nilai Asymp. Sign. (2-tailed) $(0,000) < \alpha (0,05)$, H_0 ditolak, sehingga H_1 diterima. Jadi dua kelas memiliki rata-rata yang berbeda dan terdapat peningkatan yang signifikan antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol setelah pembelajaran dilakukan/*treatment* diberikan.

Kedua, penelitian yang disusun oleh Devy Arfika, Dengan Judul “Pengaruh Penerapan Model TPS (Think Pair Share) Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas VIII Pada Mata Pelajaran Biologi di MTs Negeri 1 Palembang”. Berdasarkan hasil penelitian disimpulkan bahwa penggunaan model *think pair share* berpengaruh positif

terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Biologi di MTs Negeri 1 Palembang dengan nilai $t_{hitung} 2,922 > t_{tabel} 1,667$ maka H_a diterima dan H_0 ditolak dan berdasarkan skor rata-rata minat belajar siswa bahwa untuk skor kelas eksperimen yaitu sebesar 80,78 dan kelas kontrol sebesar 75,88.

Ketiga, penelitian yang disusun oleh Ismi Yuniatun, Dengan Judul Eksperimentasi Strategi *Active Learning* Berbasis Permainan *Crossword Puzzle* Dalam Pembelajaran *Mufradat* di Kelas VIII MTs Negeri Galur Kulon Progo Tahun Ajaran 2013/2014. Berdasarkan hasil penelitian disimpulkan bahwa strategi *active learning* berbasis permainan *crossword puzzle* dapat meningkatkan pemerolehan *mufradat* siswa kelas VIII MTs Negeri Galur Kulon Progo, ada perbedaan yang signifikan pembelajaran *mufradat* antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hal ini dapat dilihat dari skor rata-rata pretest kelompok eksperimen sebesar 69 dan kelompok kontrol sebesar 65. Adapun skor rata-rata *post-test* kelompok eksperimen sebesar 79 dan kelompok kontrol sebesar 73. Rata peningkatan kelompok eksperimen 11 dan kelompok kontrol adalah 8. Uji “t” dengan *Paired-Sample T Test* menunjukkan sig. (.000 < .05) maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya terdapat peningkatan yang signifikan pada hasil belajar kelas eksperimen.

Keempat, penelitian yang disusun oleh Sularto, dkk. Dengan Judul Pembuatan Aplikasi *Game* sebagai Media Pendidikan bagi Perkembangan Pola Pikir Anak, *Journal Speed: Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi*, Vol. 1, No. 3, tahun 2009. Berdasarkan

hasil penelitian disimpulkan bahwa *game* asah otak sebagai media pendidikan bagi anak, memiliki beberapa manfaat yaitu dapat mengembangkan pola pikir dan mengontrol tingkat emosi anak, dapat mengurangi tingkat kekhawatiran bagi orang tua yang anaknya gemar bermain *game* serta dapat digunakan sebagai sarana bermain sambil belajar bagi anak.

Berbeda dengan penelitian-penelitian tersebut yang berfokus pada strategi dan model pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar siswa, penelitian ini berfokus pada Penerapan *Game* Asah Otak dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran PAI Materi Makanan dan Minuman yang Halal dan Haram Kelas VIII SMP Nurul Islam Purwoyo Semarang.

C. Rumusan Hipotesis

Hipotesis adalah dugaan atau jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian.⁵³ Hipotesis dalam penelitian ini ialah:

- H_a : Terdapat peningkatan yang signifikan pada minat belajar siswa yang diterapkan *game* asah otak dalam pembelajaran PAI di kelas VIII
- H_0 : Tidak terdapat peningkatan yang signifikan pada minat belajar siswa yang diterapkan *game* asah otak dalam pembelajaran PAI di kelas VIII

⁵³Sugiyono, *Statistika untuk Penelitian*, (Bandung: ALFABETA, 2014), hlm. 84.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Jenis penelitian ini termasuk penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen. Penelitian eksperimen adalah penelitian yang dimaksudkan untuk mengetahui ada tidaknya akibat dari sesuatu yang dikenakan pada subjek. Dengan kata lain, penelitian eksperimen mencoba meneliti ada tidaknya hubungan sebab akibat. Caranya dengan membandingkan satu atau lebih kelompok eksperimen yang diberi perlakuan dengan satu atau lebih kelompok pembanding yang tidak menerima perlakuan.¹

Penelitian eksperimen ini menggunakan *True Experimental Design* berupa *Pretest-Posttest Control Group Design*. Dalam design ini terdapat dua kelompok, kemudian diberi pretest untuk mengetahui keadaan awal adakah perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.² Dalam hal ini, kelompok eksperimen yakni kelas VIII C dan kelompok kontrol yaitu kelas VIII B SMP Nurul Islam Purwoyoso Semarang.

¹Suharsimi Arikunto, *Manajemen Penelitian*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hlm. 207.

²Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan, Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: ALFABET, 2014), hlm. 112.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Lokasi penelitian yaitu SMP Nurul Islam Purwoyoso Semarang. Adapun profil singkatnya sebagai berikut,

- a. Nama Sekolah : SMP Nurul Islam Purwoyoso Semarang
- b. Alamat : Jalan Siliwangi 574 Purwoyoso Semarang
- c. Akreditasi : A

2. Alasan akademik pemilihan tempat/lokasi penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Nurul Islam Purwoyoso Semarang. Pemilihan tempat didasarkan pada beberapa hal:

- a. Peneliti paham seluk beluk lokasi dari tempat penelitian.
- b. Hasil penelitian dapat sebagai evaluasi kebijakan yang telah dijalankan di lokasi penelitian.

3. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada tanggal 03 April sampai 20 Mei 2018.

C. Populasi/Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian.³ Adapun populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas VIII SMP Nurul Islam Purwoyoso Semarang tahun ajaran 2017/2018. Jumlah peserta didik kelas VIII sebanyak 106 orang terdiri dari empat kelas sebagai berikut:

³Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), hlm. 130.

Tabel 3.1
Jumlah Populasi

No	Kelas	Jumlah
1	VIII A	27 siswa
2	VIII B	27 siswa
3	VIII C	26 siswa
4	VIII D	26 siswa

2. Sampel

Sampel ialah sebagian atau wakil populasi yang diteliti.⁴ Mengingat besarnya jumlah populasi dan keterbatasan waktu, biaya, serta tenaga maka penarikan sampel yang digunakan adalah teknik *purposive sampling*, yakni teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu.⁵ Pengambilan sampel berdasarkan waktu atau jadwal pelajaran PAI yang ada di sekolah dimana memungkinkan peneliti untuk melakukan eksperimen. Sampel dalam penelitian ini adalah kelas VIII C sebanyak 26 siswa sebagai kelas eksperimen. Sedangkan kelas VIII B sebanyak 27 siswa sebagai kelas kontrol.

D. Variabel dan Indikator Penelitian

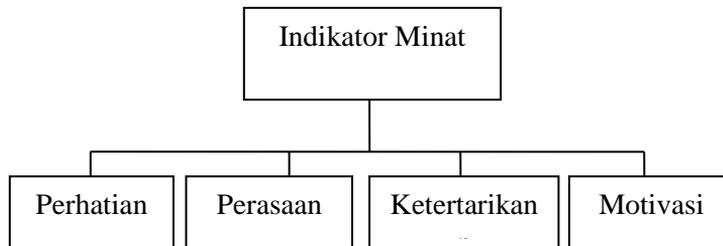
Dalam penelitian ini menggunakan dua variabel, yaitu:

⁴Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*, ... , hlm. 131.

⁵Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, ... , hlm. 124.

1. Variabel independen (bebas) adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat). Variabel independen dalam penelitian ini ialah penerapan *game* asah otak.
2. Variabel dependen (terikat) adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas.⁶ Variabel dependen dalam penelitian ini yaitu minat belajar peserta didik.

Adapun indikator minat belajar sebagai berikut,



E. Teknik Pengumpulan Data

1. Jenis Data

Data yang dipergunakan dalam penelitian ini dapat dikelompokkan menjadi dua jenis, yaitu:

- a. Data kuantitatif ialah data bersifat angka-angka statistik ataupun koding-koding yang dapat dikuantifikasi. Data tersebut berbentuk variabel-variabel dan operasionalisasinya dengan skala ukuran tertentu, misalnya interval.

⁶Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, ... , hlm. 61.

- b. Data kualitatif ialah data yang bersifat deskriptif, maksudnya dapat berupa gejala-gejala yang dikategorikan ataupun dalam bentuk lainnya, seperti foto, dokumen, artefak dan catatan-catatan lapangan pada saat penelitian dilakukan.⁷

2. Sumber Data

Dalam penelitian ini data diperoleh dari dua data yaitu:

- a. Data primer adalah data yang diperoleh peneliti secara langsung (dari tangan pertama). Contoh data primer yakni data yang diperoleh dari responden seperti hasil angket yang diujikan pada responden.
- b. Data sekunder adalah data yang diperoleh peneliti dari sumber yang sudah ada. Contoh data sekunder ialah catatan atau dokumentasi lembaga sekolah absensi, kurikulum, laporan nilai, publikasi lembaga, laporan pemerintah, data yang diperoleh dari majalah, dan data lainnya.⁸

3. Teknik Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan data dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut:

- a. Observasi

Pengumpulan data dengan observasi adalah cara pengambilan data dengan menggunakan mata tanpa ada

⁷Jonathan Sarwono, *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2006), hlm. 259.

⁸Joko Subagyo, *Metode Penelitian dalam Teori dan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2011), hlm. 86.

pertolongan alat standar lain untuk keperluan tersebut.⁹ Observasi dilakukan untuk mendapatkan data tentang minat peserta didik pada proses penerapan *game* asah otak pada pembelajaran PAI materi makanan dan minuman halal dan haram di Kelas VIII SMP Nurul Islam Purwoyoso Semarang.

b. Dokumentasi

Studi dokumentasi adalah teknik pengumpulan data dengan mempelajari catatan-catatan atau data-data yang berkaitan dengan penelitian.¹⁰ Dokumentasi digunakan untuk mengetahui beberapa dokumen yang terkait dengan proses pelaksanaan penerapan *game* asah otak pada pembelajaran PAI materi makanan dan minuman halal dan haram di Kelas VIII SMP Nurul Islam Purwoyoso Semarang, seperti silabus, RPP, Prota, Promes, foto pembelajaran dan daftar peserta didik.

c. Angket

Angket ialah teknik pengumpulan data dengan cara menyebarkan pertanyaan kepada responden.¹¹ Subjek yang dituju ialah peserta didik kelas VIII SMP Nurul Islam Purwoyoso Semarang.

⁹Nadzir, *Metode Penelitian*, (Bogor: Ghalia Indah, 2005), hlm. 193.

¹⁰Nadzir, *Metode Penelitian*, ... , hlm. 194.

¹¹Suranto, *Metodologi Penelitian dalam Pendidikan dengan Program SPSS*, (Semarang: Ghyyas Putra, 2009) hlm. 14

4. Uji Coba Instrumen

a. Uji Validitas

Validitas ialah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat tingkat kevalidan dan kesahihan instrumen. Suatu instrumen dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang diinginkan, dan tinggi rendahnya validitas instrumen menunjukkan sejauhmana data yang terkumpul tidak menyimpang dari gambaran tentang variabel yang dimaksud.¹²

Adapun uji validitas menggunakan teknik korelasi Product Moment dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{n \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[n \sum X^2 - (\sum X)^2][n \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Ket:

r_{xy} : koefesien korelasi item soal

n : banyaknya peserta tes

X : jumlah skor item

Y : jumlah skor total

¹²Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik, ...*, hlm. 168.

Hasil r hitung dibandingkan dengan r tabel. Jika r tabel < r hitung, maka valid.¹³

b. Reliabilitas

Reliabilitas merupakan ukuran suatu kestabilan dan konsistensi responden dalam menjawab hal yang berkaitan dengan konstruk-konstruk pertanyaan yang merupakan dimensi suatu variabel dan disusun dalam suatu bentuk kuesioner. Uji reliabilitas dapat dilakukan secara bersama-sama terhadap seluruh butir pertanyaan/ Pernyataan. Jika nilai Alpha > 0,60 maka reliabel. Dengan rumus *Cronbach Alpha* sebagai berikut:¹⁴

$$r = \left[\frac{k}{(k - 1)} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right]$$

Keterangan:

r : koefisien reliabilitas instrumen

k : banyaknya butir pertanyaan

$\sum \sigma_b^2$: total varians butir

$\sum \sigma_t^2$: total varians

¹³V. Wiratna Sujarweni dan Poly Endrayanto, *Statistik untuk Penelitian*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2012), hlm. 177.

¹⁴V. Wiratna Sujarweni dan Poly Endrayanto, *Statistik untuk Penelitian, ...*, hlm. 186.

F. Teknik analisis Data

1. Uji normalitas

Uji normalitas data dalam penelitian ini dengan menggunakan uji *Kolmogorov Smirnov* karena uji ini cocok untuk menganalisis data interval. Pengujian dilakukan pada masing-masing variabel dengan asumsi bahwa datanya berdistribusi normal.

H_0 data berdistribusi normal

H_a data tidak berdistribusi normal

Kriteria pengujian:

H_0 diterima, jika $Sig > \alpha$ (α)

H_0 ditolak, jika $Sig < \alpha$ (α)

Adapun langkah-langkah melakukan analisis *Kolmogorov Smirnov* sebagai berikut:

- a. Mengurutkan data hasil pengamatan dari nilai yang terkecil sampai dengan yang terbesar.
- b. Menyusun distribusi kumulatif relatif data hasil pengamatan dan diberi simbol $F_a(X)$
- c. Menghitung nilai Z dengan rumus:

$$z = \frac{X - \mu}{\delta}$$

dimana μ adalah nilai rata-rata, sedangkan δ adalah standar deviasi

- d. Menghitung distribusi kumulatif teoritis (berdasarkan area kurve normal) dan notasikan dengan $F_e(x)$
- e. Menghitung selisih antara $F_a(X)$ dengan $F_e(X)$
- f. Mengambil selisih mutlak maksimum antara $F_a(X)$ dengan $F_e(X)$ dan dinotasikan D
$$D = \text{Max } |F_a(X) - F_e(X)|$$
- g. Membandingkan nilai D yang diperoleh dengan nilai D_α dari tabel nilai D untuk uji *Kolmogorov Smirnov*. Dengan kriteria pengambilan keputusan:
 - 1) H_0 diterima apabila $D < D_\alpha$
 - 2) H_0 ditolak apabila $D > D_\alpha$

Dalam penelitian ini, *Uji Kolmogorov Smirnov* dihitung dengan bantuan SPSS 16.0. Untuk mengetahui normal atau tidaknya suatu data dapat dilihat dari hasil "*Asymp. Sig. (2-tailed)*" pada program SPSS 16.0 dengan taraf signifikansi 5 % (0,05). Jika hasil Sig. lebih besar dari 0,05 maka distribusi data normal ($p > 0,05$).¹⁵

2. Uji homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui kedua kelompok mempunyai varians yang sama atau tidak. Jika kedua kelompok memiliki varians yang sama maka kelompok tersebut

¹⁵Suliyanto, *Statistika Non Parametrik: dalam Aplikasi Penelitian*, (Yogyakarta: ANDI, 2014), hlm. 38.

dikatakan homogen¹⁶. Pengujian homogenitas menjadi sangat penting apabila pada penelitian ingin dilakukan generalisasi untuk hasil penelitian serta penelitian yang data penelitiannya diambil dari kelompok-kelompok terpisah yang berasal dari satu populasi.

Uji homogenitas dilakukan pada skor hasil data skala tertentu dengan ketentuan jika nilai signifikansi hitung lebih besar dari taraf signifikansi 0,05 (5%), maka skor hasil test tersebut tidak memiliki perbedaan varians atau homogen. Uji homogenitas menggunakan *uji levene*, yang mana tidak mengharuskan data berdistribusi normal, namun harus kontinue.¹⁷ *Uji levene* menggunakan *analysis of variance*. Perhitungan homogenitas dilakukan dengan menggunakan bantuan komputer program SPSS 16.0.

3. Uji hipotesis

Untuk menganalisis data yang berdistribusi normal digunakan teknik analisis komparasional dengan rumus t-test. Rumus t-test digunakan untuk menguji kebenaran hipotesa nihil yang menyatakan bahwa antar dua buah mean sampel yang diambil dari populasi yang sama, tidak terdapat perbedaan yang signifikan.¹⁸ Penggunaan rumus ini dikarenakan sampel yang

¹⁶Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, ... , hlm. 275.

¹⁷E-book: Yulingga Nanda Hanief dan Wasis Himawanto, *Statistik Pendidikan*, (Yogyakarta: Deepublish,), hlm. Hlm. 63.

¹⁸Anas Sudijono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, ... , hlm. 278.

diambil berbentuk interval. Adapun langkah-langkah untuk menguji hipotesis komparatif dua sampel yang berkorelasi sebagai berikut,

- a. Menentukan rata-rata (\bar{x})¹⁹

$$\bar{x} = \frac{\sum f_i x_i}{\sum f_i}$$

Ket:

$\sum f_i$: jumlah data/sampel

x_i : tanda kelas (rata-rata dari nilai terendah dan tertinggi setiap interval data)

- b. Menentukan simpangan baku (s)²⁰

$$s = \sqrt{\frac{\sum f_i (x_i - \bar{x})^2}{(n-1)}}$$

Ket:

$\sum f_i$: jumlah data/sampel

\bar{x} : nilai rata-rata

x_i : tanda kelas

n : jumlah sampel

s : simpangan baku/standar deviasi

- c. Menentukan varians (varians sampel)²¹

¹⁹Sugiyono, *Statistika untuk Penelitian, ...*, hlm. 54.

²⁰Sugiyono, *Statistika untuk Penelitian, ...*, hlm. 58.

$$s^2 = \frac{\sum f_i (x_i - \bar{x})^2}{(n-1)}$$

Ket:

$\sum f_i$: jumlah data/sampel

\bar{x} : nilai rata-rata

x_i : tanda kelas

n : jumlah sampel

s^2 : varians sampel

d. Menguji hipotesis dengan rumus t-test ampel berkorelasi²²

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2} - 2r \left[\frac{s_1}{\sqrt{n_1}} \right] \left[\frac{s_2}{\sqrt{n_2}} \right]}}$$

Ket:

\bar{x}_1 :rata-rata sampel 1

\bar{x}_2 : rata-rata sampel 2

s_1 : simpangan baku sampel 1

s_2 : simpangan baku sampel 2

²¹Sugiyono, *Statistika untuk Penelitian, ...* , hlm. 57.

²²Sugiyono, *Statistika untuk Penelitian, ...* , hlm. 121-122.

s_1^2 : varians sampel 1

s_2^2 : varians sampel 2

r : korelasi antara dua sampel

Dalam penelitian ini, perhitungan dilakukan dengan bantuan program SPSS 16.0. Analisis data yang berdistribusi normal menggunakan *Paired Sample T Test*. Sedangkan untuk analisis data yang tidak berdistribusi normal, dilakukan dengan analisis non-parametrik yaitu *Uji Wilcoxon*. Penggunaannya yang mana tidak mengharuskan adanya normalitas data²³. Adapun langkah menghitung T_{hitung} sebagai berikut:

- Menentukan tanda beda dan besarnya tanda beda antara pasangan data.
- Mengurutkan bedanya tanpa memperhatikan tanda atau jenjang.
- Memisahkan tanda beda positif dan negatif.
- Menjumlahkan semua angka positif dan angka negatif.
- Melakukan pengujian dengan rumus:²⁴

$$Z = \frac{T - \frac{1}{4}n(n+1)}{\sqrt{\frac{1}{24}n(n+1)(2n+1)}}$$

²³V. Wiratna Sujarweni dan Poly Endrayanto, *Statistik untuk Penelitian, ...*, hlm. 156.

²⁴Nanang Martono, *Statistik Sosial, Teori dan Aplikasi Program SPSS*, (Yogyakarta: Gava Media, 2010), hlm. 145.

Mengambil kesimpulan:

- 1) H_0 ditolak bila $Z_{hitung} > Z_{tabel}$, atau nilai Sig. (2-tailed) $< 0,05$ maka terdapat perbedaan yang signifikan.
- 2) H_0 diterima bila $Z_{hitung} < Z_{tabel}$, maka nilai Sig. (2-tailed) $> 0,05$ maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan.²⁵

²⁵Suliyanto, *Statistika Non Parametrik: dalam Aplikasi Penelitian*, ... , hlm. 63.

BAB IV

PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data Hasil Penelitian

1. Kondisi Awal Penelitian

Kondisi awal siswa SMP Nurul Islam Purwoyoso Semarang sebelum penelitian masih menggunakan media pembelajaran berupa slide. Pada pembelajaran ini, guru memanfaatkan slide untuk membantu dalam penyampaian materi. Peserta didik untuk duduk, memperhatikan, mendengarkan dan mencatat penjelasan guru. Guru menjadi pusat pembelajaran dan peserta didik kurang dilibatkan. Sehingga siswa kurang aktif dan potensi yang dimiliki tidak dapat berkembang secara optimal. Pembelajaran yang kurang interaktif seperti inilah yang tidak dapat merangsang peserta didik yang mengakibatkan kejenuhan. Hal ini berujung pada minat belajar peserta didik yang rendah, materi kurang menarik, dan membosankan. Untuk mengatasi masalah tersebut, memerlukan keterampilan guru yang dapat mengelola kegiatan interaksi belajar mengajar agar tidak menegangkan. Sehingga dapat merangsang peserta didik untuk ikut berperan aktif dalam pembelajaran.

Berdasarkan kondisi siswa sebelum penelitian maka penulis tertarik untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan yaitu dengan menerapkan *game* asah otak pada materi makanan dan minuman yang halal dan haram. Dalam penerapannya,

sebelum memasuki materi, disajikan *game* yang mana basisnya mengasah otak. Hal ini bertujuan agar melatih konsentrasi. Bagi siswa yang kalah dalam permainan mendapatkan pertanyaan terkait materi yang telah diajarkan sebelumnya. Setelah dirasa cukup, memasuki materi pembelajaran dengan menerapkan *game* asah otak berupa teka teki silang. Peserta didik dibentuk kelompok untuk diskusi. Setiap kelompok mendapatkan tugas menyelesaikan teka teki silang terkait materi yang sedang dipelajari. Melalui *game* ini peserta didik dapat mengasah keingintahuan, melatih daya kritis, dan melatih kemampuan *problem solving*.

2. Tahapan Penelitian dan Data Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan mengetahui penerapan *game* asah otak dalam meningkatkan minat belajar peserta didik. Penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen, yakni menempatkan subyek penelitian ke dalam dua kelas yang dibedakan menjadi kategori kelas eksperimen yaitu kelas VIII C dan kelas kontrol yakni kelas VIII B. Kegiatan ini dilaksanakan mulai tanggal 18 April sampai dengan 03 Mei 2018 dengan 2 kali pertemuan, sekaligus dengan dilaksanakannya pre test dan post test.

Secara rinci tahapan proses penelitian dan data yang dihasilkan dapat dipaparkan sebagai berikut,

- a. Pre test dan data nilai pre test
 - 1) Kelas Eksperimen

Sebelum pembelajaran, dalam kelas eksperimen dilakukan pre test. Pre test adalah tes yang diberikan sebelum pengajaran dimulai dengan memberikan angket kepada peserta didik, sesuai dengan angket sikap minat belajar pada lampiran 7. Tujuannya sebagai data awal untuk mengetahui kondisi sampel. Adapun data skor pada kelas eksperimen dapat dilihat di lampiran 8.

2) Kelas Kontrol

Seperti kelas eksperimen, kelas kontrol juga dilaksanakan pre test, pelaksanaan pre test dalam kelas kontrol ini juga mempunyai tujuan yang sama seperti pre test yang dilaksanakan pada kelas eksperimen yaitu sebagai data awal untuk mengetahui kondisi awal sampel. Adapun data skor pada kelas kontrol dapat dilihat di lampiran 9.

b. Proses atau Treatment (Perlakuan)

Sebagaimana telah disebutkan sebelumnya, bahwa penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen yang terdiri dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen yaitu kelas yang diberi perlakuan berupa *game* asah otak, sedangkan kelas kontrol adalah kelas yang tidak diberi perlakuan atau kelas yang tidak menggunakan media *game* asah otak.

Dalam hal ini, proses pembelajaran kedua kelas tersebut menggunakan cara yang berbeda, di mana kelas eksperimen

diajar oleh peneliti dengan menggunakan media *game* asah otak sesuai dengan RPP pada lampiran 10. Sedangkan kelas kontrol menggunakan media slide sebagaimana RPP lampiran 11. Proses ini dilaksanakan langsung setelah pre test, mulai dari pertemuan pertama sampai kedua dan ditutup dengan post test.

c. Post test dan Data Skor Post test

1) Kelas Eksperimen

Post test dilaksanakan setelah pembelajaran selesai. Post test adalah test yang diberikan pada akhir pembelajaran. Tujuannya sebagai data akhir untuk mengetahui kondisi akhir sampel. Adapun data skor posttest kelas eksperimen dapat dilihat di lampiran 12.

2) Kelas Kontrol

Seperti dalam kelas eksperimen, kelas kontrol juga dilaksanakan post test. Pelaksanaan post test dalam kelas kontrol ini juga mempunyai tujuan yang sama seperti post test yang dilaksanakan pada kelas eksperimen. Untuk data skor posttest kelas kontrol dapat dilihat di lampiran 13.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa untuk memperoleh data tentang penerapan *game* asah otak dalam meningkatkan minat belajar peserta didik pada pembelajaran PAI materi makanan dan minuman yang halal dan haram kelas VIII SMP Nurul Islam Purwoyoso Semarang, diperoleh dari hasil non

test yang diberikan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk melihat adanya peningkatan minat belajar peserta didik. Instrumen non test yang digunakan untuk menguji kedua kelas adalah sama, yaitu angket yang sudah diuji kevalidannya pada kelas selain kelas eksperimen dan kontrol.

B. Analisis Data

1. Analisis Soal Uji Coba

Soal uji coba dilaksanakan pada tanggal 03 April 2018 kepada peserta didik kelas VIII A. Jumlah soal uji coba sebanyak 18 butir, berbentuk instrumen pernyataan. Adapun daftar skor uji coba instrumen soal dapat dilihat di lampiran 3.

Dari tabel daftar skor uji coba, dapat diketahui skor minat belajar peserta didik pada pelajaran PAI materi makanan dan minuman yang halal dan haram. Skor tertinggi yaitu 75 dan skor terendah 52. Jumlah skor dari 27 peserta didik yaitu 1759 dengan rata-rata yang diperoleh adalah 65,148.

Setelah diketahui skor uji coba dilakukan analisis uji validitas dan reliabilitas berikut ini,

a. Validitas

Validitas dapat dihitung dengan rumus korelasi *product moment*. Sebagai contoh butir soal nomor 1, rincian skor dapat dilihat di lampiran 5, untuk perhitungannya sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{n \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[n \sum X^2 - (\sum X)^2][n \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

$$r_{xy} = \frac{27 \times 6852 - 104 \times 1759}{\sqrt{[27 \times 416 - (104)^2][27 \times 115563 - (1759)^2]}}$$

$$r_{xy} = \frac{185004 - 182936}{\sqrt{[11232 - 10316][3120201 - 3094081]}}$$

$$r_{xy} = \frac{2068}{\sqrt{[10865920]}}$$

$$r_{xy} = \frac{2068}{3296,349}$$

$$r_{xy} = 0,627$$

Pada taraf signifikan 5% dengan N = 27 diperoleh $r_{hitung} = 0,627$ dan $r_{tabel} = 0,381$ diketahui bahwa $r_{hitung} > r_{tabel}$ sehingga dapat disimpulkan bahwa butir soal nomor 1 valid.

Berikut r_{hitung} setiap item soal hasil perhitungan dengan SPSS 16.0.

Tabel 4.1
r Hitung Butir Soal Uji Coba

No. item	r_{hitung}	r_{tabel}	Kriteria
1	0,627	0,381	Valid
2	0,564	0,381	Valid
3	0,352	0,381	Tidak Valid
4	0,554	0,381	Valid
5	0,464	0,381	Valid
6	0,169	0,381	Tidak Valid
7	0,800	0,381	Valid
8	0,489	0,381	Valid
9	0,327	0,381	Tidak Valid
10	0,001	0,381	Tidak Valid
11	0,490	0,381	Valid
12	0,552	0,381	Valid
13	- 0,162	0,381	Tidak Valid
14	0,527	0,381	Valid

15	0,704	0,381	Valid
16	0,470	0,381	Valid
17	0,210	0,381	Tidak Valid
18	0,718	0,381	Valid

Dari hasil analisis uji validitas soal secara keseluruhan terdapat 12 butir soal valid, yaitu soal nomor 1, 2, 4, 5, 7, 8, 11, 12, 14, 15, 16 dan 18. Soal yang tidak valid terdapat 6 butir soal, yaitu soal nomor 3, 6, 9, 10, 13, dan 17. Instrumen yang tidak valid dibuang. Sedangkan instrumen yang valid diujikan pada responden. Tidak ditambakkannya butir soal yang diujikan, dikarenakan butir soal yang valid sudah dapat mewakili setiap indikator pada variabel penelitian.

b. Reliabilitas

Untuk mengetahui tingkat konsisten jawaban instrumen dilakukan uji reliabilitas pada instrumen tersebut. Skor 18 item pertanyaan dapat dilihat di lampiran 6. Berikut perhitungannya:

$$r = \left[\frac{k}{(k-1)} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right]$$

$$r = \left[\frac{18}{(18-1)} \right] \left[1 - \frac{11,618}{35,792} \right]$$

$$r = \left[\frac{18}{17} \right] \left[1 - \frac{11,618}{35,792} \right]$$

$$r = [1,05][0,672]$$

$$r = 0,706$$

Pengujian reliabilitas instrumen juga dilakukan dengan bantuan SPSS 16.0. Hasil perhitungannya dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.2
Hasil perhitungan pengujian reliabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.706	19

Berdasarkan tabel 4.2 dapat dilihat bahwa koefisien reliabilitas yang dimiliki oleh instrumen minat siswa pada pembelajaran PAI sebesar 0,706 sehingga dapat dinyatakan bahwa instrumen tersebut termasuk kategori reliabilitas.

2. Uji Persyaratan Analisis

a. Uji Normalitas

Sebelum uji hipotesis, data hasil penelitian perlu diuji melalui uji persyaratan analisis. Uji persyaratan analisis yang dipakai yaitu uji normalitas dan homogenitas. Uji normalitas yang digunakan adalah *Kolmogorov Smirnov*. Uji tersebut dilakukan dengan bantuan SPSS 16.0.

Tabel 4.3
Tests of Normality

Minat belajar kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest Eksperimen	.166	26	.062	.940	26	.133
Posttest Eksperimen	.151	26	.132	.950	26	.228
Pretest Kontrol	.178	27	.027	.858	27	.002
Posttest Kontrol	.178	27	.028	.790	27	.000

Berdasarkan tabel 4.3 diketahui bahwa uji normalitas pretest dan posttest untuk kelas eksperimen 0,62 dan 1,32 > 0,05. Sedangkan kelas kontrol sebesar 0,027 dan 0,028 < 0,05. Maka sesuai dengan dasar pengambilan keputusan dalam uji normalitas *Kolmogorov Smirnov*, data kelas eksperimen dinyatakan normal dan data kelas kontrol dinyatakan tidak normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui kedua data homogen atau tidak. Dalam hal ini digunakan *Uji Levene Statistic*, hasilnya sebagai berikut:

Tabel 4.4
Test of Homogeneity of Variances

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Pretest	3.297	1	51	.075
Posttest	.608	1	51	.439

Berdasarkan tabel 4.4 hasil output SPSS 16.0, uji homogenitas pretest kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan signifikansi $0,75 > 0,05$. Sedangkan posttest kedua kelas menunjukkan signifikansi $0,439 > 0,05$. Sebagaimana dasar pengambilan keputusan dalam *Uji Levene Statistic*, kedua data dinyatakan homogen.

3. Uji Hipotesis

Setelah data dinyatakan normal dan homogen, maka dilanjutkan uji hipotesis. Untuk mengetahui apakah penerapan *game* asah otak dapat meningkatkan minat belajar peserta didik dilakukan dengan uji hipotesis untuk data yang berdistribusi normal menggunakan *uji t (paired samples test)*, sebagaimana data kelas eksperimen. Berdasarkan perhitungan uji hipotesis yang telah dilakukan dengan program SPSS 16.0. Berikut hasil *uji paired samples test*:

Tabel 4.5
Paired Samples Test

	Paired Differences					t	Df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error mean	95 % Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pretest-Posttest Kelas Ekperimen	-5,269	5,466	1,072	-7,477	-3,061	-4,915	25	0,000

Adapun data kelas kontrol yang berdistribusi tidak normal, analisis data menggunakan *uji wilcoxon*.

Tabel 4.6

Uji Wilcoxon

	Posttest - Pretest
Z	-.392
Asymp. Sig. (2-tailed)	.695

Berdasarkan tabel 4.5, diketahui bahwa analisis data kelas eksperimen menunjukkan Sig. (2-tailed) $0,000 < 0,05$. Maka sesuai dengan dasar pengambilan keputusan dalam uji *paired samples test* dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak, artinya terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil pretest dan posttest minat belajar siswa. Sedangkan berdasarkan tabel 4.6,

analisis data kelas kontrol dengan *uji wilcoxon* menunjukkan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) $0,695 > 0,05$. Sesuai dengan dasar pengambilan keputusan dalam *uji wilcoxon* bahwa H_a ditolak dan H_0 diterima, artinya tidak terdapat perbedaan signifikan pada hasil pretest dan posttest minat belajar siswa.

Selain itu, dari data diketahui bahwa mean minat belajar dari kelas eksperimen lebih besar daripada kelas kontrol yaitu $48,23 > 40,30$; dengan mean awal $42,96$ dan $40,81$. Dalam hal ini kelas eksperimen mengalami peningkatan minat belajar sebesar $12,27\%$, sedangkan kelas kontrol mengalami penurunan minat. Jadi dapat diketahui bahwa terdapat peningkatan yang signifikan pada minat belajar siswa yang diterapkan *game* asah otak dalam pembelajaran PAI di kelas VIII.

C. Hasil Pembahasan

Pemanfaatan media dalam pembelajaran dapat membantu penyampaian materi yang diajarkan menjadi lebih efektif dan menarik. Pembelajaran yang menarik dan menyenangkan akan mempermudah siswa dalam belajar, karena siswa menaruh minat yang tinggi dan termotivasi sehingga pemahaman siswa terhadap materi menjadi lebih baik. Dalam hal ini, salah satu alternatifnya yakni menciptakan pembelajaran yang memanfaatkan media permainan. Menurut Ernest Untung Mardiyatmo menyatakan bahwa penggunaan *game* atau permainan sangat baik untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran, karena dengan permainan peserta didik dapat merekam informasi dalam ingatannya lebih lama. Dengan menggunakan permainan,

membuat peserta didik senang dan relaks, memotivasi dan melibatkan mereka. Sehingga mereka lebih bersemangat dan berminat dalam mengikuti proses pembelajaran. Hasilnya, proses belajar menjadi produktif dan menyenangkan.¹

Permainan juga dapat merangsang daya pikir, daya cipta, dan bahasa serta meningkatkan kualitas pembelajaran. Karena permainan dapat mengembangkan beberapa kemampuan yang terdapat dalam anak didik, seperti berikut ini:

1. Kemampuan motorik. Ketika bermain, anak berlatih menyesuaikan antara pikiran dan gerakan menjadi suatu keseimbangan. Seperti halnya ketika penerapan *game* asah otak berupa *game seven up*, dalam permainan ini peserta didik diuji konsentrasi dan keseimbangan antara pikiran dan gerakan tangan. Adanya perhitungan untuk mencapai angka tertentu, lalu mengangkat tangan. Hal itulah yang akan membuat anak berusaha menyeimbangkan antara pikiran dan gerakan tangan. Sehingga permainan mampu mengembangkan kemampuan motoriknya.
2. Kemampuan kognitif. Permainan memberikan ilmu pengetahuan kepada anak melalui proses pembelajaran bermain sambil belajar. Kaitannya dengan *game* asah otak ini, adanya permainan teka teki silang dapat memberikan informasi atau pengetahuan pada

¹Esmet Untung Mardiyatmo, *Kumpulan Permainan Seru: Tutorial untuk Para Fasilitator & Instruktur, ...*, hlm. 2.

anak. Karena permainan ini dikemas dengan informasi yang didapat dari menjawab pertanyaan.

3. Kemampuan afektif. Setiap permainan memiliki aturan. Oleh karena itu, bermain dapat melatih menyadari adanya aturan dan pentingnya memahami aturan. Hal itu merupakan tahap awal dari perkembangan moral (afeksi). Dalam penerapan *game* asah otak, diberlakukannya aturan. Ketika *game seven up* bagi anak yang mendapat giliran angka yang dimaksud dalam permainan tidak mengangkat tangan dan berkata *up*, maka akan mendapatkan hukuman berupa menjawab pertanyaan terkait materi yang telah diulas.
4. Kemampuan bahasa. Ketika permainan dapat menggunakan bahasa, baik untuk berkomunikasi bersama temannya maupun menyatakan pendapat/pikirannya. Ketika permainan teka teki silang, disini peserta didik diperintahkan menyelesaikan teka teki terkait materi pembelajaran. Untuk itu, dibuatnya kelompok mengharuskan setiap anggotanya agar mendiskusikan jawaban masing-masing diantara mereka. Hal inilah yang akan melatih peserta didik agar menyatakan pendapat atau pikirannya.
5. Kemampuan sosial. Permainan dapat sebagai sarana interaksi dengan orang lain. Interaksi tersebutlah yang mengajarkan cara merespon, memberi dan menerima, serta menolak atau setuju dengan ide dan perilaku anak didik lain.² Adanya diskusi dalam

²Iva Rifa, *Koleksi Games Edukatif di dalam dan luar Sekolah*. (Jakarta: FlashBooks, 2012), hlm. 12-14.

kelompok menjadikan peserta didik berinteraksi satu sama lain. Dalam forum itu, peserta didik akan berusaha merespon segala macam ide yang dituangkan temannya. Sehingga dapat melatih sosialisasi dengan sesama.

Adapun salah satu penelitian mengemukakan bahwa strategi active learning berbasis permainan *crossword puzzle* dapat meningkatkan pemerolehan *mufradat* siswa kelas VIII MTs Negeri Galur Kulon Progo. Hasil penelitian menyatakan ada perbedaan signifikan pembelajaran *mufradat* antara kelompok eksperimen dan kontrol. Skor rata-rata pretest sebesar 69 untuk kelompok eksperimen dan 65 untuk kelompok kontrol. Skor rata-rata posttest sebesar 79 untuk kelompok eksperimen dan 73 untuk kelas kontrol. Uji “t” dengan *paired sample t test* enunjukkan Sig. (0,000 < 0,05) maka H_0 ditolak, artinya terdapat peningkatan signifikan pada hasil belajar kelompok eksperimen.³

Sebagaimana hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa dengan menerapkan *game* asah otak dapat meningkatkan minat belajar peserta didik pada pembelajaran PAI materi makanan dan minuman yang halal dan haram kelas VIII SMP Nurul Islam Purwoyoso Semarang.

Dari analisis minat belajar, diketahui bahwa hasil akhir minat belajar PAI peserta didik kelas eksperimen dan kelas kontrol berbeda.

³Ismi Yuniatun, *Eksperimentasi Strategi Active Learning Berbasis Permainan Crossword puzzle dalam pembelajaran Mufradat siswa kelas VIII MTs Negeri Galur Kulon Progo tahun ajaran 2013/2014*, Skripsi (Yogyakarta: UIN Walisongo Semarang, 2014), hlm. 89.

Analisis dilakukan dengan menggunakan *uji paired samples test* untuk data yang berdistribusi normal. Dengan uji tersebut, kelas eksperimen memperoleh nilai Asymp. Sig. (2-tailed) $0,000 < 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak. Sehingga kelas eksperimen terdapat peningkatan minat belajar. Adapun analisis data kelas kontrol menggunakan *uji wilcoxon* dikarenakan data berdistribusi tidak normal, memiliki nilai Asymp. Sig. (2-tailed) $0,695 > 0,05$. Berarti H_a ditolak dan H_0 diterima, artinya tidak terdapat perbedaan signifikan pada hasil pretest dan posttest minat belajar siswa. Rata-rata pretest kelas eksperimen dan kontrol menunjukkan angka 42,96 dan 40,81. Rata-rata posttest masing-masing yaitu 48,23 dan 40,30. Dalam hal ini dapat disimpulkan bahwa minat belajar kelas eksperimen meningkat sebesar 12,27% setelah diberikan treatment/perlakuan. Sedangkan minat belajar kelas kontrol relatif stagnan bahkan menurun.

Dengan demikian, hasil penelitian dapat dikemukakan bahwa penerapan *game* asah otak dapat meningkatkan minat belajar peserta didik pada pembelajaran PAI materi makanan dan minuman yang halal dan haram kelas VIII SMP Nurul Islam Purwoyoso Semarang.

D. Keterbatasan Penelitian

Dalam pelaksanaan penelitian terdapat beberapa keterbatasan dalam penerapan *game* asah otak dapat meningkatkan minat belajar peserta didik pada pembelajaran PAI materi makanan dan minuman yang halal dan haram kelas VIII SMP Nurul Islam Purwoyoso

Semarang. Keterbatasan yang ada dalam penelitian ini adalah sebagai berikut,

1. Keterbatasan tempat penelitian

Penelitian yang dilakukan hanya terbatas pada satu tempat, yaitu SMP Nurul Islam Purwoyoso Semarang. Apabila ada penelitian serupa di tempat lain, mungkin saja hasil penelitian berbeda.

2. Keterbatasan waktu penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dalam penyusunan skripsi. Waktu yang singkat termasuk sebagai salah satu faktor yang dapat mempersempit ruang gerak penelitian.

3. Keterbatasan dalam obyek

Penelitian dengan penerapan *game* asah otak hanya dilakukan pada pembelajaran PAI materi makanan dan minuman yang halal dan haram kelas VIII SMP Nurul Islam Purwoyoso Semarang. *Game* asah otak sebenarnya dapat diterapkan dalam pembelajaran PAI untuk materi lainnya. Namun hasil belum tentu sama dengan dengan materi ini.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai “*game* asah otak untuk meningkatkan minat belajar peserta didik pada pembelajaran PAI materi makanan dan minuman yang halal dan haram kelas VIII SMP Nurul Islam Purwoyoso Semarang”, maka dapat disimpulkan bahwa: hasil minat belajar PAI peserta didik kelas eksperimen dan kelas kontrol berbeda. Analisis dilakukan dengan menggunakan *uji paired samples test* untuk data yang berdistribusi normal. Dengan uji tersebut, kelas eksperimen memperoleh nilai Sig. (2-tailed) $0,000 < 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak. Sehingga kelas eksperimen terdapat peningkatan minat belajar. Adapun analisis data kelas kontrol menggunakan *uji wilcoxon* dikarenakan data berdistribusi tidak normal, menunjukkan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) $0,695 > 0,05$. Berarti H_a ditolak dan H_0 diterima, artinya tidak terdapat perbedaan signifikan pada hasil pretest dan posttest minat belajar siswa. Rata-rata pretest kelas eksperimen dan kontrol menunjukkan angka 42,96 dan 40,81. Rata-rata posttest masing-masing yaitu 48,23 dan 40,30. Dalam hal ini dapat disimpulkan bahwa minat belajar kelas eksperimen meningkat sebesar 12,27% setelah diberikan treatment/perlakuan.

B. Saran

Setelah dilakukannya pembelajaran dengan menerapkan *game* asah otak dalam meningkatkan minat belajar peserta didik, tanpa mengurangi rasa hormat peneliti terhadap semua pihak, peneliti sampaikan beberapa saran yang sekiranya bermanfaat untuk semua pihak sebagai berikut:

1. Bagi Sekolah, diharapkan dapat meningkatkan sarana prasarana dan memberikan arahan kepada seluruh guru untuk menerapkan media pembelajaran dalam upaya meningkatkan minat belajar peserta didik.
2. Bagi Guru, diharapkan dapat menciptakan kegiatan pembelajaran dengan menerapkan *game* asah otak sebagai media pembelajaran karena media ini siswa akan lebih aktif dalam belajar sehingga minat belajarnya meningkat.
3. Bagi penelitian selanjutnya perlu diadakan penelitian sejenis dengan cakupan materi yang lebih luas dan media yang inovatif, sehingga kendala dapat berkurang dan minat belajar peserta didik akan bertambah dengan menerapkan *game* asah otak.

C. PENUTUP

Alhamdulillah dengan izin dan Ridlo Allah sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Semoga karya ini dapat bermanfaat khususnya bagi penulis dan umumnya bagi pembaca. Penulis sadar bahwasanya skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Untuk itu, kritik dan saran yang konstruktif diharapkan dari pembaca.

KEPUSTAKAAN

- Ahmadi, Abu dan Widodo Supriyono. 2013. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- , 2010. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2005. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Asnawir dan M. Basyiruddin Usman. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pers.
- Buchori, Badrul Munier. 2016. *Otak Superior: Tips Meningkatkan Kecerdasan Otak*. Yogyakarta: PSIKOPEDIA.
- Catono, Randi. 2013. *Gerbang Kreativitas: Jagat Permainan Interaktif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Dalyono, M.. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Desmita. 2010. *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Djaali. 2011. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2010. *Guru dan Anak dalam Interaksi Edukatif: Suatu Pendekatan Teoritis Psikologis*. Jakarta: Rineka Cipta

- Fathurrohman, Muhammad dan Sulistyorini. 2012. *Belajar & Pembelajaran: Meningkatkan Mutu Pembelajaran Sesuai Standar Nasional*. Yogyakarta: Teras
- Fauziddin, Mohammad. 2014. *Pembelajaran PAUD: Bermain, Cerita, dan Menyanyi Secara Islami*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Ginting, Cipta. 2003. *Kiat Belajar Di Perguruan Tinggi*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Hamalik, Oemar. 1995. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Irianto, Agus. 2004. *Statistik: Konsep Dasar, Aplikasi dan Pengembangannya*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2014. *Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Khodijah, Nyayu. 2014. *Psikologis Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Press.
- M., Ismail S.. 2008. *Strategi Pembelajaran Agama Islam Berbasis PAIKEM*. Semarang: RaSAIL Media Group.
- Mardiyatmo, Esmet Untung. 2010. *Kumpulan Permainan Seru: Tutorial untuk Para Fasilitator & Instruktur*. Yogyakarta: ANDI OFFSET.
- Martiyono. 2012. *Perencanaan Pembelajaran*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Mustaqim dan Abdul Wahid. 2010. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Nadzir. 2005. *Metode Penelitian*. Bogor: Ghalia Indah.

- Padil, Moh. dan Triyono Suprayitno. 2010. *Sosiologi Pendidikan*. Malang: UIN-Maliki Press.
- Rifa, Iva. 2012. *Koleksi Games Edukatif di dalam dan luar Sekolah*. Jakarta: FlashBooks.
- Romlah. 2010. *Psikologi Pendidikan*. Malang: UMM Press.
- Saifuddin. 2014. *Pengelolaan Pembelajaran Teoritis dan Praktis*. Yogyakarta: Deepublish.
- Sanjaya, Wina. 2011. *Pembelajaran dalam Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- , 2012. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sardiman. 2012. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sarwono, Jonathan. 2006. *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Siberman, Melvin L.. 2004. *Active Learning: 101 Cara Belajar Siswa Aktif*. terj. Raisul Muttaqien. Bandung: Nusamedia.
- Siregar, Syofian. *Metode Penelitian Kuantitatif: Dilengkapi Perbandingan Perhitungan Manual & SPSS*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Slameto. 2010. *Belajar & Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Subagyo, Joko. 2011. *Metode Penelitian dalam Teori dan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudijono, Anas. 2012. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.

- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan R&D*. Bandung: ALFABET.
- , -----. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: ALFABETA.
- Suliyanto. 2014. *Statistika Non Parametrik: dalam Aplikasi Penelitian*. Yogyakarta: ANDI.
- Surjawan, V. Wiratna dan Poly Endrayanto. 2010. *Statistik untuk Penelitian*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sularto, dkk. "Pembuatan Aplikasi *Game* sebagai Media Pendidikan bagi Perkembangan Pola Pikir Anak". *Journal Speed: Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi*. Vol. 1. No. 3. 2009
- Suranto. 2009. *Metodologi Penelitian dalam Pendidikan dengan Program SPSS 16.0*. Semarang: Ghyas Putra.
- Suryabrata, Sumadi. 1993. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Syarif, Chaterine. 2010. *Menjadi Pintar dengan Otak Tengah: Cara Ampuh Memaksimalkan Kemampuan Otak Anak*. Jakarta: Starbooks.
- Thoha, M. Chabib dan Abdul Mu'ti. 1998. *PBM-PAI di Sekolah: Eksistensi dan Proses Belajar Mengajar pendidikan Agama Islam*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa. 2008. *Kamus Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pusat Bahasa.
- E-book: Darmadi. 2017. *Pengembangan Model dan Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar Siswa*. Yogyakarta: Deepublish
- E-book: Handoko, Martin dan Theo Riyanto. 2006. *100 Permainan Penyegar Pertemuan*. Yogyakarta: KANISIUS

E-book: Sopyan, Danang Irawan. Tt. *Utak Atik Otak: TTS & Sudoku*.
Tk: Puspa Swara.

E-book: Supendi, Pepen. 2008. *Fun Game: 50 Permainan Menyenangkan di Indoor dan Outdoor*. Jakarta: Penebar Swadaya.

E-book: Wekke, Ismail Suardi. 2016. *Pembelajaran Bahasa Arab di Sekolah*. Yogyakarta: Deepublish.

LAMPIRAN

- LAMPIRAN 1 Kisi-kisi Instrumen Uji Coba Angket Sikap Minat Belajar
- LAMPIRAN 2 Uji Coba Angket Sikap Minat Belajar
- LAMPIRAN 3 Daftar Skor Uji Coba Angket Sikap Minat Belajar
- LAMPIRAN 4 Hasil Validitas Uji Coba Instrumen
- LAMPIRAN 5 Skor Uji Validitas P1
- LAMPIRAN 6 Skor Uji Reliabilitas 18 Item pertanyaan
- LAMPIRAN 7 Angket Penelitian Sikap Minat Belajar
- LAMPIRAN 8 Skor Pretest Kelas Eksperimen
- LAMPIRAN 9 Skor Pretest Kelas Kontrol
- LAMPIRAN 10 RPP Kelas Eksperimen
- LAMPIRAN 11 Rpp Kelas Kontrol
- LAMPIRAN 12 Skor Posttest Kelas Eksperimen
- LAMPIRAN 13 Skor Posttest Kelas Kontro
- LAMPIRAN 14 Uji Normalitas
- LAMPIRAN 15 Uji Homogenitas
- LAMPIRAN 16 Uji Paired Sample T Test Kelas Eksperimen
- LAMPIRAN 17 Uji Wilcoxon Kelas Kontrol
- LAMPIRAN 18 r Product Moment
- LAMPIRAN 19 *Game* Asah Otak
- LAMPIRAN 20 Dokumentasi

LAMPIRAN 1

Kisi-kisi Instrumen Uji Coba Angket Sikap Minat Belajar

No	Indikator	Pernyataan	No. Item	
			Positif	Negatif
1	Perhatian	Saya memperhatikan pelajaran ketika dimulai	1	
		Saya berkonsentrasi ketika pembelajaran PAI	2	
		Saya asyik mengobrol dengan teman saat pelajaran berlangsung		3
		Saya memberi tahu teman atau guru jika terdapat kekeliruan pada materi yang sedang disampaikan	4	
2	Perasaan	Media <i>game</i> asah otak membuat saya senang belajar tentang makanan dan minuman yang halal dan haram	5	
		Saya merasa bosan saat pelajaran berlangsung		6
		Saya bersemangat dalam mengikuti pembelajaran	7	
		Saya senang bekerjasama dengan anggota kelompok	8	
		Saya merasa tidak perlu mempelajari materi yang disampaikan		9
3	Ketertarikan	Belajar PAI menggunakan media <i>game</i> asah otak membuat saya tidak aktif		10
		Saya membaca materi makanan dan minuman yang halal dan haram	11	
		Saya mencatat materi makanan dan minuman yang halal dan haram	12	
		Saya berusaha memahami materi yang disampaikan	13	
		Saya selalu bertanya kepada guru apabila saya belum paham	14	
5	Motivasi (partisipasi)	Saya berdiskusi mengenai materi yang diajarkan dengan anggota kelompok	15	
		Saya rajin mengerjakan latihan soal makanan dan minuman yang halal dan haram	16	
		Saya tidak berusaha memperoleh nilai bagus		17
		Setiap materi yang diajarkan dalam PAI bermanfaat bagi saya	18	

LAMPIRAN 2

Uji Coba Angket Sikap Minat Belajar

LEMBAR ANGGKET SIKAP MINAT BELAJAR

Nama Siswa :

Kelas :

Petunjuk:

1. Saudara dipersilahkan menjawab setiap pertanyaan di bawah ini dengan cara memilih salah satu jawaban yang saudara anggap paling benar dengan memberi tanda (√) pada kolom jawaban yang tersedia.
2. Kesungguhan dan kejujuran saudara dalam menjawab sangat kami harapkan
3. Atas bantuan saudara, kami sampaikan terima kasih

No	Indikator	Pernyataan	SS	S	RR	TS	STS
1	Perhatian	Saya memperhatikan pelajaran ketika dimulai					
		Saya berkonsentrasi ketika pembelajaran PAI					
		Saya asyik mengobrol dengan teman saat pelajaran berlangsung					
		Saya memberi tahu teman atau guru jika terdapat kekeliruan pada materi yang sedang disampaikan					
2	Perasaan	Media <i>game</i> asah otak membuat saya senang belajar tentang makanan dan minuman yang halal dan haram					
		Saya merasa bosan saat pelajaran berlangsung					
		Saya bersemangat dalam mengikuti pembelajaran					
		Saya senang bekerjasama dengan anggota kelompok					
3	Ketertarikan	Saya merasa tidak perlu mempelajari materi yang disampaikan					
		Belajar PAI menggunakan media <i>game</i> asah otak membuat saya tidak aktif					
		Saya membaca materi makanan dan minuman yang halal dan haram					
		Saya mencatat materi makanan dan					

		minuman yang halal dan haram					
		Saya berusaha memahami materi yang disampaikan					
		Saya selalu bertanya kepada guru apabila saya belum paham					
4	Motivasi (partisipasi)	Saya rajin mengerjakan latihan soal makanan dan minuman yang halal dan haram					
		Saya berdiskusi mengenai materi yang diajarkan dengan anggota kelompok					
		Saya tidak berusaha memperoleh nilai bagus					
		Setiap materi yang diajarkan dalam PAI bermanfaat bagi saya					

Keterangan:

Skala likert dengan rentang 1-5

Angket positif

SS (Sangat Setuju) : skor 5

S (Setuju) : skor 4

RR (Ragu-ragu) : skor 3

TS (Tidak Setuju) : skor 2

STS (Sangat Tidak setuju) : skor 1

Angket negatif

SS (Sangat Setuju) : skor 1

S (Setuju) : skor 2

RR (Ragu-ragu) : skor 3

TS (Tidak Setuju) : skor 4

STS (Sangat Tidak setuju) : skor 5

LAMPIRAN 3

Daftar Skor Uji Coba Angket Sikap Minat Belajar

No	Responden	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	Y
1	Adam	3	3	5	3	5	3	3	4	2	4	2	3	5	3	3	3	4	4	62
2	Anindita	3	3	5	3	4	3	4	4	5	4	4	3	4	3	4	3	3	4	66
3	Anjani	3	3	2	3	3	3	3	4	1	3	4	3	4	3	3	3	3	4	55
4	Ashilo	3	3	2	4	2	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	57
5	Athallah	3	3	2	3	3	3	3	4	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	53
6	Dhea	4	3	4	3	4	3	3	3	4	4	4	3	4	3	3	3	4	3	62
7	Doni	3	4	2	4	5	4	5	5	2	4	3	5	4	3	5	5	4	4	71
8	Fauzan	5	4	4	4	4	2	4	5	3	2	5	3	2	5	5	3	4	5	69
9	Husni	4	3	4	3	4	3	3	3	2	3	2	3	4	3	3	3	3	3	56
10	Karina	3	3	2	3	2	3	3	3	2	5	2	2	4	3	3	2	4	3	52
11	Lafinati	4	4	4	4	3	5	4	4	5	3	4	4	5	4	4	2	2	5	70
12	Lailatul	5	5	3	4	4	4	4	4	3	3	3	4	3	3	4	4	4	5	69
13	M. Irfan	3	3	2	3	4	3	4	4	4	3	2	4	4	4	4	4	4	5	64
14	M. Thaufiq	5	4	3	4	4	2	4	5	3	2	4	3	3	5	5	3	4	5	68
15	Nevil	5	5	4	4	4	4	5	4	4	3	4	4	3	5	4	4	4	5	75
16	Neviola	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	4	5	68
17	Novita	4	1	3	5	5	2	4	3	3	5	4	5	4	4	4	3	3	4	66
18	R. Fahrul	3	3	2	2	4	4	3	4	5	4	3	4	4	3	3	2	4	5	62
19	Rafif	3	3	4	4	4	5	3	4	5	4	4	2	4	3	3	2	5	3	65
20	Revant	4	4	2	4	3	4	4	4	3	4	5	4	4	5	4	4	4	5	71
21	Reza	4	4	4	4	4	5	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	5	72
22	Ronald	4	5	3	4	5	4	4	4	3	4	3	4	3	3	3	4	4	4	68
23	Safira	4	3	3	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	3	5	4	66
24	Sheva	4	4	2	2	3	4	4	4	3	4	4	4	1	4	4	4	4	5	64
25	Trinata	5	4	5	4	4	2	4	5	2	5	4	3	2	5	5	3	4	5	71
26	Veronika	5	4	3	5	4	3	4	4	3	3	4	4	3	5	4	4	4	5	71
27	Wahyu	4	4	2	4	4	2	4	4	3	2	4	4	3	5	4	4	4	5	66

LAMPIRAN 4

Hasil Validitas Uji Coba Instrumen

skor jawaban A	Pearson Correlation	.627**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	27
skor jawaban B	Pearson Correlation	.564**
	Sig. (2-tailed)	.002
	N	27
skor jawaban C	Pearson Correlation	.352
	Sig. (2-tailed)	.072
	N	27
skor jawaban D	Pearson Correlation	.554**
	Sig. (2-tailed)	.003
	N	27
skor jawaban E	Pearson Correlation	.464*
	Sig. (2-tailed)	.015
	N	27
skor jawaban F	Pearson Correlation	.169
	Sig. (2-tailed)	.399
	N	27
skor jawaban G	Pearson Correlation	.800**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	27
skor jawaban H	Pearson Correlation	.489**
	Sig. (2-tailed)	.010
	N	27
skor jawaban I	Pearson Correlation	.327
	Sig. (2-tailed)	.096
	N	27
skor jawaban J	Pearson Correlation	.001
	Sig. (2-tailed)	.998
	N	27
skor jawaban K	Pearson Correlation	.490**
	Sig. (2-tailed)	.009
	N	27

skor jawaban L	Pearson Correlation	.552**
	Sig. (2-tailed)	.003
	N	27
skor jawaban M	Pearson Correlation	-.162
	Sig. (2-tailed)	.420
	N	27
skor jawaban N	Pearson Correlation	.527**
	Sig. (2-tailed)	.005
	N	27
skor jawaban O	Pearson Correlation	.704**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	27
skor jawaban P	Pearson Correlation	.470*
	Sig. (2-tailed)	.013
	N	27
skor jawaban Q	Pearson Correlation	.210
	Sig. (2-tailed)	.293
	N	27
skor jawaban R	Pearson Correlation	.718**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	27
Total jawaban	Pearson Correlation	1
	Sig. (2-tailed)	
	N	27

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

LAMPIRAN 5

Skor Uji Validitas P1

No	Responden	X	Y	X.X	Y.Y	X.Y
1	Responden 1	3	62	9	3844	186
2	Responden 2	3	66	9	4356	198
3	Responden 3	3	55	9	3025	165
4	Responden 4	3	57	9	3249	171
5	Responden 5	3	53	9	2809	159
6	Responden 6	4	62	16	3844	248
7	Responden 7	3	71	9	5041	213
8	Responden 8	5	69	25	4761	345
9	Responden 9	4	56	16	3136	224
10	Responden 10	3	52	9	2704	156
11	Responden 11	4	70	16	4900	280
12	Responden 12	5	69	25	4761	345
13	Responden 13	3	64	9	4096	192
14	Responden 14	5	68	25	4624	340
15	Responden 15	5	75	25	5625	375
16	Responden 16	4	68	16	4624	272
17	Responden 17	4	66	16	4356	264
18	Responden 18	3	62	9	3844	186
19	Responden 19	3	65	9	4225	195
20	Responden 20	4	71	16	5041	284
21	Responden 21	4	72	16	5184	288
22	Responden 22	4	68	16	4624	272
23	Responden 23	4	66	16	4356	264
24	Responden 24	4	64	16	4096	256
25	Responden 25	5	71	25	5041	355
26	Responden 26	5	71	25	5041	355
27	Responden 27	4	66	16	4356	264
Jumlah		104	1759	416	115563	6852

LAMPIRAN 6

Skor Uji Reliabilitas 18 Item pertanyaan

		Nomor Item Instrumen																			
No	Res	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	Y	Y ²
1	R 1	3	3	5	3	5	3	3	4	2	4	2	3	5	3	3	3	4	4	62	3844
2	R 2	3	3	5	3	4	3	4	4	5	4	4	3	4	3	4	3	3	4	66	4356
3	R 3	3	3	2	3	3	3	3	4	1	3	4	3	4	3	3	3	3	4	55	3025
4	R 4	3	3	2	4	2	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	57	3249
5	R 5	3	3	2	3	3	3	3	4	3	2	3	3	3	3		3	3	3	53	2809
6	R 6	4	3	4	3	4	3	3	3	4	4	4	3	4	3	4	3	3	4	62	3844
7	R 7	3	4	2	4	5	4	5	5	2	4	3	5	4	3	5	5	4	4	71	5041
8	R 8	5	4	4	4	4	2	4	5	3	2	5	3	2	5	5	3	4	5	69	4761
9	R 9	4	3	4	3	4	3	3	3	2	3	2	3	4	3	3	3	3	3	56	3136
10	R 10	3	3	2	3	2	3	3	3	2	5	2	2	4	3	3	2	4	3	52	2704
11	R 11	4	4	4	4	3	5	4	4	5	3	4	4	5	4	4	2	2	5	70	4900
12	R 12	5	5	3	4	4	4	4	4	3	3	3	4	3	3	4	4	4	5	69	4761
13	R 13	3	3	2	3	4	3	4	4	4	3	2	4	4	4	4	4	4	5	64	4096
14	R 14	5	4	3	4	4	2	4	5	3	2	4	3	3	5	5	3	4	5	68	4624
15	R 15	5	5	4	4	4	4	5	4	4	3	4	4	3	5	4	4	4	5	75	5625
16	R 16	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	3	3	4	3	4	4	5	68	4624
17	R 17	4	1	3	5	5	2	4	3	3	5	4	5	4	4	4	3	3	4	66	4356
18	R 18	3	3	2	2	4	4	3	4	5	4	3	4	4	3	3	2	4	5	62	3844
19	R 19	3	3	4	4	4	5	3	4	5	4	4	2	4	3	3	2	5	3	65	4225
20	R 20	4	4	2	4	3	4	4	4	3	4	5	4	4	5	4	4	4	5	71	5041
21	R 21	4	4	4	4	4	5	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	5	72	5184
22	R 22	4	5	3	4	5	4	4	4	3	4	3	4	3	3	3	4	4	4	68	4624
23	R 23	4	3	3	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	3	5	4	66	4356
24	R 24	4	4	2	2	3	4	4	4	3	4	4	4	1	4	4	4	4	5	64	4096
25	R 25	5	4	5	4	4	2	4	5	2	5	4	3	2	5	5	3	4	5	71	5041
26	R 26	5	4	3	5	4	3	4	4	3	3	4	4	3	5	4	4	4	5	71	5041
27	R 27	4	4	2	4	4	2	4	4	3	2	4	4	3	5	4	4	4	5	66	4356
Jumlah		104	96	85	97	102	90	100	108	88	94	97	96	94	99	102	88	103	116	1759	115563
Jumlah Kuadran		41	36	29	33	40	32	30	40	36	33	33	33	33	33	33	34	40	56		

Jumlah kuadran 416 berasal dari jumlah setiap item soal yang dikuadratkan

$$r = \left[\frac{k}{(k-1)} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right]$$

Menghitung total varians tiap butir

$$1. \sigma_b^2 = \frac{416 - 104^2/27}{27} = \frac{15,41}{27} = 0,57$$

$$2. \sigma_b^2 = \frac{360 - 96^2/27}{27} = \frac{18,67}{27} = 0,69$$

$$3. \sigma_b^2 = \frac{297 - 85^2/27}{27} = \frac{29,41}{27} = 1,08$$

$$4. \sigma_b^2 = \frac{363 - 97^2/27}{27} = \frac{14,52}{27} = 0,53$$

$$5. \sigma_b^2 = \frac{402 - 102^2/27}{27} = \frac{16,67}{27} = 0,61$$

$$6. \sigma_b^2 = \frac{322 - 90^2/27}{27} = \frac{22}{27} = 0,81$$

$$7. \sigma_b^2 = \frac{380 - 100^2/27}{27} = 9,63 = 0,35$$

$$8. \sigma_b^2 = \frac{440 - 108^2/27}{27} = \frac{8}{27} = 0,29$$

$$9. \sigma_b^2 = \frac{316 - 88^2/27}{27} = \frac{29,19}{27} = 1,08$$

$$10. \sigma_b^2 = \frac{348 - 94^2/27}{27} = \frac{20,75}{27} = 0,76$$

$$11. \sigma_b^2 = \frac{367 - 97/27}{27} = \frac{18,52}{27} = 0,68$$

$$12. \sigma_b^2 = \frac{356 - 96^2/27}{27} = \frac{14,67}{27} = 0,54$$

$$13. \sigma_b^2 = \frac{348 - 94^2/27}{27} = \frac{20,75}{27} = 0,76$$

$$14. \sigma_b^2 = \frac{383 - 99^2/27}{27} = \frac{20}{27} = 0,74$$

$$15. \sigma_b^2 = \frac{398 - 102^2/27}{27} = \frac{12,67}{27} = 0,46$$

$$16. \sigma_b^2 = \frac{302 - 88^2/27}{27} = \frac{15,19}{27} = 0,56$$

$$17. \sigma_b^2 = \frac{403 - 105^2/27}{27} = \frac{10,08}{27} = 0,37$$

$$18. \sigma_b^2 = \frac{516 - 116^2/27}{27} = \frac{117,63}{27} = 0,65$$

Total varians butir item = $0,57 + 0,69 + 1,08 + 0,53 + 0,61 + 0,81 + 0,35 + 0,29 + 1,08 + 0,76 + 0,68 + 0,54 + 0,76 + 0,74 + 0,46 + 0,56 + 0,37 + 0,65 = 11,618$

Menghitung total varians

$$\sigma_t^2 = \frac{115563 - 1759^2/27}{27} = \frac{115563 - 114595,59}{27} = 35,792$$

LAMPIRAN 7

Angket Penelitian Sikap Minat Belajar

LEMBAR ANGKET SIKAP MINAT BELAJAR

Nama Siswa :

Kelas :

Petunjuk:

1. Saudara dipersilahkan menjawab setiap pertanyaan di bawah ini dengan cara memilih salah satu jawaban yang saudara anggap paling benar dengan memberi tanda (√) pada kolom jawaban yang tersedia.
2. Kesungguhan dan kejujuran saudara dalam menjawab sangat kami harapkan.
3. Atas bantuan saudara, kami sampaikan terima kasih

No	Indikator	Pernyataan	Sangat Setuju	Setuju	Ragu-ragu	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
1	Perhatian	Saya memperhatikan pelajaran ketika dimulai					
		Saya berkonsentrasi ketika pembelajaran PAI					
		Saya memberi tahu teman atau guru jika terdapat kekeliruan pada materi yang sedang disampaikan					
2	Perasaan	Media <i>game</i> asah otak membuat saya senang belajar tentang makanan dan minuman yang halal dan haram					
		Saya bersemangat dalam mengikuti pembelajaran					
		Saya senang bekerjasama dengan anggota kelompok					
3	Ketertarikan	Saya membaca materi makanan dan minuman yang halal dan haram					
		Saya mencatat materi makanan dan minuman yang halal dan haram					
		Saya selalu bertanya kepada guru apabila saya belum paham					
4	Motivasi (partisipasi)	Saya rajin mengerjakan latihan soal makanan dan minuman yang halal dan haram					
		Saya berdiskusi mengenai materi yang diajarkan dengan anggota kelompok					
		Setiap materi yang diajarkan dalam PAI bermanfaat bagi saya					

LAMPIRAN 8

Skor Pretest Kelas Eksperimen

Nomor Item Instrumen														
No	Responden	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	Y
1	Aditya	4	3	3	4	3	4	4	4	3	3	4	4	43
2	A. Zaini	5	4	4	4	5	3	4	4	3	3	4	5	48
3	Anastasia	4	4	3	3	3	4	4	4	3	3	2	5	42
4	Andri	4	5	3	5	5	5	4	3	3	4	4	4	49
5	Aprilia	4	4	3	3	3	4	3	3	3	2	2	5	39
6	Aura	4	4	3	3	3	3	4	3	3	2	4	3	39
7	Dhimas	4	3	3	3	3	3	5	3	3	3	3	4	40
8	Diah	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	34
9	Faiq	4	3	3	4	3	3	2	3	3	4	4	4	40
10	Fatma	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	50
11	Hafiz	5	4	3	4	5	3	4	4	3	4	4	5	48
12	Iqbal	4	4	2	3	4	4	4	4	3	4	4	5	45
13	Kevin	4	4	2	3	4	4	3	4	3	3	4	5	43
14	Luthfi	4	4	3	3	3	3	3	3	3	2	4	3	38
15	Maulidha	4	4	3	3	3	4	4	3	3	2	4	3	40
16	M. Syafi'	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	4	3	39
17	M. Risqi	4	5	3	5	5	5	5	3	3	4	4	4	50
18	Nanang	3	4	2	4	3	3	3	3	3	3	4	5	40
19	Natasha	5	4	5	4	4	4	3	4	3	4	4	5	49
20	Nazwa	4	4	4	4	4	3	3	4	3	3	4	4	44
21	Nur	4	4	3	4	3	4	3	3	3	2	4	4	41
22	Raihan	3	4	3	4	4	4	4	4	5	4	4	4	47
23	Rangga	4	4	4	4	3	4	5	4	3	4	4	4	47
24	Robirt	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	46
25	Satria	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	37
26	Winie	4	4	3	3	3	3	4	3	3	2	4	3	39

LAMPIRAN 9

Skor Pretest Kelas Kontrol

Nomor Item Instrumen														
No	Responden	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	Y
1	Robithus	4	4	4	4	4	4	3	3	4	2	2	5	43
2	Arkaan	1	1	1	1	1	4	1	1	1	1	1	1	15
3	Astri	3	3	4	4	3	3	3	4	3	2	3	3	38
4	Aulia	3	3	4	4	3	1	2	2	2	2	4	3	33
5	Edi	4	4	3	4	3	3	3	3	3	4	3	5	42
6	Fahri	4	4	3	3	4	3	4	3	3	3	3	4	41
7	Fatma	4	4	4	5	4	3	4	3	4	3	4	4	46
8	Ginanjari	1	3	4	5	2	3	1	1	1	1	1	1	24
9	Ilham	4	4	3	4	4	5	4	4	4	4	4	4	48
10	Lutria	4	3	4	5	3	4	2	2	5	3	3	4	42
11	Maulana	4	3	4	3	4	4	4	4	3	3	4	4	44
12	Miftah	4	3	4	5	4	4	2	3	3	4	5	4	45
13	Muhtar	3	3	2	5	1	2	3	3	2	3	3	3	33
14	Nabila	4	4	4	5	4	3	5	5	5	4	2	5	50
15	Naya	4	4	4	5	4	4	4	4	3	3	4	4	47
16	Nur	4	5	3	4	3	3	4	5	3	4	2	5	45
17	Raihan	3	3	2	4	3	4	3	2	3	3	4	4	38
18	Rangga	4	3	4	3	4	4	4	3	3	3	4	5	44
19	Ridlo	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	39
20	Rodlotut	3	3	4	5	3	3	3	4	3	2	3	3	39
21	Ryan	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	38
22	Salsabilla	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	5	5	48
23	Vigo	1	3	2	3	3	2	3	3	3	3	2	3	31
24	Wahyu	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	5	5	48
25	Zahra	4	5	4	4	4	4	4	4	3	4	1	5	46
26	Zharfan	4	4	4	5	4	5	5	5	4	4	1	5	50
27	Zikri	5	5	5	4	3	3	3	2	2	4	4	5	45

LAMPIRAN 10

RPP Kelas Eksperimen

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (R P P)

Satuan Pendidikan	: SMP Nurul Islam
Mata Pelajaran	: Pendidikan Agama Islam
Kelas / Semester	: VIII (delapan) / Genap
Materi Pokok	: Makanan dan Minuman yang Halal dan Haram
Alokasi Waktu	: 2 pertemuan (6 x 40 menit)

Kompetensi Inti :

- KI 1 : Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya
- KI 2 : Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.
- KI 3 : Memahami pengetahuan (faktual, konseptual dan procedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
- KI 4 : Mengolah, menyaji, dan menalar dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat,) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang)sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

A. Kompetensi Dasar dan Indikator:

NO	KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI
1	1.8 Menerapkan ketentuan syariat Islam dalam mengkonsumsi makanan yang halal dan bergizi	
2	2.8 Menghargai perilaku mengonsumsi makanan dan minuman yang halal dan bergizi dalam kehidupan sehari-hari	

3	3.8. Memahami hikmah penetapan makanan dan minuman yang halal dan haram berdasarkan Al-Quran dan Hadits	<p>3.8.1 Menjelaskan pengertian makanan dan minuman yang halal</p> <p>3.8.2 Menjelaskan pengertian Makanan dan minuman yang Haram</p> <p>3.8.3 Menyebutkan kriteria makanan dan minuman yang halal dan yang haram</p> <p>3.8.4 Menunjukkan dalil al-qur.an dan hadits terkait dengan makanan yang halal dan haram.</p> <p>3.8.5 Menyebutkan manfaat makanan yang halal dan madhorot/ bahaya makanan yang haram</p>
4	4.8. Mengonsumsi makanan yang halal dan bergizi sesuai ketentuan syariat Islam	<p>4.8.1 Memilih Mengonsumsi makanan yang halal dan bergizi sesuai Syariat Islam</p> <p>4.8.2 Meninggalkan makanan yang haram dan tidak sesuai syariat Islam dalam kehidupan sehari-hari</p>

B. TUJUAN PEMBELAJARAN:

1. Menjelaskan pengertian makanan halal dengan benar.
2. Menjelaskan jenis-jenis makanan dan minuman halal dengan benar.
3. Menunjukkan dalil *naqli* tentang makanan dan minuman halal dengan benar.
4. Menyebutkan pengertian makanan dan minuman haram dengan tepat.
5. Menunjukkan dalil *naqli* tentang makanan dan minuman haram dengan benar.
6. Menyebutkan jenis-jenis makanan dan minuman haram dengan tepat.
7. Menjelaskan manfaat mengonsumsi makanan dan minuman yang halal dengan benar.
8. Menjelaskan akibat makanan dan minuman yang haram dengan benar.

C. MATERI PEMBELAJARAN:

Pertemuan Pertama:

1. Pengertian
 - a. Pengertian makanan /minuman yang halal
 - b. Pengertian makanan/minuman yang haram
2. Kriteria makanan / minuman yang halal dan yang haram sesuai syariat Islam

Pertemuan Kedua:

1. Manfaat makanan /minuman yang halal dan bahaya makanan /minuman yang haram
2. Membaca ayat Al-quran dan Hadits terkait
3. Jenis produk makanan dan minuman yang halal dan bergizi
4. Jenis produk makanan dan minuman yang haram

D. METODE PEMBELAJARAN:

1. Metode ceramah dan diskusi
2. Teknik Problem Solving

E. SUMBER BELAJAR

1. Kitab Al-Qur'anul Karim dan terjemahnya, DEPAG RI
2. Buku teks siswa PAI SMP Kelas VIII
3. Buku lain yang memadai

F. MEDIA PEMBELAJARAN

1. **Media**
 - a. *Game* asah otak
 - b. Slide
 - c. perpustakaan
2. **Alat**
 - a. Komputer
 - b. LCD Projector
 - c. Benda Asli

G. LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN PEMBELAJARAN

1. Pertemuan 1

- a. Pendahuluan (15 menit)
 - 1) Guru membuka pembelajaran dengan salam dan berdoa bersama dipimpin oleh seorang peserta didik dengan penuh khidmat.
 - 2) Guru memulai pembelajaran dengan pembacaan Al-Quran surah ayat pilihan yang dipimpin oleh salah seorang peserta didik.
 - 3) Guru memperhatikan kesiapan diri peserta didik dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kehadiran, kerapian pakaian, posisi, dan tempat duduk peserta didik.
 - 4) Guru memberikan motivasi dan menerapkan *game* asah otak
 - 5) Guru mengajukan pertanyaan pada peserta didik yang kalah dalam permainan yang berkaitan dengan materi pembelajaran yang telah diajarkan.
 - 6) Guru menyampaikan kompetensi dasar dan tujuan yang akan dicapai.
 - 7) Guru mengkondisikan peserta didik untuk duduk secara berkelompok.
 - 8) Menyampaikan tahapan kegiatan yang akan dilaksanakan dalam pembelajaran.
- b. Kegiatan inti (90 menit)
 - 1) **Mengamati:**

Siswa membaca dan mencermati teks yang menyajikan materi tentang makanan dan minuman yang halal dan haram.
 2. **Menanya:**

- Siswa mengajukan pertanyaan tentang makanan dan minuman yang halal dan haram dan kriterianya
- 3) **Mengeksplorasi:**
Siswa menemukan setiap jawaban dari teka teki silang terkait materi .
 - 4) **Mengasosiasi:**
Siswa mendiskusikan teka teki yang dipecahkan terkait makanan yang diharamkan dan yang diperbolehkan.
 - 5) **Mengkomunikasikan:**
Siswa mempresentasikan teka teki yang telah dipecahkan terkait makanan yang diharamkan dan yang diperbolehkan
- c. Penutup (15 menit)
- 1) Guru melakukan post test terhadap pemahaman peserta didik selama proses pembelajaran.
 - 2) Guru bersama-sama para peserta didik melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang telah dilaksanakan.
 - 3) Guru memberikan *reward* kepada “kelompok peserta didik terbaik”.
 - 4) Guru menjelaskan materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya.
 - 5) Guru memberikan tugas mandiri kepada peserta didik berkaitan dengan materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya.
 - 6) Guru bersama-sama para peserta didik menutup pelajaran dengan berdoa.

2. Pertemuan 2

- a. Pendahuluan (15 menit)
- 1) Guru membuka pembelajaran dengan salam dan berdoa bersama dipimpin oleh seorang peserta didik dengan penuh khidmat.
 - 2) Guru memulai pembelajaran dengan pembacaan al-Quran surah ayat pilihan yang dipimpin oleh salah seorang peserta didik.
 - 3) Guru memperhatikan kesiapan diri peserta didik dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kehadiran, kerapian pakaian, posisi, dan tempat duduk peserta didik.
 - 4) Guru memberikan motivasi dan menerapkan *game* asah otak
 - 5) Guru mengajukan pertanyaan pada peserta didik yang kalah dalam permainan yang berkaitan dengan materi pembelajaran yang telah diajarkan.
 - 6) Guru menyampaikan kompetensi dasar dan tujuan yang akan dicapai.
 - 7) Guru mengkondisikan peserta didik untuk duduk secara berkelompok.
 - 8) Menyampaikan tahapan kegiatan yang akan dilaksanakan dalam pembelajaran.
- b. Kegiatan inti (90 menit)
- 1) **Mengamati:**
 - a) Siswa mengamati dan mencermati gambar atau tayangan yang terkait makanan dan minuman yang halal dan haram.
 - b) Siswa berlatih membaca dalil naqli yang terkait dengan makanan/minuman yang halal dan yang haram
 - 2) **Menanya:**

Dibawah bimbingan guru, peserta didik mengajukan pertanyaan tentang manfaat mengonsumsi makanan/minuman yang halal dan bahaya mengonsumsi jenis makanan yang diharamkan.

3) Mengumpulkan informasi (Mengeksplorasi):

- a) Siswa menemukan manfaat mengonsumsi makanan dan minuman yang halal dan madhorot mengonsumsi makanan/minuman yang haram dari teka teki silang yang telah diberikan
- b) Siswa menemukan dalil /dasar hukum dari ayat-ayat al-Quran dan hadits tentang makanan/ minuman yang halal dan yang haram dari teka teki silang yang telah diberikan
- c) Siswa menemukan dan menganalisis komposisi jenis produk makanan dan minuman yang halal dan haram dari teka teki silang yang telah diberikan

4) Mengasosiasi

- a) Siswa mendiskusikan manfaat mengonsumsi makanan dan minuman yang halal dan madhorot mengonsumsi makanan/minuman yang haram yang terdapat di dalam teka teki silang
- b) Siswa mendiskusikan dalil /dasar hukum dari ayat-ayat al-Quran dan hadits tentang makanan/ minuman yang halal dan yang haram yang terdapat di dalam teka teki silang
- c) Siswa menyimpulkan jenis produk makanan dan minuman yang halal dan bergizi serta makanan /minuman yang diharamkan yang terdapat di dalam teka teki silang

5) Mengkomunikasikan:

- a) Siswa mempresentasikan hasil temuan dari manfaat dan bahaya mengonsumsi minuman yang halal dan yang diharamkan dari teka teki silang
- b) Siswa mempresentasikan hasil temuannya tentang jenis produk makanan dan minuman yang halal dikonsumsi serta yang haram dikonsumsi dari teka teki silang

c. Penutup (15 menit)

- 1) Guru melakukan post test terhadap pemahaman peserta didik selama proses pembelajaran.
- 2) Guru bersama-sama para peserta didik melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang telah dilaksanakan.
- 3) Guru memberikan *reward* kepada “peserta didik terbaik”.
- 4) Guru menjelaskan materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya.
- 5) Guru memberikan tugas mandiri kepada peserta didik berkaitan dengan materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya.
- 6) Guru bersama-sama para peserta didik menutup pelajaran dengan berdoa.

H. Penilaian

1. Sikap

Petunjuk :

Lembaran ini diisi oleh siswa untuk menilai sikap spiritual peserta didik. Berilah tanda cek (√) pada kolom skor sesuai sikap spiritual peserta didik, dengan kriteria sebagai berikut :

4 = selalu, apabila selalu melakukan sesuai pernyataan

3 = sering, apabila sering melakukan sesuai pernyataan dan kadang-kadang tidak melakukan

2 = kadang-kadang, apabila kadang-kadang melakukan dan sering tidak melakukan

1 = tidak pernah, apabila tidak pernah melakukan

Nama Peserta Didik :

Kelas :

Tanggal Pengamatan :

Sikap yang dinilai : Spritual

No	Aspek Pengamatan	Skor			
		1	2	3	4
1	Saya selalu makan makanan yang halal sehat dan bergizi				
2	Sesekali kita perlu makan makanan yang mahal meskipun tidak halal untuk kesehatan tubuh kita				
3	Makan makanan yang diharamkan sebenarnya dapat membuat badan kita menjadi sehat dan kuat				
4	Makanan yang halal pasti harganya mahal sehingga sulit untuk kita lakukan				
5	Makanan halal akan membuat tubuh kita menjadi sehat				
Jumlah Skor					

Petunjuk Penskoran :

Perhitungan skor akhir menggunakan rumus :

$$\frac{\text{Skor}}{\text{Skor Tertinggi}} \times 100 = \text{skor akhir}$$

Contoh :

Skor diperoleh 16, skor tertinggi 4 x 5 pernyataan = 20, maka skor akhir : $\frac{16}{20} \times 100 = 80$

2. Pengetahuan

a. Teknik Penilaian : Tes Lisan

b. Bentuk Instrumen : Lembar penilaian tes lisan

c. Kisi-kisi :

No.	Indikator	Butir Instrumen
1.	Dapat mengartikan Q.S. <i>Al-Maidah</i> ayat 3	Artikan Q.S. <i>al-Maidah</i> ayat 3 dengan benar!
2.	Dapat mengartikan <i>Al-hadits Yang terkait</i>	Artikan hadits berikut ini dengan benar!
3	Dapat menjelaskan kriteria makanan dan minuman yang haram	Jelaskan kriteria makanan minuman yang haram !
4	Dapat menyebutkan bahaya mengonsumsi makanan dan minuman yang diharamkan	Sebutkan 3 bahaya mengonsumsi makanan yang diharamkan!
5	Dapat menyebutkan manfaat mengonsumsi makanan yang halal dan bergizi	Sebutkan 3 manfaat mengonsumsi makanan/minuman yang halal dan bergizi !

3. Keterampilan

a. Teknik Penilaian : Performance

b. Bentuk Instrumen : Praktik

c. Kisi-kisi:

No.	Keterampilan	Butir Instrumen
1.	Dapat membaca Q.S. <i>Al-Maidah</i> ayat 3	Bacalah Q.S. <i>Al-Maidah</i> ayat 3 dengan tartil!
2.	Dapat membaca <i>Al-Hadits terkait</i>	Bacalah Q.S. <i>Al- Hadts berikut dengan benar dan lancar</i>

Semarang ,12 April 2018

Mengetahui;
Guru Mata Pelajaran PAI

Praktikan

.M. Muslih, S. Pd. I

Ida Puji Rusmiati

LAMPIRAN 11

Rpp Kelas Kontrol

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (R P P)

Satuan Pendidikan : SMP Nurul Islam
Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Islam
Kelas / Semester : VIII (delapan) / Genap
Materi Pokok : Makanan dan Minuman yang Halal dan Haram
Alokasi Waktu : 2 pertemuan (6 x 40 menit)

Kompetensi Inti :

- KI 1 : Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya
- KI 2 : Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.
- KI 3 : Memahami pengetahuan (faktual, konseptual dan procedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
- KI 4 : Mengolah, menyaji, dan menalar dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat,) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang)sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

A. Kompetensi Dasar dan Indikator:

NO.	Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
1	1.8 Menerapkan ketentuan syariat Islam dalam mengkonsumsi makanan yang halal dan bergizi	
2	2.8 Menghargai perilaku mengonsumsi makanan dan minuman yang halal dan bergizi dalam kehidupan sehari-hari	

3	3.8. Memahami hikmah penetapan makanan dan minuman yang halal dan haram berdasarkan Al-Quran dan Hadits	3.8.1 Menjelaskan pengertian makanan dan minuman yang halal 3.8.2 Menjelaskan pengertian Makanan dan minuman yang Haram 3.8.3 Menyebutkan kriteria makanan dan minuman yang halal dan yang haram 3.8.4 Menunjukkan dalil al-qur'an dan hadits terkait dengan makanan yang halal dan haram. 3.8.5 Menyebutkan manfaat makanan yang halal dan madhorot/ bahaya makanan yang haram
4	4.8. Mengonsumsi makanan yang halal dan bergizi sesuai ketentuan syariat Islam	4.8.1 Memilih Mengonsumsi makanan yang halal dan bergizi sesuai Syariat Islam 4.8.2 Meninggalkan makanan yang haram dan tidak sesuai syariat islam dalam kehidupan sehari-hari

B. TUJUAN PEMBELAJARAN:

1. Menjelaskan pengertian makanan halal dengan benar.
2. Menjelaskan jenis-jenis makanan dan minuman halal dengan benar.
3. Menunjukkan dalil *naqli* tentang makanan dan minuman halal dengan benar.
4. Menyebutkan pengertian makanan dan minuman haram dengan tepat.
5. Menunjukkan dalil *naqli* tentang makanan dan minuman haram dengan benar.
6. Menyebutkan jenis-jenis makanan dan minuman haram dengan tepat.
7. Menjelaskan manfaat mengonsumsi makanan dan minuman yang halal dengan benar.
8. Menjelaskan akibat makanan dan minuman yang haram dengan benar.

C. MATERI PEMBELAJARAN:

Pertemuan Pertama:

1. Pengertian
 - a. Pengertian makanan /minuman yang halal
 - b. Pengertian makanan/minuman yang haram
2. Kriteria makanan / minuman yang halal dan yang haram sesuai syariat Islam

Pertemuan Kedua:

1. Manfaat makanan /minuman yang halal dan bahaya makanan /minuman yang haram
2. Membaca ayat Al-quran dan Hadits terkait
3. Jenis produk makanan dan minuman yang halal dan bergizi
4. Jenis produk makanan dan minuman yang haram

D. METODE PEMBELAJARAN:

1. Metode ceramah dan diskusi
2. Teknik Problem Solving

E. SUMBER BELAJAR

1. Kitab Al-Qur'anul Karim dan terjemahnya, DEPAG RI
2. Buku teks siswa PAI SMP Kelas VIII
3. Buku lain yang memadai

F. MEDIA PEMBELAJARAN

1. Media

- a. Slide
- b. perpustakaan

2. Alat

- a. Komputer
- b. LCD Projector

G. LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN PEMBELAJARAN

Pertemuan 1

- a. Pendahuluan (15 menit)
 - 1) Guru membuka pembelajaran dengan salam dan berdoa bersama dipimpin oleh seorang peserta didik dengan penuh khidmat.
 - 2) Guru memulai pembelajaran dengan pembacaan Al-Quran surah ayat pilihan yang dipimpin oleh salah seorang peserta didik.
 - 3) Guru memperhatikan kesiapan diri peserta didik dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kehadiran, kerapian pakaian, posisi, dan tempat duduk peserta didik.
 - 4) Guru memberikan motivasi dan mengajukan pertanyaan secara komunikatif yang berkaitan dengan materi pembelajaran.
 - 5) Guru menyampaikan kompetensi dasar dan tujuan yang akan dicapai.
 - 6) Guru mengkondisikan peserta didik untuk duduk secara berkelompok.
 - 7) Menyampaikan tahapan kegiatan yang akan dilaksanakan dalam pembelajaran.
- b. Kegiatan inti (90 menit)
 - 1) **Mengamati:**
Siswa membaca dan mencermati teks yang menyajikan materi tentang makanan dan minuman yang halal dan haram.
 - 2) **Menanya:**
Siswa mengajukan pertanyaan tentang makanan dan minuman yang halal dan haram dan kriterianya
 - 3) **Mengeksplorasi:**
Siswa membuat skema kriteria tentang jenis-jenis makanan yang dihalalkan dan yang diharamkan.
 - 4) **Mengasosiasi:**
Siswa mendiskusikan terkait skema kriteria tentang jenis-jenis makanan yang dihalalkan dan yang diharamkan.yang telah dibuat
 - 5) **Mengkomunikasikan:**
Siswa mempresentasikan terkait skema kriteria tentang jenis-jenis makanan yang dihalalkan dan yang diharamkan.yang telah dibuat

c. Penutup (15 menit)

- 1) Guru melakukan post test terhadap pemahaman peserta didik selama proses pembelajaran.
- 2) Guru bersama-sama para peserta didik melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang telah dilaksanakan.
- 3) Guru memberikan *reward* kepada “kelompok peserta didik terbaik”.
- 4) Guru menjelaskan materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya.
- 5) Guru memberikan tugas mandiri kepada peserta didik berkaitan dengan materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya.
- 6) Guru bersama-sama para peserta didik menutup pelajaran dengan berdoa.

Pertemuan 2

a. Pendahuluan (15 menit)

- 1) Guru membuka pembelajaran dengan salam dan berdoa bersama dipimpin oleh seorang peserta didik dengan penuh khidmat.
- 2) Guru memulai pembelajaran dengan pembacaan al-Quran surah ayat pilihan yang dipimpin oleh salah seorang peserta didik.
- 3) Guru memperhatikan kesiapan diri peserta didik dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kehadiran, kerapian pakaian, posisi, dan tempat duduk peserta didik.
- 4) Guru memberikan motivasi dan mengajukan pertanyaan secara komunikatif yang berkaitan dengan materi pembelajaran.
- 5) Guru menyampaikan kompetensi dasar dan tujuan yang akan dicapai.
- 6) Guru mengkondisikan peserta didik untuk duduk secara berkelompok.
- 7) Menyampaikan tahapan kegiatan yang akan dilaksanakan dalam pembelajaran.

d. Kegiatan inti (90 menit)

1) **Mengamati:**

- a) Siswa mengamati dan mencermati gambar atau tayangan yang terkait makanan dan minuman yang halal dan haram.
- b) Siswa berlatih membaca dalil naqli yang terkait dengan makanan/minuman yang halal dan yang haram

2) **Menanya:**

Dibawah bimbingan guru, peserta didik mengajukan pertanyaan tentang manfaat mengonsumsi makanan/minuman yang halal dan bahaya mengonsumsi jenis makanan yang diharamkan.

3) **Mengumpulkan informasi (Mengeksplorasi):**

- a) Siswa menemukan manfaat mengonsumsi makanan dan minuman yang halal dan madhorot mengonsumsi makanan/minuman yang haram

4) **Mengasosiasi**

- a) Siswa mendiskusikan manfaat mengonsumsi makanan dan minuman yang halal dan madhorot mengonsumsi makanan/minuman yang haram

- b) Siswa mendiskusikan dalil /dasar hukum dari ayat-ayat al-Quran dan hadits tentang makanan/ minuman yang halal dan yang haram
- c) Siswa menyimpulkan jenis produk makanan dan minuman yang halal dan bergizi serta makanan /minuman yang diharamkan

5) Mengkomunikasikan:

- a) Siswa mempresentasi kan hasil temuan dari manfaat dan bahaya mengonsumsi minuman yang halal dan yang diharamkan.
- b) Siswa mempresentasikan hasil temuannya tentang jenis produk makanan dan minuman yang halal dikonsumsi serta yang haram dikonsumsi

c. Penutup (15 menit)

- 1) Guru melakukan post test terhadap pemahaman peserta didik selama proses pembelajaran.
- 2) Guru bersama-sama para peserta didik melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang telah dilaksanakan.
- 3) Guru memberikan *reward* kepada “peserta didik terbaik”.
- 4) Guru menjelaskan materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya.
- 5) Guru memberikan tugas mandiri kepada peserta didik berkaitan dengan materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya.
- 6) Guru bersama-sama para peserta didik menutup pelajaran dengan berdoa.

H. Penilaian

1. Sikap

Petunjuk :

Lembaran ini diisi oleh siswa untuk menilai sikap spiritual peserta didik.

Berilah tanda cek (√) pada kolom skor sesuai sikap spiritual peserta didik, dengan kriteria sebagai berikut :

4 = selalu, apabila selalu melakukan sesuai pernyataan

3 = sering, apabila sering melakukan sesuai pernyataan dan kadang-kadang tidak melakukan

2 = kadang-kadang, apabila kadang-kadang melakukan dan sering tidak melakukan

1 = tidak pernah, apabila tidak pernah melakukan

Nama Peserta Didik :

Kelas :

Tanggal Pengamatan :

Sikap yang dinilai : Spritual

No	Aspek Pengamatan	Skor			
		1	2	3	4
1	Saya selalu makan makanan yang halal sehat dan bergizi				
2	Sesekali kita perlu makan makanan yang mahal meskipun tidak halal untuk kesehatan tubuh kita				
3	Makan makanan yang diharamkan sebenarnya dapat membuat badan kita menjadi sehat dan kuat				
4	Makanan yang halal pasti harganya mahal sehingga sulit untuk kita lakukan				
5	Makanan halal akan membuat tubuh kita menjadi sehat				

Petunjuk Penskoran :

Perhitungan skor akhir menggunakan rumus :

$$\frac{\text{Skor}}{\text{Skor Tertinggi}} \times 100 = \text{skor akhir}$$

Contoh :

Skor diperoleh 16, skor tertinggi 4 x 5 pernyataan = 20, maka skor akhir

$$\frac{16}{20} \times 100 = 80$$

2. Pengetahuan

- b. Teknik Penilaian : Tes Lisan
- c. Bentuk Instrumen : Lembar penilaian tes lisan
- d. Kisi-kisi :

No.	Indikator	Butir Instrumen
1	Dapat mengartikan Q.S. <i>Al-Maidah</i> ayat 3	Artikan Q.S. <i>al-Maidah</i> ayat 3 dengan benar!
2	Dapat mengartikan <i>Al-hadits Yang terkait</i>	Artikan hadits berikut ini dengan benar!
3	Dapat menjelaskan kriteria makanan dan minuman yang haram	Jelaskan kriteria makanan minuman yang haram !
4	Dapat menyebutkan bahaya mengonsumsi makanan dan minuman yang diharamkan	Sebutkan 3 bahaya mengonsumsi makanan yang diharamkan!

5	Dapat menyebutkan manfaat mengonsumsi makanan yang halal dan bergizi	Sebutkan 3 manfaat mengonsumsi makanan/minuman yang halal dan bergizi !
---	--	---

3. Keterampilan

- a. Teknik Penilaian : Performance
- b. Bentuk Instrumen : Praktik
- c. Kisi-kisi:

No.	Keterampilan	Butir Instrumen
	Dapat membaca Q.S. <i>Al-Maidah</i> ayat 3	Bacalah Q.S. <i>Al-Maidah</i> ayat 3 dengan tartil!
	Dapat membaca . <i>Al-Hadits</i> terkait	Bacalah Q.S. <i>Al- Hadts</i> berikut dengan benar dan lancar

Mengetahui;
Guru Mata Pelajaran PAI

Semarang ,11 April 2018

Praktikan

.M. Muslihin, S. Pd. I

Ida Puji Rusmiati

LAMPIRAN 12

Skor Posttest Kelas Eksperimen

		Nomor Item Instrumen												
No	Responden	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	Y
1	Aditya	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	51
2	A. Zaini	5	4	3	4	4	4	5	5	4	5	3	5	51
3	Anastasia	5	4	4	5	5	4	5	4	4	4	3	4	51
4	Andri	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	50
5	Aprilia	4	3	2	3	3	4	3	3	3	4	4	4	40
6	Aura	4	4	3	3	3	4	4	2	4	2	4	3	40
7	Dhimas	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	4	5	46
8	Diah	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	50
9	Faiq	5	5	4	4	5	5	4	4	4	3	3	3	49
10	Fatma	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	58
11	Hafiz	5	5	3	4	5	3	5	4	2	4	5	5	50
12	Iqbal	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	46
13	Kevin	4	3	3	4	3	4	4	4	3	3	4	4	43
14	Luthfi	5	4	5	4	5	5	5	4	5	4	5	5	56
15	Maulidha	4	3	4	4	3	4	4	2	3	2	4	4	41
16	M. Syafi'	3	3	3	3	3	4	5	4	3	3	3	4	41
17	M. Risqi	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	54
18	Nanang	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	60
19	Natasha	5	5	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	51
20	Nazwa	5	4	1	4	3	4	5	3	4	5	3	4	45
21	Nur	4	4	3	3	4	4	3	3	3	2	4	5	42
22	Raihan	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	51
23	Rangga	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	50
24	Robirt	4	4	4	5	4	4	3	4	4	4	4	5	49
25	Satria	4	4	4	4	4	4	4	3	3	2	4	4	44
26	Winie	4	4	3	4	4	4	4	3	4	3	4	4	45

LAMPIRAN 13

Skor Posttest Kelas Kontrol

Nomor Item Instrumen														
No	Responden	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	Y
1	Robithus	4	4	4	4	4	3	4	4	5	2	3	5	46
2	Arkaan	4	4	5	5	4	3	2	2	5	3	3	4	44
3	Astri	3	3	4	5	3	4	4	4	3	3	5	3	44
4	Aulia	4	3	5	4	4	2	2	2	2	2	3	4	37
5	Edi	4	4	3	4	3	3	3	4	3	4	3	5	43
6	Fahri	4	3	3	3	3	4	4	3	3	3	4	4	41
7	Fatma	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	46
8	Ginanjari	1	2	2	4	3	3	3	4	1	3	5	4	35
9	Ilham	4	3	3	3	3	4	4	2	3	3	4	4	40
10	Lutria	4	4	5	5	4	1	2	2	5	3	3	4	42
11	Maulana	4	4	4	4	4	3	3	4	4	3	4	4	45
12	Miftah	4	3	4	5	4	5	3	2	3	4	4	4	45
13	Muhtar	3	3	3	3	4	2	3	3	2	2	3	2	33
14	Nabila	5	5	5	5	4	4	4	4	3	4	4	4	51
15	Naya	4	3	5	3	4	3	2	2	2	2	3	4	37
16	Nur	4	5	3	4	5	2	4	5	3	4	2	5	46
17	Raihan	4	3	2	4	3	3	4	2	3	2	2	4	36
18	Rangga	2	2	3	2	2	1	2	2	2	2	1	2	23
19	Ridlo	1	2	3	5	4	3	3	4	1	3	5	4	38
20	Rodlotut	3	4	4	5	4	3	4	3	5	1	4	4	44
21	Ryan	3	3	3	5	3	4	3	3	3	3	3	3	39
22	Salsabilla	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	5	47
23	Vigo	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12
24	Wahyu	3	4	4	3	4	5	4	3	5	1	5	1	42
25	Zahra	4	5	4	4	4	1	4	5	3	4	2	5	45
26	Zharfan	4	3	4	4	4	4	4	4	1	4	4	4	44
27	Zikri	5	5	3	4	3	4	3	3	2	3	3	5	43

LAMPIRAN 14

Uji Normalitas

KOLMOGOROV SMIRNOV

Descriptives

Kelas			Statistic	Std. Error	
Minat belajar siswa	Pretest	Mean	42.96	.888	
	Eksperimen	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	41.13	
			Upper Bound	44.79	
		5% Trimmed Mean		43.03	
		Median		42.50	
		Variance		20.518	
		Std. Deviation		4.530	
		Minimum		34	
		Maximum		50	
		Range		16	
		Interquartile Range		8	
		Skewness		.069	.456
		Kurtosis		-1.087	.887
		Posttest	Mean	48.23	1.063
Eksperimen	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	46.04		

	Upper Bound	50.42	
	5% Trimmed Mean	48.06	
	Median	49.50	
	Variance	29.385	
	Std. Deviation	5.421	
	Minimum	40	
	Maximum	60	
	Range	20	
	Interquartile Range	7	
	Skewness	.253	.456
	Kurtosis	-.400	.887
<hr/>			
Pretest Kontrol	Mean	40.81	1.553
	95% Confidence Interval for Mean		
		Lower Bound	37.62
		Upper Bound	44.01
	5% Trimmed Mean	41.61	
	Median	43.00	
	Variance	65.157	
	Std. Deviation	8.072	
	Minimum	15	
	Maximum	50	

	Range		35	
	Interquartile Range		8	
	Skewness		-1.616	.448
	Kurtosis		3.096	.872
Posttest	Mean		40.30	1.523
Kontrol	95% Confidence	Lower	37.17	
	Interval for Mean	Bound		
		Upper	43.43	
		Bound		
	5% Trimmed Mean		41.17	
	Median		43.00	
	Variance		62.601	
	Std. Deviation		7.912	
	Minimum		12	
	Maximum		51	
	Range		39	
	Interquartile Range		8	
	Skewness		-2.171	.448
	Kurtosis		5.962	.872

Tests of Normality

		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Minat belajar siswa	Pretest Eksperimen	.166	26	.062	.940	26	.133
	Posttest Eksperimen	.151	26	.132	.950	26	.228
	Pretest Kontrol	.178	27	.027	.858	27	.002
	Posttest Kontrol	.178	27	.028	.790	27	.000

a. Lilliefors Significance Correction

LAMPIRAN 15

Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Pretest	3.297	1	51	.075
Posttest	.608	1	51	.439

LAMPIRAN 16

Uji Paired Sample T Test Kelas Eksperimen

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest	42.9615	26	4.52973	.88835
	Posttest	48.2308	26	5.42076	1.06310

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Pretest & Posttest	26	.408	.039

Paired Samples Test

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 Pretest Posttest	-5.26923	5.46668	1.07210	-7.47727	-3.06119	-4.915	25	.000

LAMPIRAN 17

Uji Wilcoxon Kelas Kontrol

Ranks

	N	Mean Rank	Sum of Ranks
Posttest – Pretest Negative Ranks	11 ^a	12.59	138.50
Positive Ranks	11 ^b	10.41	114.50
Ties	5 ^c		
Total	27		

a. Posttest < Pretest

b. Posttest > Pretest

c. Posttest = Pretest

Test Statistics^b

	Posttest - Pretest
Z	-.392 ^a
Asymp. Sig. (2-tailed)	.695

a. Based on positive ranks.

b. Wilcoxon Signed Ranks Test

LAMPIRAN 18

r Product Moment

Tabel r Product Moment
Pada Sig.0,05 (Two Tail)

N	r	N	r	N	r	N	r	N	r	N	r
1	0.997	41	0.301	81	0.216	121	0.177	161	0.154	201	0.138
2	0.95	42	0.297	82	0.215	122	0.176	162	0.153	202	0.137
3	0.878	43	0.294	83	0.213	123	0.178	163	0.153	203	0.137
4	0.811	44	0.291	84	0.212	124	0.175	164	0.152	204	0.137
5	0.754	45	0.288	85	0.211	125	0.174	165	0.152	205	0.136
6	0.707	46	0.285	86	0.21	126	0.174	166	0.151	206	0.136
7	0.666	47	0.282	87	0.208	127	0.173	167	0.151	207	0.136
8	0.632	48	0.279	88	0.207	128	0.172	168	0.151	208	0.135
9	0.602	49	0.276	89	0.206	129	0.172	169	0.15	209	0.135
10	0.576	50	0.273	90	0.205	130	0.171	170	0.15	210	0.135
11	0.553	51	0.271	91	0.204	131	0.17	171	0.149	211	0.134
12	0.532	52	0.268	92	0.203	132	0.17	172	0.149	212	0.134
13	0.514	53	0.266	93	0.202	133	0.169	173	0.148	213	0.134
14	0.497	54	0.263	94	0.201	134	0.168	174	0.148	214	0.134
15	0.482	55	0.261	95	0.2	135	0.168	175	0.148	215	0.133
16	0.468	56	0.259	96	0.199	136	0.167	176	0.147	216	0.133
17	0.456	57	0.256	97	0.198	137	0.167	177	0.147	217	0.133
18	0.444	58	0.254	98	0.197	138	0.166	178	0.146	218	0.132
19	0.433	59	0.252	99	0.196	139	0.165	179	0.146	219	0.132
20	0.423	60	0.25	100	0.195	140	0.165	180	0.146	220	0.132
21	0.413	61	0.248	101	0.194	141	0.164	181	0.145	221	0.131
22	0.404	62	0.246	102	0.193	142	0.164	182	0.145	222	0.131
23	0.396	63	0.244	103	0.192	143	0.163	183	0.144	223	0.131
24	0.388	64	0.242	104	0.191	144	0.163	184	0.144	224	0.131
25	0.381	65	0.24	105	0.19	145	0.162	185	0.144	225	0.13
26	0.374	66	0.239	106	0.189	146	0.161	186	0.143	226	0.13
27	0.367	67	0.237	107	0.188	147	0.161	187	0.143	227	0.13
28	0.361	68	0.235	108	0.187	148	0.16	188	0.142	228	0.129
29	0.355	69	0.234	109	0.187	149	0.16	189	0.142	229	0.129
30	0.349	70	0.232	110	0.186	150	0.159	190	0.142	230	0.129
31	0.344	71	0.23	111	0.185	151	0.159	191	0.141	231	0.129
32	0.339	72	0.229	112	0.184	152	0.158	192	0.141	232	0.128
33	0.334	73	0.227	113	0.183	153	0.158	193	0.141	233	0.128
34	0.329	74	0.226	114	0.182	154	0.157	194	0.14	234	0.128
35	0.325	75	0.224	115	0.182	155	0.157	195	0.14	235	0.127
36	0.32	76	0.223	116	0.181	156	0.156	196	0.139	236	0.127
37	0.316	77	0.221	117	0.18	157	0.156	197	0.139	237	0.127
38	0.312	78	0.22	118	0.179	158	0.155	198	0.139	238	0.127
39	0.308	79	0.219	119	0.179	159	0.155	199	0.138	239	0.126
40	0.304	80	0.217	120	0.178	160	0.154	200	0.138	240	0.126

LAMPIRAN 19

Game Asah Otak

eka-Teki Silang



By: Ida Puji R

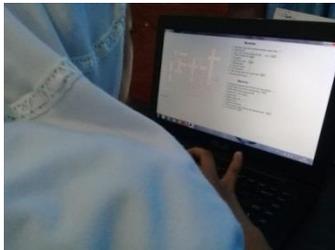
Mendatar

1. Makanan yang boleh di makan menurut syariat Islam
2. Halal (artinya).
3. Nasi, sayur-sayuran termasuk halal (nya).
4. Khabais (Indonesia).
5. Merugikan.
6. Tidak baik (arab).
7. Minuman halal.
8. Termasuk Khomr.
9. Urin (nama lain)
10. Yang di dapat dari taat kepada Allah.
11. Penyakit akibat khomr.

Menurun

1. Makanan mengandung nutrisi bergizi dan menyehatkan.
2. Firman Allah mengonsumsi makanan halal.
3. Firman Allah tentang makanan halal.
4. Daging babi (Arab).
5. Bangkai halal.
6. Hukum minum arak.
7. Minuman keras.
8. Tanaman memabukan.
9. Terbiasa mengonsumsi makanan dan minuman halal.
10. Jiwa (nama lain).

LAMPIRAN 20
Dokumentasi





KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

Jl. Prof. Dr. Hamka Kampus II Ngaliyan Telp. 7601295 Fax. 7615387 Semarang 50185

Semarang, 29 November 2017

Nomor : B-4878/Un.10.3/J1/PP.00.9/11/2017

Lampiran : -

Perihal : **Penunjukan Pembimbing Skripsi**

Kepada Yth.

1. Drs. H. Abdul Rohman, M. Ag.

2. Sofa Muthohar, M. Ag.

Di tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Berdasarkan hasil pembahasan usulan judul penelitian di Jurusan Pendidikan Agama Islam (PAI), maka Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan menyetujui judul skripsi Mahasiswa:

Nama : Ida Puji Rusmiati

NIM : 1403016067

Judul : PENERAPAN GAME ASAH OTAK DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN PAI KELAS VIII SMP NURUL ISLAM PURWOYOSO SEMARANG

Dan menunjuk :

Pembimbing I : Drs. H. Abdul Rohman, M. Ag.

Pembimbing II : Sofa Muthohar, M. Ag.

Demikian surat penunjukan pembimbing skripsi ini disampaikan dan atas kerjasamanya, kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

A.n. Dekan,
Ketua Jurusan



Tembusan disampaikan kepada Yth :

1. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan UIN Walisongo Semarang
2. Mahasiswa yang bersangkutan
3. Arsip



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

Jl. Prof. Dr. Hamka Kampus II Ngaliyan, (024) 7601295 Fax. 7615387

Nomor : B-1408/un.10.3/D.I/TL.00/03/2018

Semarang, 29 April 2018

Lamp : -

Hal : Mohon Riset

a.n. : Ida Puji Rusmiati

NIM : 1403016067

Yth.

Kepala SMP Nurul Islam
di Semarang

Assalamu'alaikum wr. wb.

Diberitahukan dengan hormat dalam rangka penulisan skripsi, bersama ini kami hadapkan mahasiswa:

Nama : Ida Puji Rusmiati

NIM : 1403016067

Alamat : Desa Sidorejo RT 04 RW 02 Kec. Karangawen Kab. Demak

Judul Skripsi : **PENERAPAN GAME ASAH OTAK UNTUK
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK
PADA PEMBELAJARAN PAI KELAS VIII SMP NURUL
ISLAM PURWOYOSO SEMARANG**

Pembimbing : 1. Dr. H. Abdul Rohman, M. Ag.

2. Sofa Muthohar, M. Ag.

Mahasiswa tersebut membutuhkan data-data dengan tema/judul skripsi yang sedang disusun, oleh karena itu kami mohon Mahasiswa tersebut diijinkan melaksanakan riset mulai 03 April sampai 20 Mei 2018.

Demikian atas perhatian dan kerjasamanya disampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

An. Dekan

~~Maka Dekan Bidang Akademik~~



Prof. Dr. H. Fatah Svukur, M.Ag.

NIP. 19681212 199403 1 003

Tembusan:

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang (sebagai laporan)



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

Jl. Prof. Dr. H. M. Ngalim Seto, Kampus II Ngaliyan Telp. (024) 7601295 Fax. 7615387 Semarang 50182

SURAT KETERANGAN

Nomor: B-1100/un.10.3/D.3/PP.00.9/05/2018

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang menerangkan dengan sesungguhnya bahwa

Nama : Idu Puji Rusmiati
Tempat dan tanggal lahir : Demak, 08 Februari 1995
Program/ Semester/ Tahun : SI/ VIII/ 2018
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Alamat : Ds. Sidorejo RT 04/RW 02 Kcc. Karangawen Kab. Demak

Adalah benar-benar melakukan kegiatan Ko-Kurikuler dan nilai dari kegiatan masing-masing aspek sebagaimana terlampir.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya. Kepada pihak-pihak yang berkepentingan diharap maklum.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Semarang, 31 Mei 2018

Mengetahui
Korektor

Mustakimih

a.n. Dekan
Wakil Dekan Bidang
Mahasiswa dan Kerjasama





KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

Jl. Prof. Dr. Hanka Kampus II Ngaliyan Telp. (024) 7601295 Fax. 7615387 Semarang 50185

TRANSKIP KO-KURIKULER

NAMA : Ida Puji Rusmiati

NIM : 1403016067

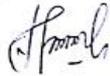
No	Nama Kegiatan	Jumlah Kegiatan	Nilai Kum	Presentase
1	Aspek Keagamaan dan Kebangsaan	8	22	27,5 %
2	Aspek Penalaran dan Idealisme	8	19	23,75 %
3	Aspek Kepemimpinan dan Loyalitas	8	19	23,75 %
4	Aspek Pemenuhan Bakat dan Minat Mahasiswa	5	10	12,5 %
5	Aspek Pengabdian kepada Masyarakat	5	10	12,5 %
Jumlah		34	80	100 %

Predikat : Istimewa/ Baik/ Cukup/ Kurang

Semarang, 31 Mei 2018

Mengetahui
Korektor

a.n. Dekan
Wakil Dekan Bidang
Kemahasiswaan dan Kerjasama


Mustakimah





**YAYASAN NURUL ISLAM PURWOYOSO
SMP NURUL ISLAM SEMARANG**

KEPUTUSAN MENKUMHAM NOMOR AHU-05768.50.10.2014

Jl. Siliwangi 574 Telp. (024) 7604405 Semarang 50146

Website: <http://smp.nurulislambyafarooq.id>

SURAT KETERANGAN

No : 113 / 4.a / KET / VI/2018

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Mashadi, S.Ag.
Jabatan : Kepala SMP Nurul Islam
Alamat : Jl. Siliwangi 574 Semarang

Menerangkan bahwa:

Nama : Ida Puji Rusmiati
NIM : 1403016067
Fakultas/Jurusan : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan / PAI
Alamat : Siderojo RT 04 RW 02 Kec. Karangawen Kab. Demak

Telah mengadakan penelitian dalam rangka penulisan skripsi dengan judul "Penerapan *Game* Asah Otak untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran PAI Kelas VIII SMP Nurul Islam Purwoyoso Semarang" yang telah dilaksanakan dari tanggal 2 April - 20 Mei 2018

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Semarang, 5 Juni 2018



Mashadi, S.Ag



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO
PUSAT PENGEMBANGAN BAHASA

Jl. Prof. Dr. Hamka KM. 02 Kampus III Ngaliyan Telp./Fax. (024) 7614453 Semarang 50185
email : ppb@walisongo.ac.id

شهادة

B-1632/U.n.10.0/P3/PP.00.9/04/2018

يشهد مركز تنمية اللغة جامعة والي سونجو الإسلامية الحكومية بأن

IDA PUJI RUSMIATI : الطالبة

Demak, 8 Februari 1995 : تاريخ و محل الميلاد

1403016067 : رقم القيد

قد نجحت في اختبار معيار الكفاءة في اللغة العربية (IMKA) بتاريخ ١٢ أبريل ٢٠١٨

بتقدير: جيد (٣٨٩)

وحررت لها الشهادة بناء على طلبها.

سمارانج، ١٨ أبريل ٢٠١٨

مدير،

النهار محمد سيف الله الحاج

رئيس : ١٩٧٠٠٣٢١١٩٩٦٠٣١٠٠٣



تمتاز : ٤٥٠ - ٥٠٠
جيد جدا : ٤٠٠ - ٤٤٩
جيد : ٣٥٠ - ٣٩٩
مقبول : ٣٠٠ - ٣٤٩
راسب : ٢٩٩ وأدناه

رقم الشهادة : 220180944





MINISTRY OF RELIGIOUS AFFAIRS
STATE ISLAMIC UNIVERSITY WALISONGO
LANGUAGE DEVELOPMENT CENTER
Jl. Prof. Dr. Hamka KM. 02 Kampus III Ngaliyan Telp./Fax. (024) 7614453 Semarang 50185
email : pypb@walisongo.ac.id

Certificate

Nomor : B-2268/Un.10.0/P3/PP.00.9/07/2018

This is to certify that

IDA PUJI RUSMIATI

Date of Birth: February 08, 1995
Student Reg. Number: 1403016067

the TOEFL Preparation Test

Conducted by

Language Development Center
of State Islamic University (UIN) "Walisongo" Semarang

On May 5th, 2018

and achieved the following scores:

Listening Comprehension	: 46
Structure and Written Expression	: 40
Reading Comprehension	: 40
TOTAL SCORE	: 420



Semarang, July 2nd, 2018

Director,

Dr. H. Muhammad Saifullah, M.Ag
19700321 199603 1 003

Certificate Number : 120180896

® TOEFL is registered trademark by Educational Testing Service.
This program or test is not approved or endorsed by ETS.

RIWAYAT HIDUP

A. Identitas Diri

1. Nama lengkap : Ida Puji Rusmiati
2. TTL : Demak, 08 Februari 1995
3. NIM : 1403016067
4. Alamat : Ds. Sidorejo RT 04/ RW 02 Kec.
Karangawen Kab. Demak
5. E-mail : idapuji0802@gmail. Com

B. Riwayat Pendidikan

1. TK Sidodadi 03 Lulus Tahun 2001
2. SD N Tegowanu 04 Lulus Tahun 2007
3. SMP N 01 Karangawen Lulus Tahun 2010
4. MA Nurul Ulum Mranggen Lulus Tahun 2013
5. PAI UIN Walisongo Semarang Lulus Tahun 2018

Semarang, Juli 2018

Ida Puji Rusmiati
NIM. 1403016067