

**EFEKTIVITAS *GAME* ASAH OTAK DALAM  
MENINGKATKAN MINAT DAN HASIL BELAJAR  
PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN PAI  
KELAS VII SMP NEGERI 1 BOJA KENDAL**

SKRIPSI

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



Oleh:

NAFISATUL AFIFAH  
NIM. 1603016071

**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO  
SEMARANG  
2020**

## PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Nafisatul Afifah

Nim :1603016071

Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul:

**“EFEKTIVITAS *GAME* ASAH OTAK DALAM  
MENINGKATKAN MINAT DAN HASIL BELAJAR PESERTA  
DIDIK PADA PEMBELAJARAN PAI KELAS VII SMP NEGERI 1  
BOJA KENDAL”**

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

Semarang, 15 Juni 2020

Pembuat pernyataan,



Nafisatul Afifah

1603016071



## PENGESAHAN SKRIPSI

Naskah skripsi yang ditulis:

1. Judul : **Efektivitas *Game* Asah Otak dalam Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran PAI SMP Negeri 1 Boja Kendal**
2. Nama : Nafisatul Afifah
3. NIM : 1603016071
4. Program Studi : S.1 Pendidikan Agama Islam
5. Jurusan : Pendidikan Agama Islam

telah diujikan dalam sidang munaqasyah oleh Dewan Penguji Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang dan dapat diterima sebagai salah satu syarat memperoleh Gelar Sarjana dalam bidang Ilmu Pendidikan Agama Islam.

Semarang, 23 Juni 2020

### DEWAN PENGUJI

Ketua/Penguji I,

**H. Ridwan, M.Ag.**

NIP: 196301061997031001

Sekretaris/Penguji II,

**Aang Kunaepi, M.Ag.**

NIP: 197712262005011009

Penguji III

**Prof. Dr. H. Moh. Erfan Soebahar, M.Ag.**

NIP: 195606241987031002

Penguji IV ,

**H. Fakrur Rozi, M.Ag.**

NIP: 196912201995031001

Pembimbing I,

**Dr. H. Karnadi, M.Pd.**

NIP: 196803171994031003

Pembimbing II,

**Aang Kunaepi, M.Ag.**

NIP: 197712262005011009

**NOTA DINAS  
MUNAQASYAH SKRIPSI**

Semarang, 3 Juni 2020

Kepada  
Yth. Dekan FITK UIN Walisongo  
c.q. Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam  
di Semarang

*Assalamu 'alaikum wr. wb.*

Dengan ini diberitahukan bahwa saya telah melakukan bimbingan, arahan dan koreksi terhadap naskah skripsi yang ditulis oleh:

Nama lengkap : Nafisatul Afifah  
NIM : 1603016071  
Semester ke- : 8  
Program Studi : S.1 Pendidikan Agama Islam  
Judul : Efektivitas *Game* Asah Otak dalam  
Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Peserta  
Didik pada Pembelajaran PAI Kelas VII SMP  
Negeri 1 Boja Kendal

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

Kemudian atas perhatiannya kami sampaikan terima kasih

*Wassalamu 'alaikum wr. wb.*

Pembimbing I



**Dr. H. Karnadi, M. Pd.**  
NIP:196803171994031003

**NOTA DINAS  
MUNAQASYAH SKRIPSI**

Semarang, 3 Juni 2020

Kepada  
Yth. Dekan FITK UIN Walisongo  
c.q. Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam  
di Semarang

*Assalamu 'alaikum wr. wb.*

Dengan ini diberitahukan bahwa saya telah melakukan bimbingan, arahan dan koreksi terhadap naskah skripsi yang ditulis oleh:

Nama lengkap : Nafisatul Afifah  
NIM : 1603016071  
Semester ke- : 8  
Program Studi : S.1 Pendidikan Agama Islam  
Judul : Efektivitas *Game* Asah Otak dalam Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran PAI Kelas VII SMP Negeri 1 Boja Kendal

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

Kemudian atas perhatiannya kami sampaikan terima kasih

*Wassalamu 'alaikum wr. wb.*

Pembimbing II



**Aang Kunaepi, M. Ag.**  
NIP:197712262005011009

## ABSTRAK

Judul : Efektivitas *Game* Asah Otak dalam Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran PAI Kelas VII SMP Negeri 1 Boja Kendal  
Penulis : Nafisatul Afifah  
Nim : 1603016071

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: a) bagaimana media pembelajaran *Game* Asah Otak pada pembelajaran PAI peserta didik kelas VII SMP Negeri 1 Boja Kendal. b) apakah media pembelajaran *Game* Asah Otak efektif terhadap peningkatan minat belajar PAI peserta didik kelas VII SMP Negeri 1 Boja Kendal. c) apakah media pembelajaran *Game* Asah Otak efektif terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran PAI peserta didik kelas VII SMP Negeri 1 Boja Kendal.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian eksperimen. Desain penelitian yang digunakan *True Experimental Design* berupa *Pretest-Posttest Control Group Design*. Populasi dalam penelitian adalah seluruh peserta didik kelas VII SMP Negeri 1 Boja, sedangkan sampel yang digunakan adalah kelas VII B sebagai kelas eksperimen dan kelas VII E sebagai kelas kontrol.

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan dokumentasi, tes dan angket. Uji hipotesis yang digunakan peneliti adalah uji N-gain dari data nilai minat dan hasil belajar PAI yang diberikan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berdasarkan perhitungan N-gain dengan diperoleh: a) rata-rata minat belajar PAI kelas eksperimen sebesar Media pembelajaran *Game* Asah Otak pada pembelajaran PAI efektif meningkatkan minat belajar peserta didik kelas VII SMP Negeri 1 Boja Kendal. Hal ini dapat dilihat dari hasil uji N-gain diperoleh peserta didik mengalami peningkatan pada minat belajar sebelum dan sesudah tindakan. Peningkatan minat belajar peserta didik terjadi setelah pembelajaran menggunakan media pembelajaran *Game* Asah Otak, dari rata-rata skor 93,60 menjadi 122,67. Peningkatan hasil belajar dianalisa menggunakan rumus N-gain dengan skor peningkatan 70,86% yang termasuk dalam kategori “Cukup Efektif”. Berdasarkan uji N-gain bahwa kelas eksperimen memiliki rata-rata hasil belajar lebih baik daripada

rata-rata hasil belajar kelas kontrol. b) Media pembelajaran *Game* Asah Otak pada pembelajaran PAI efektif meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VII SMP Negeri 1 Boja. Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar PAI pada kelas yang menerapkan *Game* Asah Otak diperoleh rata-rata skor 39,93 menjadi 77,2. Peningkatan hasil belajar dianalisa menggunakan rumus N-gain dengan skor peningkatan 60,52% yang termasuk dalam kategori “Cukup Efektif”. Berdasarkan uji N-gain bahwa kelas eksperimen memiliki rata-rata hasil belajar lebih baik daripada rata-rata hasil belajar kelas kontrol.

Penelitian ini dapat disimpulkan bahwa: a) Penerapan media pembelajaran *Game* Asah Otak pada pembelajaran PAI peserta didik. b) media pembelajaran *Game* Asah Otak cukup efektif untuk meningkatkan minat belajar PAI peserta didik. c) media pembelajaran *Game* Asah Otak cukup efektif untuk meningkatkan hasil belajar PAI peserta didik.

Kata kunci: *Game* Asah Otak, Minat Belajar, Hasil Belajar, 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 tanggal 22 Januari 1988.

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

### Bacaan Mad:

ā = a panjang

ī = i panjang

ū = u panjang

### Bacaan Diftong:

au = أو

ai = أي

iy = إي

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas limpahan rahmat dan hidayah-Nya serta tidak lupa pula penulis panjatkan shalawat serta salam kepada Nabi Muhammad SAW, yang telah membawa risalah Islam yang penuh pengetahuan, yang menjadi bekal kita dan kita nanti-nantikan syafaatnya didunia dan akhirat kelak. *Amin Ya Rabbal A'lamin.*

Penelitian skripsi yang berjudul “Efektivitas *Game* Asah Otak dalam Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran PAI Kelas VII SMP Negeri 1 Boja Kendal” ini disusun guna memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan program studi Pendidikan Agama Islam Faultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang.

Penulis sadar penuh penulisan skripsi ini tidak akan terselesaikan jika tanpa uluran tangan, bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak, baik berupa materi maupun spiritual. Dengan hormat, penulis mengucapkan terimakasih yang tak terhingga kepada :

1. Ibu Dr. Hj, Lift Anis Mas'umah M.Ag selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang yang telah memberi kemudahan kepada peneliti untuk melakukan penelitian.
2. Bapak Dr. H. Karnadi M.Pd. Selaku pembimbing I dan Bapak Aang Kunaepi, M.Ag. Selaku pembimbing II yang telah memberikan

bimbingan, arahan, dan motivasi dengan sabar dan tekun dalam penyusunan skripsi ini sampai terselesaikan.

3. Bapak Dr. Musthofa, M. Ag. selaku Kepala Jurusan PAI dan Sekretaris Jurusan PAI Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang, Dr. Fihris M.Ag. yang telah memberikan ijin, bimbingan dan arahan dalam rangka penyusunan skripsi.
4. Bapak Ahmad Muthohar M.Ag selaku dosen wali yang telah bersedia memberikan bimbingan, pengarahan, dan motivasi kepada penulis.
5. Penguji utama I Bapak Prof. Dr. H. Moh. Erfan Soebahar, M.Ag., yang telah meluangkan waktu untuk menguji dan memberikan saran serta masukan kepada peneliti dalam perbaikan skripsi.
6. Penguji utama II Bapak H. Fakrur Rozi, M.Ag., yang telah meluangkan waktu untuk menguji dan memberikan saran serta masukan kepada peneliti dalam perbaikan skripsi.
7. Bapak H. Ridwan, M.Ag., sebagai ketua sidang skripsi dan Bapak Aang Kunaepi, M.Ag., sebagai sekretaris sidang skripsi yang telah meluangkan waktu untuk sidang skripsi.
8. Ibu Tie Wahyuningsih, S.Ag., selaku guru mata pelajaran PAI di SMP Negeri 1 Boja yang telah bersedia membantu pada saat penelitian berlangsung.
9. Kedua orang tua Abah Arif Hidayat dan Umi Muqadimatul Aliyah tercinta yang telah memberikan dukungan, motivasi dan tak lupa doa' selama kuliah sampai proses pembuatan skripsi.

10. Adinda tercinta Nila Azizatil Luthfiana dan I'anatu Zukhra Fiana yang telah memberi semangat dan motivasi kepada penulis
11. Teman-teman seperjuangan PAI B 2016 terutama Firly dan Ayu Peni Asri, Ahdiatunnisa, Wilda, Hikmah, Arina dan Riska yang senantiasa menemani proses penelitian memberikan masukan kepada penulis dalam proses penyusunan skripsi.
12. Rekan-rekan PPL SMP Negeri 1 Boja dan Tim KKN posko 18 2019 yang selalu memberikan semangat untuk menyelesaikan skripsi.
13. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu, atas bantuan dan dukungan yang telah diberikan.

Tidak ada yang dapat peneliti berikan kepada mereka selain untaian ucapan terima kasih dan iringan doa semoga Allah SWT membalas semua kebaikan mereka dengan sebaik-baiknya balasan. Kritik dan saran yang membangun demi sempurnanya skripsi ini sangat penulis harapkan. Akhir kata penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak di dunia pendidikan, khususnya bagi penulis dan para pembaca pada umumnya. Amin.

Semarang, Juni 2020

Penulis,

Peneliti  
  
Nafisatul Afifah

**Nafisatul Afifah**

NIM 1603016071

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN.....</b>	<b>ii</b>
<b>PENGESAHAN.....</b>	<b>iii</b>
<b>NOTA DINAS .....</b>	<b>iv</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>vi</b>
<b>TRANSLITERASI.....</b>	<b>vii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xiv</b>
<b>BAB I           PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Tujuan dan Manfaat Masalah.....	5
<b>BAB II        EFEKTIVITAS <i>GAME</i> ASAH OTAK DALAM MENINGKATKAN MINAT DAN HASIL BELAJAR PAI</b>	
A. Deskripsi Teori .....	7
1. Pengertian Efektivitas .....	7
2. Media <i>Game</i> Asah Otak .....	11
3. Minat Belajar.....	21
4. Hasil Belajar.....	27
5. Pendidikan Agama Islam .....	32
6. Efektivitas <i>Game</i> Asah Otak dalam Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar .....	39
B. Kajian Pustaka .....	42
C. Kerangka Berpikir .....	47
D. Rumusan Hipotesis .....	50
<b>BAB III       METODOLOGI PENELITIAN.....</b>	<b>51</b>
A. Jenis dan Pendekatan Penelitian .....	51
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	52
C. Populasi dan Sampel Penelitian .....	52
D. Variabel dan Indikator Penelitian .....	54
E. Teknik Pengumpulan Data Penelitian.....	55

	F. Teknik Analisis Data .....	65
<b>BAB IV</b>	<b>DESKRIPSI DAN ANALISIS DATA .....</b>	<b>71</b>
	A. Deskripsi Data .....	71
	B. Analisis Data .....	75
	C. Analisis Uji Hipotesis .....	93
	D. Pembahasan Hasil Penelitian .....	107
	E. Keterbatasan Peneliti .....	112
<b>BAB V</b>	<b>PENUTUP .....</b>	<b>113</b>
	A. Kesimpulan .....	113
	B. Saran .....	115
	C. Kata Penutup .....	116
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>		
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN</b>		
<b>BIODATA</b>		

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Desain penelitian Eksperimen <i>Pretest-Posttest Control Group Design</i> , 49.
Tabel 3.2	Jumlah Peserta Didik Kelas VII SMP Negeri 1 Boja, 51.
Tabel 3.3	Kriteria Analisis Tingkat Kesukaran Soal, 58.
Tabel 3.4	Hasil Uji Daya Pembeda, 60.
Tabel 3.5	Klasifikasi Penilaian Acuan Patokan (PAP), 62.
Tabel 3.6	Kategori Tafsiran Efektivitas N-gain, 68.
Tabel 4.1	Pola Rancangan Perlakuan Variabel bebas, 72.
Tabel 4.2	Hasil Uji Validitas Angket Uji Coba, 73.
Tabel 4.3	Hasil Validitas Tes Uji Coba, 75.
Tabel 4.4	Hasil Uji Tingkat Kesukaran Soal, 77.
Tabel 4.5	Hasil Uji Daya Pembeda, 77.
Tabel 4.6	Data Hasil Uji Normalitas Nilai Angket Minat Belajar, 79 .
Tabel 4.7	Data Homogenitas Nilai Angket, 81.
Tabel 4.8	Sumber Uji t Nilai Angket, 82.
Tabel 4.9	Analisis N-gain Minat Belajar, 83.
Tabel 4.10	Data Hasil Uji Normalitas Nilai Tes, 85.
Tabel 4.11	Data Hasil Uji Homogenitas Nilai Tes, 87.
Tabel 4.12	Sumber Data Uji t Nilai Tes, 88.
Tabel 4.13	Hasil Analisis N-gain Hasil Belajar, 89.
Tabel 4.14	PAP untuk Nilai Minat Belajar PAI Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol, 93.
Tabel 4.15	Persentase Analisis Nilai Minat Belajar Berdasarkan PAP, 93.
Tabel 4.16	PAP untuk Nilai Hasil Belajar PAI Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol, 95.
Tabel 4.17	Persentase Analisis Nilai Hasil Belajar Berdasarkan PAP, 96.
Tabel 4.18	Sumber Data Uji t Minat, 98.
Tabel 4.19	Sumber Uji t Hasil Belajar, 100.

## DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1a Daftar Nama Peserta Didik Kelas Uji Coba
- Lampiran 1b Daftar Nama Peserta Didik Kelas Eksperimen
- Lampiran 1c Daftar Nama Peserta Didik Kelas Kontrol
- Lampiran 2 Kisi-kisi Instrumen *Pretest* Hasil Belajar
- Lampiran 3 Kisi-kisi Instrumen *Posttest* Hasil Belajar
- Lampiran 4 Soal Uji Coba *Pretest* Materi Hijrah ke Madinah
- Lampiran 5 Soal Uji Coba *Posttest* Materi Hijrah ke Madinah
- Lampiran 6 Daftar Skor Hasil Belajar Kelas Uji Coba
- Lampiran 7 Validitas Butir Soal Uji Coba Tahap I
- Lampiran 8 Validitas Butir Soal Uji Coba Tahap II
- Lampiran 9 Validitas Butir Soal Uji Coba Tahap III, Reliabilitas
- Lampiran 10 Tingkat Kesukaran Soal Uji Coba
- Lampiran 11 Daya Pembeda Soal Uji Coba
- Lampiran 12 Kisi-kisi Uji Coba Angket Minat Belajar PAI
- Lampiran 13 Uji Coba Angket Minat Belajar PAI
- Lampiran 14 Daftar Skor Angket Minat Belajar PAI
- Lampiran 15 Validitas Uji Coba Angket Tahap I
- Lampiran 16 Validitas Uji Coba Angket Tahap IV dan Reabilitas
- Lampiran 17 Uji Normalitas Nilai Tes Kelas VII B
- Lampiran 18 Uji Normalitas Nilai Tes Kelas VII E
- Lampiran 19 Uji Homogenitas Nilai Tes
- Lampiran 20 Uji Kesamaan Dua Rata-rata Nilai Tes
- Lampiran 21 Uji Normalitas Nilai Minat Belajar Kelas VII B
- Lampiran 22 Uji Normalitas Nilai Minat Belajar Kelas VII E
- Lampiran 23 Uji Homogenitas Nilai Minat Belajar
- Lampiran 24 Uji Kesamaan Dua Rata-rata Minat Belajar
- Lampiran 25 Daftar Nilai Hasil dan Minat Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol
- Lampiran 26 Kisi-kisi *Posttest* Hasil Belajar Materi Hijrah ke Madinah
- Lampiran 27 Soal *Posttest* Materi Hijrah ke Madinah
- Lampiran 28 Kisi-kisi Angket Minat Belajar PAI

Lampiran 29	Angket Minat Belajar PAI
Lampiran 30	RPP Kelas Eksperimen
Lampiran 31	RPP Kelas Kontrol
Lampiran 32	Media <i>Game</i> Asah Otak
Lampiran 33	Tabel Z
Lampiran 34	Surat Izin Riset
Lampiran 35	Surat Keterangan Penelitian
Lampiran 36	Surat Penunjukkan Dosen Pembimbing
Lampiran 37	Sertifikat TOEFL dan IMKA
Lampiran 38	Dokumentasi

## **DAFTAR GAMBAR**

- Gambar 2.1 Kerangka Berpikir, 47.  
Gambar 4.1 Kurva Daerah Penerimaan Minat Belajar, 98.  
Gambar 4.2 Kurva Daerah Penerimaan Hasil Belajar, 101.  
Gambar 4.3 Grafik Persentase Minat Belajar, 102.  
Gambar 4.4 Grafik Persentase Hasil Belajar, 103.

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Pendidikan yang berkualitas sangat diperlukan untuk mendukung terciptanya manusia yang cerdas serta mampu bersaing dimasa mendatang. Pendidikan yang mampu mendukung pembangunan dimasa mendatang adalah pendidikan yang mampu mengembangkan potensi peserta didik, sehingga peserta didik mampu menghadapi dan memecahkan problema kehidupan yang dihadapi. Konsep pendidikan tersebut akan semakin penting ketika seseorang harus memasuki di masyarakat dan dunia kerja, karena mereka harus mampu menerapkan apa yang dipelajari di sekolah untuk menghadapi problema yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari baik yang terjadi saat ini maupun yang akan datang. 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. Hal ini dimaksudkan agar tidak menimbulkan kebosanan, kejenuhan, serta untuk menghidupkan suasana kelas demi keberhasilan

anak didik dalam mencapai tujuan pembelajaran.<sup>1</sup> 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*).<sup>2</sup> Pembelajaran yang menyenangkan dapat juga tercipta karena proses pembelajaran disesuaikan dengan karakteristik murid, seperti halnya menggunakan permainan edukatif.

Permainan atau yang sering kita sebut dengan *game* adalah sesuatu kegiatan yang dilakukan untuk menghibur diri kita dari rasa jenuh. *Games* yang dahulu sering dikaitkan dengan masa kanak-kanak ternyata juga bisa menjadi sebuah media pembelajaran pada peserta didik. *Games* sebenarnya sangat penting untuk perkembangan otak manusia. Seorang manusia akan mulai berpikir jika sudah dihadapkan dengan sebuah masalah. Sedangkan, pada sebuah *games*, kita dihadapkan dengan berbagai macam masalah dan kita dituntut untuk memecahkannya sedemikian rupa sehingga kita dapat menyelesaikan atau bahkan kita dapat memenangkan permainan/*games* yang kita mainkan. Penggunaan *game* atau permainan sangat baik meningkatkan efektivitas pembelajaran, karena dengan permainan peserta didik dapat merekam

---

<sup>1</sup>Syaeful Bahri Djamarah, *Guru dan Anak dalam interaksi Edukatif: suatu pendekatan Teoritis Psikologis* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hlm. 12-13.

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

informasi dalam ingatannya lebih lama. Terdapat banyak permainan yang mengasah kecerdasan otak dan dapat membangkitkan kemampuan intelektual seperti halnya teka teki silang, tebak warna, puzzle, dan sebagainya.<sup>3</sup>

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. Selain itu, dapat mendorong proses berpikir para peserta didik secara lebih kreatif dan memecahkan hal monoton atau kejenuhan dalam pembelajaran untuk hasil belajar yang baik dan terarah.<sup>4</sup>

Namun kenyataannya tidak semua guru mampu menciptakan suasana belajar kondusif yang dapat merangsang minat siswa. Hal itu juga terjadi di SMP Negeri 1 Boja Kendal, guru berusaha untuk menciptakan suasana belajar yang kondusif tetapi dalam pelaksanaannya belum memuaskan. Minat dan hasil belajar siswa untuk mengikuti pelajaran juga tidak seperti yang diharapkan. Oleh sebab itu, memerlukan suatu usaha lain yang dapat merangsang kreatifitas belajar

---

<sup>3</sup>Badrul Munier Buchori, *Otak Superior: Tips Meningkatkan Kecerdasan Otak*, (Yogyakarta: Psikopedia, 2016), hlm. 116.

<sup>4</sup>Muhammad Fathurrohman dan Sulistyorini, *Belajar & Pembelajaran: Meningkatkan Mutu Pembelajaran Sesuai Standar Nasional*, (Yogyakarta: Teras, 2012), hlm. 175-176.

peserta didik agar tujuan pembelajaran PAI tercapai. Salah satu 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 **Efektivitas *Game* Asah Otak dalam Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran PAI Kelas VII SMP Negeri 1 Boja Kendal.**

## **B. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana Efektivitas *Game* Asah Otak pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam peserta Didik Kelas VII SMP Negeri 1 Boja Kendal?
2. Apakah *Game* Asah Otak efektif terhadap peningkatan minat belajar Pendidikan Agama Islam peserta didik kelas VII SMP Negeri 1 Boja Kendal?
3. Apakah *Game* Asah Otak efektif terhadap peningkatan hasil belajar Pendidikan Agama Islam peserta didik kelas VII SMP Negeri 1 Boja Kendal?

## **C. Tujuan dan Manfaat Penelitian**

### **1. Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan latar belakang masalah tersebut, maka ada tujuan yang ingin dicapai diantaranya:

- a. Untuk mengetahui bagaimana Efektivitas *Game* Asah Otak pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam peserta Didik Kelas VII SMP Negeri 1 Boja Kendal.
- b. Untuk mengetahui apakah *Game* Asah Otak efektif terhadap peningkatan minat belajar Pendidikan Agama Islam peserta didik kelas VII SMP Negeri 1 Boja Kendal.
- c. Untuk mengetahui apakah *Game* Asah Otak efektif terhadap peningkatan hasil belajar Pendidikan Agama Islam peserta didik kelas VII SMP Negeri 1 Boja Kendal.

### **2. Manfaat Penelitian**

- a. Secara Teoritis

Secara teoritis, dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat digunakan untuk mengetahui efektivitas *game* asah otak dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa pada pembelajaran PAI.

- b. Secara Praktis

- 1) Bagi peserta didik

Bagi peserta didik, penelitian ini diharapkan dengan adanya *game* asah otak dapat memberi nuansa baru dalam meningkatkan minat belajar dan hasil belajar untuk ikut

berperan aktif dalam proses pembelajaran PAI di tingkat Sekolah Menengah Pertama.

2) Bagi pendidik

Bagi pendidik, diperolehnya suatu variasi pembelajaran, yakni memberi banyak kreatifitas bagi peserta didik dan pendidik sebagai fasilitator, khususnya di SMP Negeri 1 Boja Kendal.

3) Bagi Sekolah

Bagi sekolah, meningkatkannya kualitas pelajaran PAI dan kualitas guru di SMP Negeri 1 Boja dengan menggunakan media *game* asah otak.

4) Bagi peneliti

Bagi peneliti, menambah pengalaman secara langsung tentang bagaimana penerapan media pembelajaran *game* asah otak.

## **BAB II**

### **EFEKTIVITAS GAME ASAH OTAK DALAM MENINGKATKAN MINAT DAN HASIL BELAJAR PAI**

#### **A. Deskripsi Teori**

##### **1. Pengertian Efektivitas**

Efektivitas berasal dari kata “efektif” berarti mempunyai efeknya, pengaruh, akibat dan dapat membawa hasil yang memuaskan.<sup>1</sup> Efektivitas merupakan keterkaitan antara tujuan dan hasil yang dinyatakan dan menunjukkan derajat kesesuaian antara tujuan yang dinyatakan dengan hasil yang dicapai.<sup>2</sup> Menurut E.Mulyasa, efektivitas merupakan adanya kesesuaian antara orang yang melaksanakan tugas dengan sasaran yang di tuju.<sup>3</sup> Model pembelajaran yang efektif adalah pelajaran yang mampu membentuk moralitas peserta didik, dan adat kebiasaan yang terbentuk merupakan suatu perbuatan yang dilakukan dengan berulang-ulang, perbuatan tersebut akan menjadi kebiasaan karena dua faktor, pertama adanya kesukaan hati kepada suatu pekerjaan, dan kedua menerima kesukaan itu dengan melahirkan suatu

---

<sup>1</sup>Tim Penyusun KBBI, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2005), hlm. 284.

<sup>2</sup>Supardi, *Sekolah Efektif: Konsep Dasar dan Praktiknya*, (Jakarta: Rajawali, 2013), hlm. 164.

<sup>3</sup>Mulyasa, *Manajemen Berbasis Sekolah*, ( Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2007. Hlm. 5

perbuatan.<sup>4</sup> Efektivitas pendidikan dalam kaitanya dengan produktivitas, berdasarkan tiga dimensi berikut ini:

- a. *The administrator production function*
- b. *The psychologist's production function*
- c. *The economic's production function.*<sup>5</sup>

Dimensi diatas memiliki fungsi yang efektif bagi pendidikan yaitu meninjau produktivitas sekolah dari segi keluaran administrasi, yaitu seberapa besar dan baik layanan yang dapat diberikan dalam suatu proses pendidikan. Melihat produktivitas dari segi keluaran dan perilaku yang terjadi pada peserta didik, dengan melihat nilai-nilai yang diperoleh peserta didik sebagai suatu gambaran dari prestasi akademik yang telah dicapainya dalam periode belajar tertentu di sekolah. Melihat produktivitas sekolah ditinjau dari segi keluaran ekonomis yang berkaitan dengan pembiayaan layanan pendidikan di sekolah.<sup>6</sup>

Menurut Charless Tedlie dan David Renolds *Overall, there hane been three major strands of school effectiveness research:*

- 1) *School Effects Research, student of the scientific properties of school effects evolving from input and output studies to current reseach utilizing multilevel models;*

---

<sup>4</sup>Afifatu Rohmawati, *Efektivitas Pembelajaran, Jurnal Pendidikan Usia Dini*, (Vol. 9, Edisi 1, Tahun 2015), hlm 16.

<sup>5</sup> Mulyasa, *Manajemen Berbasis Sekolah* ,..., hlm 82-83.

<sup>6</sup> Mulyasa, *Manajemen Berbasis Sekolah* ,..., hlm 82-83.

- 2) *Effective School Research, research concerned with the processes of effective schooling, evolving from case studies of outlier schools through to contemporary studies merging qualitative and quantitative methods in the simultaneous study of classrooms and schools;*
- 3) *School Improvement Research, examining the processes whereby schools can be changed utilizing increasingly sophisticated models that have gone beyond simple applications of school effectiveness knowledge to sophisticated 'multiple lever' models.<sup>7</sup>*

Maksudnya secara keseluruhan, ada tiga alur utama penelitian efektivitas sekolah:

- a. Penelitian Efek Sekolah, siswa dari sifat ilmiah efek sekolah yang berkembang dari studi input dan output ke penelitian saat ini menggunakan model bertingkat;
- b. Research Sekolah Efektif, penelitian yang berkaitan dengan proses sekolah yang efektif, berkembang dari studi kasus sekolah luar hingga studi kontemporer yang menggabungkan metode kualitatif dan kuantitatif dalam studi simultan dari ruang kelas dan sekolah;
- c. Penelitian Peningkatan Sekolah, memeriksa proses di mana sekolah dapat diubah dengan menggunakan model yang semakin canggih yang telah melampaui aplikasi sederhana dari

---

<sup>7</sup>E. Book: Charless Tedlie dan David Renolds, *The International Handbook of school Effectiveness Research*, (London: Falmer Press, 2003) hlm. 1.

pengetahuan efektivitas sekolah hingga model 'tuas berganda' yang canggih.

Afifatu Rohmawati mengutip pendapat John Carrol yang termahsyur dalam bidang pendidikan psikologi, dan dalam bukunya yang berjudul “ *A Model Of School Learning*”. Menyatakan bahwa *Intruictional Effectivenes* tergantung pada lima faktor: 1) *Attitude*; 2) *Ability to Understand Instruction*; 3) *Perseverance*; 4) *Opportunity*; 5) *Quality Of Instruction*. Dengan mengetahui beberapa indikator tersebut menunjukkan bahwa suatu pembelajaran dapat berjalan efektif apabila terdapat sikap dan kemauan dalam diri anak untuk belajar, kesiapan diri anak dan guru dalam kegiatan pembelajaran, serta mutu materi yang disampaikan.<sup>8</sup>

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa pengertian efektivitas mencakup proses atau langkah-langkah kegiatan yang harus dilakukan dengan baik dilihat dari kualitas program, ketepatan penyusunan, kepuasan, keluwesan, dan adaptasi, semangat kerja, motivasi, ketercapaian tujuan , ketepatan waktu, dan sumber belajar dalam meningkatkan kualitas pendidikan sekolah.

---

<sup>8</sup>Afifatu Rohmawati, *Efektivitas Pembelajaran, Jurnal Pendidikan Usia Dini ....*, hlm. 17.

## 2. Media Game Asah Otak

### a. Pengertian Media Pembelajaran

Media adalah teknologi pembawa pesan yang dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran.<sup>9</sup> Menurut Mukhtar media pembelajaran merupakan sarana dan prasarana untuk menunjang terlaksananya kegiatan pembelajaran serta penunjang pendidikan dan pelatihan tentunya perlu mendapat perhatian tersendiri. Keberadaanya tidak dapat diabaikan begitu saja dalam proses pendidikan, khususnya dalam proses pembelajaran. Hal ini dikarenakan tanpa adanya media pembelajaran, pelaksanaan pendidikan tidak akan berjalan dengan baik dan tidak efektif, termasuk dalam proses pembelajaran pendidikan agama Islam.<sup>10</sup>

Menurut definisi dari *Commission on Instructional Technologies* sebagai berikut:

*In its more familiar sense it means that media born of the communications revolution which can be used for instructional purposes alongside of the teacher textbook, and blackboard... the pieces that make up instructional technology television, films, overhead projectors, computers and other items of 'hardware' and 'software'.*<sup>11</sup>

---

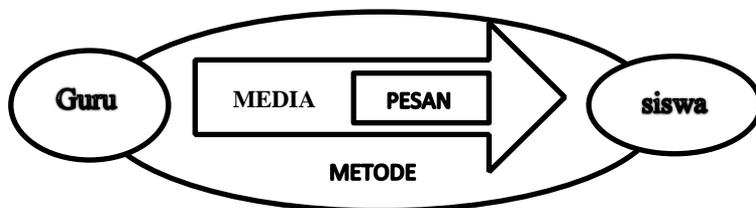
<sup>9</sup>Rusman, *Belajar & Pembelajaran "Berorientasi Standar Proses Pendidikan"* (Jakarta: Kencana, 2017) hlm. 213.

<sup>10</sup>Mukhtar, *Desain Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, (Jakarta: CV. Misaka Galiza, 2003), hlm. 103.

<sup>11</sup>E-book: Muhammad Yaumi, *Media & Teknologi Pembelajaran*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2018) hlm. 8.

Berdasarkan definisi tersebut, media lahir dari revolusi komunikasi yang dapat digunakan untuk tujuan pembelajaran. Jadi, istilah media mengacu pada segala sesuatu yang berfungsi untuk membawa dan menyampaikan informasi antara sumber dan penerima informasi. Misalnya video, televisi, bahan cetak, komputer. Dan infrastruktur dianggap sebagai media karena berfungsi membawa pesan untuk tujuan pembelajaran. Tujuan media adalah untuk memfasilitasi berlangsungnya komunikasi.<sup>12</sup>

Dalam proses pembelajaran, media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru/pendidik) menuju penerima (siswa/peserta didik). Sedangkan metode adalah prosedur untuk membantu peserta didik dalam menerima dan mengolah informasi guna mencapai tujuan pembelajaran. Fungsi media dalam proses pembelajaran ditunjukkan pada gambar berikut:<sup>13</sup>



**Gambar 2.1** fungsi media pembelajaran

---

<sup>12</sup>E-book: Muhammad Yaumi, *Media & Teknologi Pembelajaran*,... hlm. 8.

<sup>13</sup>Daryanto, *Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Gava Media, 2016) hlm. 43.

Berdasarkan Gambar 2.1 diatas menjelaskan tentang media pembelajaran yang sesuai akan dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa saat pembelajaran, memadatkan informasi materi yang disampaikan sehingga memungkinkan dalam meningkatkan pemahaman siswa.

b. *Game* Asah Otak

*Game* asah otak yaitu permainan yang menantang untuk mengasah pikiran agar mencapai suatu tujuan tertentu. Terdiri dari tiga kata yaitu *game*, asah, dan otak. *Game* adalah permainan yang menggunakan interaksi dengan antarmuka untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa pertimbangan hasil akhir.<sup>14</sup> Asah mencakup upaya dan kegiatan yang bertujuan untuk mengasah berbagai kemampuan yang tersimpan di dalam otak anak secara terus menerus. Salah satunya melalui proses pembelajaran dan pendidikan.<sup>15</sup> Otak merupakan sistem saraf yang berperan mengendalikan seluruh fungsi tubuh. Otak bertanggung jawab untuk melakukan pengaturan dan mengkoordinasi perilaku, gerak serta fungsi tubuh.<sup>16</sup>

---

<sup>14</sup>Andri Arif Kustiawan dan Andy Widhiya Bayu Utomo, *Jangan Suka Game Online "Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahannya*, (Jawa Timur, CV. AE Media Grafika, 2019) hlm. 3-4.

<sup>15</sup>Effiana Yuriastien, Daisy Prawita Sari, Ayu Bulan Febri, *Games Therapy untuk Kecerdasan Bayi dan Balita*, (Jakarta: Wahyu Media : 2009) hlm.7

<sup>16</sup>Badrul Munier Buchori, *Otak Superior: Tips Meningkatkan Kecerdasan Otak*, ..., hlm 9-10.

*The human brain is dynamic and constantly reshaping itself based on its environment and experiences throughout life. This knowledge should influence parents and educators regarding everything they say or do-or don't do-as they contribute to the development of young brains. At the very least, some basic understanding of brain research can not only help teachers real-ize what teaching methods can maximize learning but also what methods might minimize learning.*<sup>17</sup>

Maksudnya adalah otak manusia begitu dinamis dan terus-menerus membentuk kembali berdasarkan lingkungan dan pengalaman semasa hidup. Dalam pengetahuan anak juga dipengaruhi oleh orang tua dan pendidik mengenai segala yang mereka katakan/lakukan dan yang mereka tidak lakukan sebagaimana mereka berkontribusi pada perkembangan otak anak. Paling tidak beberapa pemahaman tentang penelitian otak tidak hanya membantu guru dalam pembelajaran yang bisa memaksimalkan pembelajaran dan dapat meminimalkan pembelajaran.

*Game* asah otak sebagai media pendidikan bagi anak, dengan manfaat dapat mengembangkan pola pikir anak dan mengontrol tingkat emosi anak. Dengan adanya *game* asah otak ini dapat mengurangi tingkat kekhawatiran bagi orang tua yang anaknya gemar bermain *game*, dengan *game* asah otak ini anak

---

<sup>17</sup>Martha Kaufeldt, *Begin with the Brain*, (California: Corwin, 2010) hlm. 2.

dapat bermain sambil belajar.<sup>18</sup> Sedangkan bagi guru dapat digunakan sebagai alat bantu yang dapat memudahkan penyampaian pesan dan mendesain pembelajaran untuk siswa.<sup>19</sup> Berdasarkan sifatnya *game* asah otak termasuk dalam media pembelajaran jenis permainan.<sup>20</sup>

Menurut Denninson yang dikutip oleh Diana Rahayu mengatakan bahwa *game* asah otak adalah suatu usaha alternatif alami yang sehat untuk menghadapi ketegangan dan tantangan pada diri sendiri dan orang lain. Dengan adanya kegiatan bimbingan menggunakan *game* asah otak ini akan menjadikan siswa untuk lebih fokus dan bisa menerima apa yang telah disampaikan oleh guru. Dengan menyadari begitu pentingnya konsep belajar konsentrasi dari siswa.<sup>21</sup>

Dalam hal ini *game* asah otak dapat membuat peserta didik tertantang dan juga terhibur, *game* tersebut bisa mengembangkan

---

<sup>18</sup>Sulatro, dkk. *Pembuatan Aplikasi Game Sebagai Media Pendidikan bagi Perkembangan Pola Pikir Anak*, Jounal Speed, Vol 1 No. 3, 2009, hlm. 42-43.

<sup>19</sup>Wina Sanjaya, *Media Komunikasi Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2012), hlm. 47.

<sup>20</sup>Martiyono, *Perencanaan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Aswaja Presindo, 2012) hlm. 142-144.

<sup>21</sup>Diana Rahayu, *Pengaruh Game Asah Otak Terhadap Peningkatan Konsentrasi Belajar Siswa Kelas IX TPM SMK Negeri 1 Kediri Tahun Pelajaran 2016-1017*, Artikel Skripsi Universitas Nusantara PGRI Kediri, 2016-2017, hlm. 4.

kemampuan berpikir dengan logika untuk lebih fokus dan konsentrasi terhadap penyampaian guru.

c. Tujuan *Game* Asah Otak

Proses belajar mengajar, peserta didik harus berpikir dan berkonsentrasi terhadap apa yang diajarkan, dengan belajar yang konsentrasi menjadikan peserta didik lebih mudah menangkap materi yang dijelaskan. Menurut Sulatro *game* asah otak bertujuan untuk mengembangkan pola pikir anak dan mengontrol tingkat emosi anak, dapat mengurangi tingkat keawatiran bagi orang tua yang anaknya gemar bermain *game*, anak dapat bermain sambil belajar.<sup>22</sup> Jadi, *game* asah otak yaitu suatu permainan yang dimainkan untuk melatih kemampuan untuk melakukan perilaku, gerak serta fungsi tubuh.

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.<sup>23</sup> Salah satu permainan yang efektif diterapkan dalam pembelajaran ialah

---

<sup>22</sup>Sulatro dkk, *Pembuatan Aplikasi Game Sebagai Media Pendidikan Bagi Perkembangan Pola Pikir Anak*, Journal Speed Vol.1 No.3 2009, hlm.43.

<sup>23</sup>Mohammad Fauziddin, *Pembelajaran PAUD: Bermain, Cerita, dan Menyanyi Secara Islami*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2014), hlm. 1315

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.<sup>24</sup>

Permainan juga dapat mengurangi hambatan-hambatan yang ada, kemudian menemukan kegembiraan yang besar. Bila dipusatkan pada proses dasar berpikir, *game* 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.<sup>25</sup>

#### d. Kelebihan dan Kelemahan *Game* Asah Otak

Bermain merupakan media pembelajaran yang paling asik dan menyenangkan, sehingga wajar apabila bermain menjadi

---

<sup>24</sup>E-book: Handoko, Martin dan Theo Riyanto, *100 Permainan Penyegar Pertemuan*,(Yogyakarta: KANISIUS, 2016) hlm.83.

<sup>25</sup>E-book: Handoko, Martin dan Theo Riyanto, *100 Permainan Penyegar Pertemuan*,... hlm.83.

salah satu yang wajib dilakukan guru dalam pembelajaran agar peserta didik tidak merasa bosan. Adapun kelemahan dan kelebihan *game* asah otak.

#### 1. Kelebihan *game* asah otak

Setiap orang pasti suka bermain *game*, tetapi sebaiknya jenis *game* atau permainan dipilih yang bisa 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.<sup>26</sup>

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.

---

<sup>26</sup>Danang Irawan Sopyan, *Otak Atik Otak TTS dan Sudoku*, (Jakarta: Puspa Swara, 2015), hlm. 5.

c) Para peserta belajar dari interaksi dalam kelompok. Guru hanya bertindak sebagai fasilitator atau narasumber dan tidak banyak menyampaikan materi kepada peserta didik.<sup>27</sup>

## 2. Kelemahan *game* asah otak

Sebaik apapun usaha yang diterapkan guru dalam membelajarkan peserta didiknya, termasuk dengan menerapkan *game* asah otak ini dalam pembelajaran 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.<sup>28</sup>

## e. Bermain Teka-teki Silang

Bermain teka-teki silang adalah salah satu penguah otak yang dapat dijadikan pengisi waktu luang ketika sedang santai. Tentu untuk mengisi TTS anak-anak tidak bisa sendirian, melainkan harus ditemani dan dibimbing oleh orang tua agar bisa menyerat pelajaran darinya. Karakteristik TTS yang membicarakan dan menyoal berbagai hal, akan bermanfaat terhadap pengetahuan dan wawasan anak, sehingga wawasan dan

---

<sup>27</sup>Esmet Untung Mardiyatmo, *Kumpulan Permainan Seru: Tutorial untuk Para Fasilitator & Instruktur*, (Yogyakarta: Andi Offset, 2010) hlm. 99.

<sup>28</sup>E-book: Ismail Suardi Wekke, *Pembelajaran Bahasa Arab di Madrasah*, (Yogyakarta: Deepublish, 2016), hlm. 137.

pikirannya akan kaya pengetahuan. Disamping itu juga mengasah logika anak agar berpikir.<sup>29</sup>

Menurut Yuli Astuti TTS bisa dijadikan salah satu stimulan bagi anak untuk menciptakan kesenangan, tidak hanya di rumah, tetapi juga di sekolah, di tempat bermain dan semacamnya. Ada beberapa manfaat dan nilai positif yang bisa dihadirkan dalam permainan TTS ini, yaitu sebagai berikut:

- 1) Kesenangan
- 2) Motivasi untuk menulis dan membaca
- 3) Membangun kosakata
- 4) Melatih konsentrasi
- 5) Membantu anak belajar
- 6) Membantu disiplin anak
- 7) Memotivasi anak untuk bereksplorasi
- 8) Membangkitkan rasa ingin tahu.<sup>30</sup>

Uraian diatas menjelaskan tentang macam-macam manfaat bermain teka-teki silang. Permainan ini harus disesuaikan pada tingkat kesulitannya dengan usia dan perkembangan anak. Dengan membiasakan bermain TTS, minat bacanya tumbuh, rasa

---

<sup>29</sup>Yuli Astuti, *Cara Mudah Asah Otak Anak*, (Yogyakarta: Flashbooks, 2016) hlm. 133-134.

<sup>30</sup>Yuli Astuti, *Cara Mudah Asah Otak Anak*, (Yogyakarta: Flashbooks, 2016) hlm. 134-137.

ingin tahunya bertambah dan akhirnya kecerdasannya semakin tajam.

### 3. **Minat Belajar**

#### a. Pengertian minat belajar

Minat belajar terdiri dari dua kata yaitu minat dan belajar.<sup>31</sup> Minat adalah suatu keadaan ketika seseorang menaruh perhatian pada sesuatu, yang disertai dengan keinginan untuk mengetahui, memiliki, mempelajari, dan membuktikan. Minat terbentuk setelah diperoleh informasi tentang objek atau kemampuan, disertai dengan keterlibatan perasaan, terarah pada objek atau kegiatan tertentu, dan terbentuk oleh lingkungan.<sup>32</sup> Menurut Bernard yang dikutip oleh Ahmad Susanto menyatakan bahwa minat timbul tidak secara tiba-tiba atau spontan, melainkan timbul akibat dari partisipasi, pengalaman, kebiasaan pada waktu belajar atau bekerja. Jadi, jelas bahwa minat akan selalu terkait dengan persoalan kebutuhan dan keinginan.<sup>33</sup>

Minat merupakan suatu keadaan dimana seorang mempunyai perhatian terhadap sesuatu yang disertai keinginan untuk mengetahui dan mempelajari maupun membuktikannya

---

<sup>31</sup>Cipta Ginting, *Kiat Belajar Di Perguruan Tinggi*, (Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia, 2003), hlm. 98.

<sup>32</sup>Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi*, ( Jakarta: Rineka Cipta 2010) hlm. 180.

<sup>33</sup>Ahmad Susanto, *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*,..., hlm. 57.

lebih lanjut.<sup>34</sup> Suatu minat dapat diekspresikan melalui suatu pernyataan yang menunjukkan bahwa siswa lebih menyukai suatu hal daripada hal lainnya, dapat pula dimanifestasikan melalui partisipasi dalam suatu aktivitas. Siswa yang memiliki minat terhadap subyek tertentu cenderung memberikan perhatian yang lebih besar terhadap subyek tersebut.<sup>35</sup>

Alisuf Sabri menjelaskan bahwa minat (*interest*) adalah kecenderungan untuk selalu memperhatikan dan mengingat sesuatu secara terus menerus. Minat ini erat kaitannya dengan perasaan, terutama perasaan senang, karena dapat dikatakan minat itu terjadi karena sikap senang terhadap sesuatu. Orang yang berminat kepada sesuatu berarti sikapnya senang terhadap sesuatu itu.<sup>36</sup> Sedangkan belajar diartikan sebagai tahapan perubahan seluruh tingkah laku individu yang relatif menetap sebagai hasil pengalaman dan interaksi dengan lingkungan yang melibatkan proses kognitif. Suatu interaksi antara diri manusia dengan lingkungannya, yang mungkin dapat berwujud pribadi, fakta, konsep, atau teori. Dalam hal ini interaksi yang maksud bahwa:

---

<sup>34</sup>Cipta Ginting, *Kiat Belajar Di Perguruan Tinggi*,..., hlm. 98.

<sup>35</sup>Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi*, ... hlm. 180-181.

<sup>36</sup>Alisuf Sabri, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Pedoman Ilmu Jaya, 2007), hlm.

1. Proses interaksi itu adalah proses internalisasi dari suatu kedalam diri yang belajar.h
2. Dilakukan secara aktif dengan, segenap panca indra ikut berperan<sup>37</sup>

Syaeful Bahri Djamarah dan Aswan Zain menjabarkan bahwa belajar sebagai proses perubahan perilaku berkat pengalaman dan latihan. Artinya tujuan kegiatan adalah perubahan tingkah laku, baik yang menyangkut penampilan, keterampilan maupun sikap bahkan meliputi segenap aspek organisme atau pribadi. Kegiatan belajar mengajar seperti mengorganisasi pengalaman belajar, mengolah kegiatan belajar mengajar, menilai proses dan hasil belajar, semuanya termasuk dalam cakupan tanggung jawab guru. Jadi, hakikat belajar adalah perubahan.<sup>38</sup>

Hal ini 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

---

<sup>37</sup>Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2010), hlm. 12.

<sup>38</sup>Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), hlm. 12.

(siswa) terhadap belajar yang ditunjukkan melalui keantusiasan, partisipasi, dan keaktifan dalam belajar.<sup>39</sup>

b. Faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar

Minat merupakan faktor yang sangat penting dalam kegiatan belajar siswa. Suatu kegiatan belajar yang dilakukan tidak sesuai dengan minat siswa akan memungkinkan berpengaruh negatif terhadap hasil belajar siswa yang bersangkutan. Dengan adanya minat dan tersedianya rangsangan yang ada sangkut pautnya dengan diri siswa, maka siswa akan mendapatkan kepuasan batin dari kegiatan belajar.<sup>40</sup>

Proses belajar melibatkan berbagai faktor yang sangat kompleks. Oleh sebab itu, masing-masing faktor perlu diperhatikan agar proses belajar dapat berhasil sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Belajar tidak hanya ditentukan oleh potensi yang ada dalam individu tetapi juga dipengaruhi oleh faktor lain yang berasal dari luar diri yang belajar. Karena tidak heran bila ada anak cerdas, aktif dan kreatif pada akhirnya dapat mengalami kegagalan dalam belajar karena faktor keluarga yang kurang mendukung. Sebaliknya ditentukan anak-anak dari keluarga ekonomi lemah justru sukses dalam belajar karena faktor motivasi untuk sukses yang tinggi didukung oleh guru-

---

<sup>39</sup>Muhammad Fathurrohman dan Sulistyorini, *Belajar dan Pembelajaran: Membantu Meningkatkan Mutu Pembelajaran Sesuai Standar Nasional*,..., hlm. 174.

<sup>40</sup>Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, ... hlm.66.

guru yang profesional. Menurut Lilik Sriyanti keberhasilan belajar dipengaruhi oleh faktor eksternal dan internal sebagai berikut.

1. Faktor eksternal adalah faktor-faktor yang terdapat diluar individu. Dalam proses belajar d sekolah, faktor eksternal berarti faktor-faktor yang berada di luar diri siswa yaitu keluarga, masyarakat dan lingkungan.<sup>41</sup>
2. Faktor Internal adalah faktor-faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar. Meliputi kecerdasan, minat, perhatian, motivasi belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan.<sup>42</sup>

Dengan demikian, faktor yang mempengaruhi keberhasilan siswa belajar dapat dikatakan hampir sepenuhnya tergantung kepada siswa. Kedua faktor diatas sangat mempengaruhi hasil pembelajaran.

c. Fungsi Minat Belajar

Dalam kegiatan belajar, minat yang diharapkan adalah minat yang timbul dengan sendirinya dari diri siswa itu sendiri, tanpa ada paksaan dari luar, agar siswa dapat belajar lebih aktif dan baik.<sup>43</sup> Menurut Hidayat yang dikutip Noor Komari Pratiwi

---

<sup>41</sup>Lilik sriyanti, *Psikologi Belajar*, (Yogyakarta: Penerbit Ombak, 2013) hlm. 21-26.

<sup>42</sup>Lilik sriyanti, *Psikologi Belajar*,..., hlm. 21-26.

<sup>43</sup>Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, ... hlm.67.

bahwa minat berhubungan erat dengan sikap kebutuhan seorang dan mempunyai fungsi sebagai berikut.

- 1) Sumber motivasi yang kuat untuk belajar. Anak yang berminat terhadap sebuah kegiatan baik permainan maupun pekerjaan akan berusaha lebih keras untuk belajar dibandingkan anak yang kurang berminat.
- 2) Minat mempengaruhi bentuk intensitas apresiasi anak. Ketika anak mulai berpikir tentang pekerjaan mereka di masa yang akan datang, semakin besar pula minat mereka terhadap kegiatan di kelas atau di luar kelas yang mendukung tercapainya apresiasi itu.
- 3) Menambah kegairahan pada setiap kegiatan yang ditekuni seseorang. Anak yang berminat terhadap suatu pekerjaan atau kegiatan, pengalaman mereka jauh lebih menyenangkan dari pada mereka yang merasa bosan.<sup>44</sup>

Uraian diatas menjelaskan tentang fungsi minat belajar bahwa minat harus disertai dengan motivasi yang kuat, agar peserta didik menekuni pelajaran dan suatu kegiatan yang sungguh-sungguh. Dengan minat peserta didik jauh lebih merasa senang dengan pembelajaran yang diajarkan.

---

<sup>44</sup>Noor Komari Pratiwi, “*pengaruh tingkat pendidikan perhatian orang tua, dan minat belajar siswa terhadap prestasi belajar, bahasa Indonesia siswa SMK kesehatan di Kota Tangerang*”, Jurnal Pujangga Vol.1 NO. 2, 2015, Hlm. 88-89.

#### 4. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan gabungan dari dua kata yaitu hasil dan belajar. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, hasil adalah suatu yang diadakan (dibuat, dijadikan, dan sebagainya) oleh usaha. Sedangkan belajar adalah berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu, berlatih, berubah tingkah laku atau tanggapan yang disebabkan oleh pengalaman.<sup>45</sup> Menurut Dale H. Schuck “*Learning is an enduring change in behavior, or in the capacity to behave in a given fashion, which results from practice or other forms of experience*”<sup>46</sup> belajar adalah perubahan yang bertahan lama dalam perilaku atau kapasitas untuk berperilaku dengan cara tertentu yang dihasilkan dari praktik atau bentuk pengalaman lain. Hasil belajar pada dasarnya adalah suatu kemampuan yang berupa keterampilan dan perilaku baru sebagai akibat dari latihan atau pengalaman yang diperoleh.

Mulyono menyatakan bahwa hasil belajar adalah perbuatan yang terarah pada penyelesaian tugas-tugas belajar.<sup>47</sup> Hasil belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor, antara lain:

---

<sup>45</sup>Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Basaha Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2005)hlm. 391.

<sup>46</sup>Dale H Schunk, *Learning Theories An Educational Perspective*, (Boston, Pearson Education, 2012), hlm.3.

<sup>47</sup>Mulyono A, *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*, (Jakarta: PT. Renika Cipta, 2003) hlm. 35.

- a) Besarnya usaha yang dicurahkan oleh anak untuk mencapai hasil belajar, artinya bahwa besarnya usaha adalah indikator dari adanya motivasi.
- b) Intelegensi dan penguasaan awal anak tentang materi yang akan dipelajari, artinya guru perlu menetapkan tujuan besar sesuai dengan kapasitas intelegensi anak dan pencapaian tujuan belajar perlu menggunakan bahan apersepsi, yaitu apa yang telah dipelajari anak sebagai batu loncatan untuk menguasai penalaran yang baru.
- c) Adanya kesempatan yang diberikan kepada anak, artinya guru perlu membuat rancangan dan pengelolaan pembelajaran yang memungkinkan anak bebas untuk melakukan eksplorasi terhadap lingkungan.<sup>48</sup>

Hasil belajar pada diri seseorang sering tidak langsung tampak tanpa seseorang itu melakukan tindakan untuk memperlihatkan kemampuan yang diperolehnya melalui belajar. Namun hasil belajar, merupakan perubahan yang mengakibatkan orang berubah dalam perilaku, sikap, dan kemampuannya.<sup>49</sup>

---

<sup>48</sup>Muh. Yusuf Mappede, *Pengaruh Cara dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Programme Logic Controller (PLC) Siswa Kelas III Jurusan Listrik SMK Negeri 5 Makassar*, Jurnal Medtek, Vol. 1 No, 2, 2009. Hlm. 3-4.

<sup>49</sup>Rosma Hartiny Sam's, *Model Penelitian Tindakan Kelas*, (Yogyakarta: Teras, 2005) hlm. 31.

a. Macam-macam Hasil Belajar

Hasil belajar PAI yang dicapai ada tiga ranah aspek hasil belajar, yaitu ranah kognitif (penguasaan intelektual), afektif (penguasaan yang berhubungan dengan sikap dan nilai), dan ranah psikomotorik (kemampuan atau keterampilan bertindak dan berperilaku).<sup>50</sup>

- 1) Ranah Kognitif adalah kemampuan untuk menyerap arti dari materi atau bahan yang dipelajari dan sejauh mana siswa dapat memahami serta mengerti apa yang dipelajari.<sup>51</sup> Pemahaman lebih dari sekedar mengetahui, karena pemahaman melibatkan proses mental peserta didik.
- 2) Ranah Afektif adalah hasil belajar tampak pada siswa dalam berbagai tingkah laku seperti memperhatikan, merespons, menghargai, serta mengorganisasi. Ranah afektif dapat diukur menggunakan angket.<sup>52</sup> Sikap bisa difahami sebagai perilaku seseorang, hal ini sikap diperkirakan berdasarkan tafsiran yaitu perkataannya, tindakannya serta gerakan muka atau badan seseorang.

---

<sup>50</sup>Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar*,(Jakarta: Rineka Cipta, 2008) hlm. 13.

<sup>51</sup>Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*,... hlm. 6.

<sup>52</sup>Friska Octavia Rosa, *Analisis Kemampuan Siswa Kelas X pada Ranah Kognitif, Afektif, dan Psikomotorik*, Jurnal Fisika dan Pendidikan Fisika Vol. 1 No.2 2015. Hlm. 25.

3) Ranah Psikomotorik adalah Hasil belajar psikomotor dikemukakan oleh simpson. Hasil belajar ini tampak dalam bentuk keterampilan (skill), dan kemampuan bertindak individu.<sup>53</sup> Dalam melatih keterampilan proses, secara bersamaan dikembangkan pula sikap-sikap yang dikehendaki seperti kretivitas, kerjasama, bertanggung jawab, disiplin sesuai dengan bidang yang bersangkutan.

Berdasarkan uraian diatas tentang macam-macam hasil belajar yaitu kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah melalui kagiatan belajar. Karena belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang menetap. Anak yang berhasil dalam belajar adalah yang berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran yang intruksional.

b. Cara Memperoleh Hasil Belajar

Cara memperoleh hasil belajar menggunakan evaluasi pembelajaran. Evaluasi pembelajaran dilakukan setelah proses belajar mengajar berlangsung, artinya, hasil yang diperoleh dari evaluasi harus ada dalam setiap evaluasi berdasarkan data yang diperoleh dari pengukuran. Pengumpulan informasi dapat ditempuh melalui dua cara yaitu:

---

<sup>53</sup>Mulyadi, *Evaluasi Pendidikan Pengembangan Model Evaluasi Pendidikan Agama Di Sekolah*, (Malang: UIN-Maliki Press.2010) hlm. 5.

- 1) Teknik Tes merupakan alat ukur yang sering digunakan untuk mengukur keberhasilan siswa mencapai kompetensi.<sup>54</sup> Menurut pola jawaban tes depan diklasifikasikan menjadi tiga bagian yaitu: tes objektif, tes jawaban singkat, dan tes uraian.<sup>55</sup>
- 2) Teknik Non Tes merupakan pengumpulan informasi satu pengukuran dalam evaluasi hasil belajar juga dilakukan melalui observasi, wawancara, dan angket. Teknik non tes lebih banyak digunakan untuk mengungkap kemampuan psikomotorik dan hasil belajar ranah afektif.<sup>56</sup>

Uraian diatas cara memperoleh hasil belajar yaitu dengan tes hasil belajar yang digunakan untuk mengukur kemampuan peserta didik.

## **5. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam**

### **a. Pengertian Pendidikan Agama Islam**

Kata pendidikan, dalam bahasa Arab adalah *tarbiyah*, dengan kata kerja *rabba*, sedangkan *pendidikan Islam* dalam bahasa Arab adalah *tarbiyatul islamiyah*. Kata kerja *rabba* sudah

---

<sup>54</sup>Wina Sanjaya, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2011) hlm. 235.

<sup>55</sup>Darsono, *Belajar dan Pelajaran*, (Semarang, IKIP Pres, 2010), hlm. 110

<sup>56</sup>Darsono, *Belajar dan Pelajaran*,... hlm. 111

digunakan pada zaman Rasulullah saw.<sup>57</sup> Dalam Al-Quran, kata ini digunakan termaktub dalam firman Allah sebagai berikut:

وَاحْفَظْ لَهُمَا جَنَاحَ الذُّلِّ مِنَ الرَّحْمَةِ وَقُلْ رَبِّ ارْحَمْهُمَا كَمَا رَبَّيْنِي صَغِيرًا ۝

“Dan rendahkanlah dirimu terhadap mereka berdua dengan penuh kesayangan dan ucapkanlah, “Wahai Tuhanku, kasihanilah mereka keduanya, sebagaimana mereka berdua telah mendidik aku waktu kecil” (QS Al-Isra/17 : 24)..

Pendidikan agama islam adalah usaha sadar dan terencana dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati, hingga mengimani ajaran islam, agama lain dalam hubungannya dengan kerukunan antar-umat beragama hingga terwujud kesatuan dan persatuan bangsa.

Undang-undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003, Tentang Sistem Pendidikan Nasional, Bab I Pasal I Tahun 2003, “ Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi yang ada pada dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia dan keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan

---

<sup>57</sup>Baharuddin, *Pendidikan dan Psikologi Perkembangan*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz, 2010) hlm. 194.

negara.<sup>58</sup> Pendidikan adalah mengembangkan dan mengantarkan maujud (makhluk) secara bertahap kepada kesempurnaan, dan mengubah potensi dirinya menjadi kemampuan nyata.<sup>59</sup>

Menurut Abdul Majid dan Dian Andayani dalam bukunya yang berjudul “*Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi*” menyatakan bahwa Pendidikan Agama Islam adalah upaya sadar dan terencana dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati, hingga mengimani ajaran Agama Islam dengan tuntutan untuk menghormati penganut Agama lain dengan hubungannya dengan kerukunan antar umat beragama hingga terwujud kesatuan dan persatuan bangsa.<sup>60</sup>

Pengertian Pendidikan Agama Islam yang telah diuraikan diatas dari pemikiran Abdul Majid dan Diyan Andayani yaitu upaya sadar dan terencana dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati, hingga mengimani ajaran Agama Islam dengan tuntutan untuk menghormati penganut Agama lain dengan hubungannya dengan kerukunan antar umat beragama hingga terwujud kesatuan dan persatuan bangsa.

---

<sup>58</sup>Undang-undang Republik Indonesia Nomor. 20 Tahun 2003 tentang *Sistem Pendidikan Nasional* Tahun 2003, hlm. 5.

<sup>59</sup>Ayatullah Ibrahim Amini, *Agar Tidak Salah Mendidik Anak*, (Jakarta: Al-Huda 2006) hlm. 9.

<sup>60</sup>Abdul Majid dan Diyan Andayani, *Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya 2006) hlm. 130.

## b. Fungsi Pendidikan Agama Islam

Fungsi Pendidikan adalah menciptakan situasi atau lingkungan yang menunjang perkembangan potensi, baik potensi untuk berpikir, berbuat, memecahkan masalah, maupun belajar dan berkembang sendiri.<sup>61</sup> Dalam hal ini, sebagai suatu subyek pelajaran, pendidikan agama Islam mempunyai fungsi berbeda dengan subyek pembelajaran yang lain. PAI dapat memiliki fungsi yang bermacam-macam, sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai masing-masing lembaga pendidikan. Namun secara umum, Abdul Majid mengemukakan bahwa kurikulum pendidikan agama Islam untuk sekolah/madrasah berfungsi sebagai berikut.<sup>62</sup>

- 1) Pengembangan yaitu untuk meningkatkan keimanan dan ketaqwaan peserta didik kepada Allah SWT yang telah ditanamkan dalam lingkungan keluarga.
- 2) Penanaman nilai sebagai pedoman hidup untuk mencari kebahagiaan hidup di dunia dan di akherat.
- 3) Penyesuaian Mental yaitu untuk menyesuaikan diri dengan lingkungannya baik lingkungan fisik maupun lingkungan sosial.

---

<sup>61</sup>Muhaimin, *Perkembangan Kurikulum Pendidikan Agama Islam di Sekolah, Madrasah dan Perguruan Tinggi*, (Jakarta: PT.Raja Grafindo Persada, 2007), hlm. 4.

<sup>62</sup>Abdul Majid dan Dian Andayani, *Pendidikan Karakter Prespektif Islam*,... hlm. 136.

- 4) Perbaikan yaitu untuk memperbaiki kesalahan-kesalahan, kekurangan-kekurangan dan kelemahan-kelemahan peserta didik dalam keyakinan, pemahaman dan pengalaman ajaran dalam kehidupan sehari-hari.
- 5) Pencegahan yaitu untuk menangkai hal-hal negatif dari lingkungannya atau dari budaya lain yang dapat membahayakan dirinya dan menghambat perkembangannya menuju manusia Indonesia seutuhnya.
- 6) Pengajaran tentang ilmu pengetahuan keagamaan secara umum, sistem dan fungsionalnya.
- 7) Penyaluran yaitu untuk menyalurkan bakat khusus di bidang agama Islam agar bakat tersebut dapat berkembang secara optimal sehingga dapat dimanfaatkan untuk dirinya sendiri dan untuk orang lain.<sup>63</sup>

Uraian di atas dapat disimpulkan bahwa fungsi pendidikan agama Islam di sekolah/madrasah yaitu untuk mengembangkan pemahaman siswa tentang keimanan dan ketaqwaan terhadap ajaran agama Islam yang telah mereka peroleh dari lingkungan keluarga selain itu untuk memperbaiki kesalahan-kesalahan, kekurangan-kekurangan dan kelemahan-kelemahan peserta didik dalam hal keyakinan, pemahaman dan pengalaman ajaran agama dalam kehidupan sehari-hari.

---

<sup>63</sup>Abdul Majid dan Diyan Andayani, *Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi*, ... hlm. 134.

### c. Tujuan Pendidikan Agama Islam

Tujuan pendidikan agama Islam dicapai melalui materi-materi yang dipadatkan dan lebih menekankan pada perkembangan ajaran agama, ilmu pengetahuan, dan kebudayaan.<sup>64</sup> Pada dasarnya tujuan akhir pendidikan agama Islam itu identik dengan tujuan hidup orang Islam. Hal ini selaras dengan tujuan diciptakannya manusia sebagai hamba Allah, sebagaimana yang dijelaskan dalam al-Qur'an bahwa:

وَمَا خَلَقْتُ الْجِنَّ وَالْإِنْسَ إِلَّا لِيَعْبُدُونِ

“Dan Aku tidak ciptakan jin dan manusia melainkan supaya mereka menyembahku” (Q.S. Adz-Dzariyat ayat: 56).

Makna penyembahan dalam Islam sebagaimana tersebut tidak terbatas pada pelaksanaan fisik dari ritual saja, melainkan juga mencakup seluruh aspek aktivitas iman, pikiran, perasaan dan perbuatan.

Menurut Harun Nasution yang dikutip oleh Abdul Rahman mengartikan tujuan pendidikan agama Islam (secara khusus di sekolah umum) adalah untuk membentuk manusia taqwa, yaitu manusia yang patuh kepada Allah dalam menjalankan ibadah dengan menekankan pembinaan kepribadian muslim, yakni pembinaan akhlakul karimah, meski mata

---

<sup>64</sup>Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*,..., hlm. 278.

pelajaran agama tidak diganti mata pelajaran akhlak dan etika.<sup>65</sup> Tujuan pendidikan agama Islam pada hakikatnya sama dan sesuai dengan tujuan diturunkan agama Islam, yaitu unruk membentuk manusia yang *muttaqin* yang rentangnya berdimensi infinitum (tidak terbatas menurut jangkauan manusia), baik secara lincar maupun secara algoritmik (berurutan secara logis) berapa pada garis mukmin-Muslim-muhsin dengan perangkat komponen, varabel, dan parameternya masing-masing yang secara kualitatif bersifat kompetitif.<sup>66</sup>

Menurut Nafiur Rofiq, tujuan pendidikan agama Islam di SMP antara lain untuk memahami, menghayati, meyakini, dan mengamalkan ajaran islam sehingga menjadi manusia muslim yang beriman, bertaqwa kepada Allah SWT, berakhlak mulia dan siswa dapat bekerja sama dengan orang lain serta dapat meningkatkan prestasi akademik.<sup>67</sup>

Oleh karena itu, pendidikan agama Islam sangat penting dalam kehidupan untuk membentuk dan mengembangkan sikap dan perilaku untuk mencari, mengembangkan, menghayati, serta

---

<sup>65</sup>Abdul Rahman, *Pendidikan Agama Islam dan Pendidikan Islam-Tinjauan Epistemologi dan isi- Materi*, Jurnal Eksis Vol. 8 No.1 2001, hlm. 3.

<sup>66</sup>Baharuddin, *Pendidikan dan Psikologi Perkembangan*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz, 2010) hlm. 196.

<sup>67</sup>M. Nafiur Rafiq, *Pembelajaran (Kooperative Learning) Dalam Pengajaran Pendidikan Agama Islam*, Jurnal Filasifa. Vol. 1 No. 1 Maret 2010, hlm. 2.

menggunakan ilmu dan teknologi demi kepentingan manusia sesuai dengan ajaran Islam.

## **6. Efektivitas *Game* Otak dalam Meningkatkan Minat dan hasil Belajar Peserta didik**

Efektivitas berasal dari kata dasar efektif, kata efektif sendiri dalam kamus besar bahasa Indonesia adalah ada efeknya, akibatnya, pengaruhnya dan kesannya. Maka efektivitas *game* asah otak yang dimaksud adalah pengaruh atau kesan dari pelaksanaan *game* asah otak tersebut.

Menurut Trianto suatu pembelajaran dikatakan efektif apabila memenuhi persyaratan utama keefektifan mengajar, yaitu:<sup>68</sup>

- a. Presentasi waktu belajar siswa yang tinggi dicurahkan terhadap KBM;
- b. Rata-rata perilaku melaksanakan tugas yang tinggi diantara siswa;
- c. Ketetapan antara kandungan materi ajaran dengan kemampuan siswa (orientasi keberhasilan belajar) diutamakan;
- d. Mengembangkan suasana belajar yang akrab dan positif, mengembangkan struktur kelas yang mendukung perilaku siswa, tanpa mengabaikan suasana belajar.<sup>69</sup>

---

<sup>68</sup>Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif: Konsep, Landasan, dan Implementasinya pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*,... hlm. 20

<sup>69</sup>Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif: Konsep, Landasan, dan Implementasinya pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*, hlm. 20.

Pembelajaran hendaknya diarahkan untuk mengembangkan kemampuan dalam mengetahui, memahami, melakukan sesuatu, hidup dalam kebersamaan, dan mengaktualisasikan diri.<sup>70</sup> Dalam hal ini, strategi pembelajaran diperlukan, meliputi pengorganisasian, penyampaian, pengelolaan di berbagai media dan sumber yang akan mendukung terciptanya pembelajaran yang menyenangkan dan berhasil secara efektif.<sup>71</sup> Pada realita pembelajaran PAI yang monoton, tidak menarik, dan membosankan itu sangat tidak efektif. Untuk itu, dicoba penerapan *game* asah otak dengan melibatkan peserta didik.

Menarik perhatian dan minat peserta didik dapat dilakukan dengan mengubah gaya mengajar guru dimulai dari membuka pelajaran. Kemudian, guru menjelaskan tujuan dan materi pembelajaran PAI yang akan dipelajari dengan memanfaatkan 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.<sup>72</sup>

---

<sup>70</sup>Wina Sanjaya, *Pembelajaran dalam Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi*, (Jakarta: Kencana Premada Media Group,2012) hlm. 102-103

<sup>71</sup>Wina Sanjaya, *Pembelajaran dalam Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi*, ... , hlm. 102-103.

<sup>72</sup>Danang Irawan Sopyan, *Utak Atik Otak: TTS & Sudoku*,..., hlm. 8-9

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

- 1) Tulis kata kunci, terminologi atau nama-nama yang berhubungan dengan materi pelajaran.
- 2) Buat kisi-kisi yang dapat diisi dengan kata-kata yang telah dipilih.
- 3) Buat pertanyaan-pertanyaan yang jawabannya adalah kata-kata yang telah dibuat atau dapat juga hanya membuat pertanyaan mengarah pada kata-kata tersebut.
- 4) Bagikan teka-teki ini pada peserta didik, bisa individu atau kelompok. Dapat juga ditampilkan pada proyektor.
- 5) Minta peserta didik untuk mengisi kolom-kolom kosong.
- 6) Batasai waktu mengerjakan.
- 7) Koreksi bersama.
- 8) Beri hadiah (*reward*) kepada individu atau kelompok yang mengerjakan paling cepat dan benar.<sup>73</sup>

Uraian diatas menjelaskan bahwa adanya penerapan *game* asah otak dalam pembelajaran PAI diharapkan mampu menarik perhatian dan minat belajar peserta didik. Karena pada pembelajaran dengan memperhatikan karakteristik peserta didik.

---

<sup>73</sup>Melvin L. Siberman, *Active Learning: 101 Cara Belajar Siswa Aktif*, (Bandung: Nusamedia, 2004), hlm. 275-276.

## **B. Kajian Pustaka**

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

*Pertama* , Jurnal penelitian yang disusun oleh Aang Saepuloh Akbar Wijaya dan Rizqi Awalya Herlianti, dengan judul “Penerapan *Game* Analisis Asah Otak untuk Meningkatkan Keefektifan dan Hasil Belajar Siswa dalam Menulis Biografi”. Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia; Volume 2 Nomor 4, Tahun 2019. Berdasarkan hasil penelitian disimpulkan bahwa hasil analisis pembelajaran menulis teks biografi membuktikan bahwa keberhasilan pembelajaran bergantung pada siswa dan guru. Pembelajaran menulis teks biografi menggunakan metode *game* analisis asah otak yang masih baru dapat memberikan kontribusi terhadap keaktifan siswa dan nilai hasil belajar siswa.<sup>74</sup>

Perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian yang akan penulis teliti adalah pada mata pelajarannya, penulis mengambil mata pelajaran Pendidikan agama Islam, sedangkan penelitian sebelumnya digunakan untuk meneliti menulis biografi menggunakan *game* analisis asah otak. Sedangkan persamaan antara penelitian ini dengan penelitian yang akan penulis teliti adalah pada kedua variabelnya sama-sama untuk meningkatkan hasil belajar dan menggunakan media *game* asah otak.

---

<sup>74</sup>Aang Saepuloh Akbar Wijaya dan Rizqi Awalya Herlianti, dengan judul “Penerapan *Game* Analisi Asah Otak untuk Meningkatkan Keefektifan dan Hasil Belajar Siswa dalam Menulis Biografi”. Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia; Vol. 2 No. 4, Tahun 2019.

*Kedua*, Jurnal Penelitian yang disusun oleh M. Khalilullah, dengan judul “Permainan Teka-teki Silang Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab”. Jurnal Pemikiran Islam; Vol.37, No.1, tahun 2012. Berdasarkan hasil penelitian disimpulkan bahwa teka-teki silang merupakan sebuah permainan yang mengasah otak. Oleh sebab itu, teka-teki silang dapat dijadikan media pembelajaran, melihat fungsi teka-teki silang yaitu membangunkan saraf-saraf otak memberi efek menyegarkan ingatan sehingga fungsi kerja otak kembali optimal karena otak dibiasakan untuk terus belajar dengan santai. Proses pembelajaran bahasa Arab dalam keadaan santai maka materi yang diajarkan guru akan lebih masuk dan mengena dalam otak sehingga pembelajaran lebih efektif.<sup>75</sup>

Perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian yang akan penulis teliti adalah pada mata pelajarannya, penulis menerapkan media permainan pada materi pendidikan agama Islam, sedangkan pada penelitian sebelumnya menerapkan media permainan pada pembelajaran bahasa Arab. Sedangkan persamaan antara penelitian ini dengan penelitian yang akan penulis teliti adalah pada media pembelajarannya, yaitu sama-sama menggunakan permainan/*game* asah otak teka-teki silang sebagai media pembelajaran peserta didik.

*Ketiga*. Jurnal penelitian yang disusun oleh Sularto, dkk. Dengan Judul Pembuatan Aplikasi Game sebagai Media Pendidikan bagi

---

<sup>75</sup>M.Khalilullah, *Permainan Teka-teki Silang Sebagai Media dalam Pembelajaran Bahasa Arab (Mufradat)*, Jurnal Pemikiran Islam Vol. 37. No. 1, Tahun 2012.

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.<sup>76</sup>

Perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian yang akan penulis teliti adalah pada variabel dependennya, penulis menggunakan variabel dependen minat dan hasil belajar, sedangkan peneliti sebelumnya menggunakan variabel dependen perkembangan pola pikir anak. Sedangkan persamaan antara penelitian ini dengan penelitian yang akan penulis teliti adalah pada independenya, yaitu sama-sama menggunakan variabel independen tentang media *game* sebagai alat pembelajaran peserta didik.

*Keempqat*, Artikel Skripsi yang disusun oleh Diana Rahayu, dengan judul “Pengaruh Game Asah Otak Terhadap Peningkatan Konsentrasi Belajar Siswa Kelas XI TPM SMK Negeri 1 Kediri Tahun Pelajaran 2016-2017” Artikel Skripsi Universitas Nusantara PGRI, Tahun 2016-2017. Berdasarkan hasil penelitian disimpulkan bahwa teknik game asah otak yang diberikan pada siswa kelas XI TPM SMK Negeri 1 Kediri dengan diberikan permainan game asah otak tebak kata,

---

<sup>76</sup>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.

konsentrasi yang dimiliki siswa mengalami peningkatan dari hasil sebelum dan sesudah diberikan treatment yaitu sebelum diberikan treatment siswa yang berada di kategori rendah sebanyak 9 siswa (27,3%), dikategori sedang sebanyak 11 siswa (33,3 %) dan dikategori tinggi sebanyak 13 siswa (39,4%). Kemudian setelah dilakukan treatment siswa yang berada dikategori rendah sebanyak 0 siswa (0%), dikategori sedang sebanyak 12 siswa (36,4%), dan dikategori tinggi sebanyak 21 siswa (63,6%).<sup>77</sup>

Perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian yang akan penulis teliti adalah pada variabel dependennya dan lokasi penelitiannya, penulis menggunakan variabel dependen minat dan hasil belajar peserta didik di SMP N 01 Boja, sedangkan penelitian sebelumnya menggunakan variabel dependen konsentrasi belajar siswa di SMK N 1 Kediri. Sedangkan persamaan antara penelitian ini dengan penelitian yang akan penulis teliti adalah pada variabel independennya yaitu sama-sama menggunakan *game* asah otak sebagai media pembelajarannya.

*Kelima*, Skripsi yang disusun oleh Ida Puji Rusmiati, dengan judul “Penerapan *Game* Asah Otak dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran PAI Materi Makanan dan Minuman Halal dan Haram Kelas VIII SMP Nurul Islam Purwoyoso Semarang”. Berdasarkan hasil penelitian ini lebih memfokuskan pada penerapannya pada materi makanan dan minuman yang halal dan haram, pada

---

<sup>77</sup>Diana Rahayu, *Pengaruh Game Asah Otak Terhadap Peningkatan Konsentrasi Belajar Siswa Kelas IX TPM SMK Negeri 1 Kediri Tahun Pelajaran 2016-1017*, Artikel Skripsi Universitas Nusantara PGRI Kediri, 2016-2017.

penelitian ini 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. 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.<sup>78</sup>

Perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian yang akan penulis teliti adalah variabel dependen maupun independennya, penulis menggunakan variabel dependen efektivitas game asah otak dan variabel independennya minat dan hasil belajar peserta didik di SMP N 01 Boja, sedangkan peneliti sebelumnya menggunakan variabel dependen penerapan game asah otak dan variabel independennya minat belajar pada materi makanan dan minuman halal dan haram di SMP Nurul Islam Purwoyoso Semarang. Sedangkan persamaan antara penelitian ini dengan penelitian yang akan penulis teliti adalah sama-sama meneliti media game asah otak untuk meningkatkan minat belajar peserta didik.

---

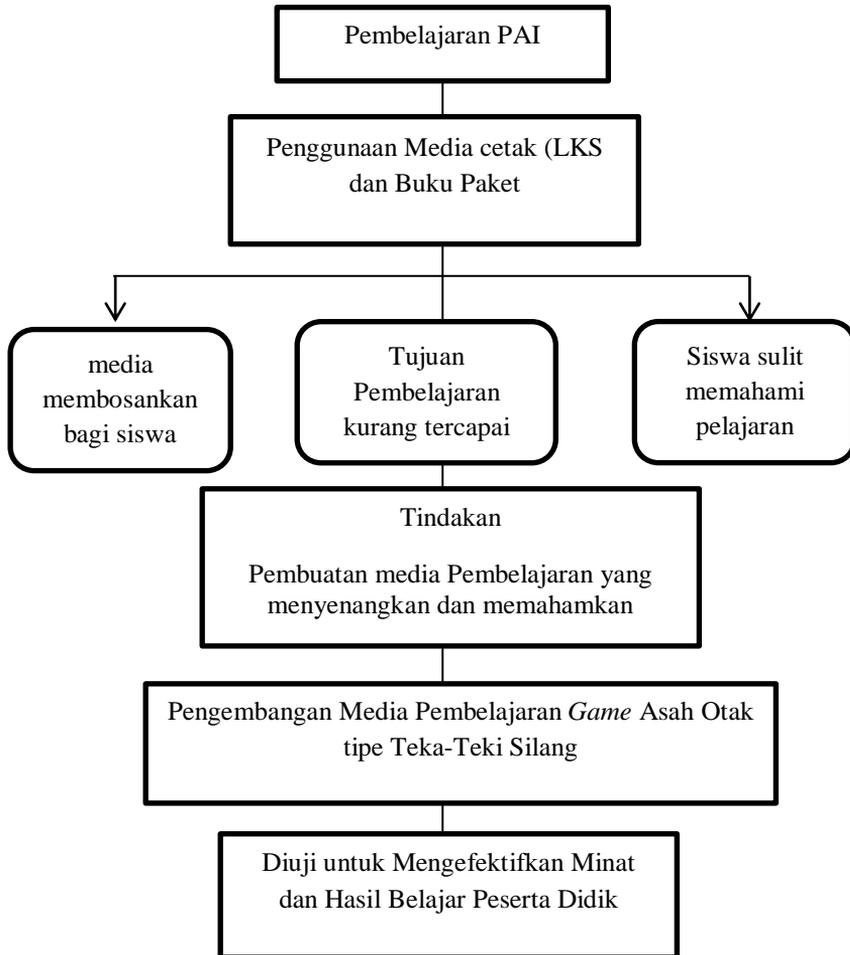
<sup>78</sup>Ida Puji Rusmiati, dengan judul "*Penerapan Game Asah Otak dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran PAI Materi Makanan dan Minuman Halal dan Haram Kelas VIII SMP Nurul Islam Purwoyoso Semarang*", (Semarang: UIN Walisongo 2018).

### **C. Kerangka Berpikir**

Menurut hasil observasi singkat yang dilakukan peneliti, pada pelajaran PAI tidak mudah dipelajari dan identik dengan materi hafalan. Salah satu materi yang mendapat nilai kurang baik saat peneliti melakukan observasi pada Praktik Pengalaman Lapangan di SMP Negeri 1 Boja adalah pada saat hafalan arti surah-surah yang ada dalam al-Qur'an. Pembelajaran yang berlangsung di SMP Negeri 1 Boja telah menggunakan pembelajaran K-13, media yang digunakan masih berupa buku LKS dan buku Paket yang jumlahnya sangat terbatas, penggunaan media power point yang dirasa peneliti cukup menyenangkan masih kurang dalam menarik minat siswa dan memahamkan siswa.

Dalam proses belajar, guru harus memiliki inovasi dan kreatifitas untuk mengubah kegiatan kelas menjadi nyaman dan menyenangkan. Sehingga menjadikan siswa merasa senang dan aktif dalam melaksanakan pembelajaran. Ketika guru memiliki kemampuan untuk membuat kelas menjadi kondusif dan menyenangkan, maka siswa secara langsung memiliki semangat dan tertarik terhadap materi yang diajarkan. Penggunaan media pembelajaran yang tepat diharapkan mampu meningkatkan kemampuan peserta didik. Termasuk dalam penggunaan media *game* asah otak dengan menggunakan *game* teka teki silang juga diharapkan mampu meningkatkan kemampuan kritis peserta didik. Dengan meningkatnya kemampuan berfikir kritis peserta didik, maka akan meningkat pola minat dan hasil belajar peserta didik.

**Gambar 2.1** Kerangka Berpikir



#### **D. Rumusan Hipotesis**

Hipotesis adalah dugaan atau jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian. Hipotesis didefinisikan sebagai alternatif dugaan jawaban yang dibuat oleh peneliti bagi problematika yang diajukan dalam penelitiannya. Penelitian yang dilakukan sebenarnya tidak semata-mata ditunjukkan untuk menguji hipotesis yang diajukan tetapi bertujuan menemukan fakta yang ada dan terjadi di lapangan.<sup>79</sup>

Hipotesis dalam penelitian ini ialah:

1. Pembelajaran dengan media pembelajaran *Game* Asah Otak efektif meningkatkan minat belajar PAI peserta didik kelas VII SMP Negeri 1 Boja Kendal.
2. Pembelajaran dengan media pembelajaran *Game* Asah Otak efektif meningkatkan hasil belajar PAI peserta didik kelas VII SMP Negeri 1 Boja Kendal.

---

<sup>79</sup>Nur Zuriyah, *Metodologi Penelitian Sosial dan Pendidikan*, (Jakarta:PT. Bumi Aksara, 2009) hlm. 162.

### BAB III METODOLOGI PENELITIAN

#### A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan pendekatan eksperimen. Penelitian eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan.<sup>1</sup> Yaitu, untuk mengetahui adanya pengaruh dari dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol terhadap siswa. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa-siswi SMP Negeri 1 Boja Kendal.

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. Adapun desain penelitian *Pretest-Posttest control group design* dapat dilihat pada tabel 3.1.

**Tabel 3.1**

Desain Penelitian Eksperimen *Pretest-Posttest control group design*.

Kelompok	<i>Pretest</i>	<i>Treatment</i>	<i>Posttest</i>
Group A	$O_1$	X	$O_2$
Group B	$O_3$	-	$O_4$

---

<sup>1</sup>Sugiyono, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2015) hlm. 107-108.

Keterangan :

Group A : kelas eksperimen

Group B : kelas kontrol

O : kelas eksperimen dan kontrol diberi *pretest dan posttest*

X : pembelajaran PAI menggunakan media *game* asah otak

Data hasil pretest dan posttest akan dianalisis untuk mengetahui perbedaan diantara kedua kelompok.

## **B. Tempat dan Waktu Penelitian**

### 1. Tempat penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di SMP Negeri 1 Boja Kendal dengan fokus objek penelitian yaitu siswa kelas VII B dan kelas VII E pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

### 2. Waktu Penelitian

Waktu pengumpulan data dalam penelitian ini dilaksanakan pada 7 Maret 2020 sampai dengan 21 Maret 2020.

## **C. Populasi/ Sampel Penelitian**

### 1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Adapun populasi dalam penelitian adalah keseluruhan peserta didik kelas VII SMP Negeri 1 Boja Kendal. Jumlah peserta didik kelas VII terdiri dari delapan kelas sebagai berikut.

**Tabel 3.2 Jumlah Peserta Didik Kelas VII**

No	Kelas	Jumlah Siswa
1	VII A	29
2	VII B	30
3	VII C	31
4	VII D	32
5	VII E	30
6	VII F	33
7	VII G	32
8	VII H	28
9	VII I	27

## 2. Sampel

Sampel ialah sebagian atau wakil populasi yang diteliti. Mengingat besarnya jumlah populasi dan keterbatasan waktu, biaya, serta tenaga, maka penarikan sampel yang digunakan adalah teknik random sampling, yakni teknik pengambilan sample.<sup>2</sup> Pengambilan sampel berdasarkan waktu atau jadwal pelajaran PAI yang ada di sekolah dimana memungkinkan peneliti untuk melakukan eksperimen. Sampel dalam penelitian ini adalah kelas VII B sebanyak 30 siswa sebagai kelas eksperimen. Sedangkan kelas VII E sebanyak 30 siswa sebagai kelas kontrol.

---

<sup>2</sup>Sugiyono, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2015) hlm. 118.

#### **D. Variabel dan Indikator Penelitian**

Variabel penelitian adalah suatu atribut atau nilai dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variabel tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya.<sup>3</sup> Variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Variabel bebas (*Independent*) adalah variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat). Variabel dependen dalam penelitian ini ialah efektivitas *game* asah otak.
2. Variabel terikat (*Dependent*) adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Variabel dependen dalam penelitian yaitu minat dan hasil belajar peserta didik. Adapun indikator penelitiannya adalah:
  - a. Indikator minat belajar PAI
    - 1) Kesiapan mengikuti pembelajaran PAI.
    - 2) Perasaan senang dalam pembelajaran di kelas dan perasaan senang terhadap mata pelajaran PAI.
    - 3) Perhatian terhadap pembelajaran PAI.
    - 4) Partisipasi aktif dalam pembelajaran PAI.
    - 5) Motivasi dalam belajar PAI.
  - b. Indikator hasil belajar
    - 1) Pengetahuan konsep pembelajaran PAI.

---

<sup>3</sup>Sugiyono, *Metodologi Penelitian Pendidikan*,... hlm. 117.

- 2) Menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan pembelajaran PAI.
- 3) Keberhasilan pendidik dalam mempersiapkan proses pembelajaran.
- 4) Tercapainya tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.

## **E. Teknik Pengumpulan Data Penelitian**

### 1. Jenis data

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

- a. Data kuantitatif ialah pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.<sup>4</sup>
- b. Data kualitatif ialah data yang bersifat dekskriptif, maksudnya dapat berupa gejala-gejala yang dikategorikan ataupun dalam bentuk lainnya seperti foto, dokumen, artefak, dan catatan-catatan lapangan pada saat penelitian dilakukan.<sup>5</sup>

### 2. Sumber data

Dalam penelitian ini data diperoleh dari dua data yaitu:

---

<sup>4</sup>Sugiyono, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2015) hlm. 14.

<sup>5</sup>Jonathan Sarwono, *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2006) hlm. 259.

- 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.
3. Teknik pengumpulan data

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

- a. Dokumentasi

Studi dokumentasi adalah teknik pengumpulan data dengan mempelajari catatan-catatan atau data-data yang berkaitan dengan penelitian. Dokumentasi digunakan untuk mengetahui beberapa dokumen yang terkait dengan proses pelaksanaan efektivitas *game* asah otak pada pembelajaran PAI siswa SMP Negeri 1 Boja Kendal.

- b. Tes

Tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat yang digunakan untuk keterampilan, pengetahuan, dan kemampuan yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Tes pada penelitian ini dilaksanakan untuk memperoleh hasil

belajar peserta didik kelas VII di SMP Negeri 1 Boja Kendal pada pembelajaran PAI.

c. Angket

Angket yang digunakan dalam penelitian ini meliputi:

- 1) Angket kebutuhan peserta didik, untuk mengetahui karakteristik, kemampuan dan pengalaman yang dialami oleh peserta didik
- 2) Angket minat belajar, untuk mengetahui minat belajar peserta didik terhadap mata pelajaran PAI sebelum dan setelah perlakuan.
- 3) Angket respon, untuk mengetahui respon peserta didik terhadap proses pembelajaran PAI.

a. Uji coba Instrumen Tes

1) Uji Validitas

Validitas ialah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan dan kesahihan instrumen.<sup>6</sup> 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.

---

<sup>6</sup>Dian Riski Nugraha dan Abdur Rahman, *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe (Times Games Tournament) Terhadap Motivasi Siswa Mengikuti Pembelajaran Bola Voli dikelas X SMAN 1 Panggul Kabupaten Trenggalek*, Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan Vol.01 No. 01, 2013, hlm. 163.

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

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

Keterangan:

$r_{xy}$  : koefisien korelasi item soal

$N$  : banyaknya peserta tes

$X$  : jumlah skor item

$Y$  : jumlah skor total

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

## 2) Uji Reabilitas

Reabilitas 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.<sup>7</sup> 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:

---

<sup>7</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2015) hlm. 172.

$$r_{11} = \left( \frac{n}{n-1} \right) \left( 1 - \frac{\sum \sigma_t^2}{\sigma_t^2} \right)$$

Keterangan :

$r_{11}$  = rehabilitas yang dicari

$n$  = jumlah item pertanyaan yang diuji

$\sum \sigma_t^2$  = jumlah varians skor tiap-tiap item

$\sigma_t^2$  = varians total

Sedangkan rumus varian total yaitu:

$$\sigma_t^2 = \frac{\sum X_t^2 - \frac{(\sum X_t)^2}{N}}{N}$$

Keterangan:

$N$  = banyaknya peserta didik

$X_t$  = skor total

$X_t^2$  = kuadrat skor total

Setelah dihitung, kemudian hasil  $r_{11}$  yang dapat dibandingkan dengan  $r_{product\ moment}$ . Harga  $r_{tabel}$  dihitung dengan taraf signifikan 5%. Jika  $r_{11} > r_{tabel}$  maka dapat dinyatakan butir soal tersebut reliabel.

3) Analisis tingkat kesukaran

Tingkat kesukaran menunjukkan seberapa mudah atau sulit tes bagi peserta didik, berutu atau tidaknya butir-butir tes dapat diketahui dari derajat kesukaran atau taraf kesulitan yang dimiliki oleh masing-masing butir item tersebut.<sup>8</sup>

Rumus tingkat kesukaran sebagai berikut:

$$P = \frac{B}{JS}$$

Keterangan:

$P$  : angka indeks kesukaran item

$B$  : banyaknya peserta yang dapat menjawab soal dengan benar

$JS$  : jumlah peserta yang mengikuti tes

Kriteria tingkat kesukaran soal dapat dilihat pada tabel 3.3.

**Tabel 3.3**

**Kriteria Analisis Tingkat Kesukaran Soal**

P	Interpretasi
Kurang dari 0,30	Sulit
0,30 – 0,70	Cukup
Lebih dari 0,70	Terlalu mudah

---

<sup>8</sup>Anas Sudijono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*,( Jakarta: RajaGrafindo Persada.2011) hlm. 370

4) Analisis daya pembeda

Daya pembeda digunakan untuk membedakan antara peserta didik yang berkemampuan tinggi dan peserta didik yang berkemampuan rendah.<sup>9</sup> Rumus untuk menentukan daya pembeda butir soal uraian menggunakan rumus sebagai berikut:

$$DP = \frac{\bar{X}_A}{b} - \frac{\bar{X}_B}{b}$$

Keterangan :

$DP$  = daya pembeda

$b$  = skor maksimal tiap butir soal

$\bar{X}_A$  = rata-rata skor peserta didik kelas atas

$\bar{X}_B$  = rata-rata skor peserta didik kelas bawah

Menurut Djiwandono yang dikutip Sunarti dan Selly menyatakan bahwa daya beda dikategorikan menjadi tiga kategori, yaitu: baik, sedang, dan kurang sebagaimana yang ditunjukkan pada tabel 3.4.

---

<sup>9</sup>Anas Sudijono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*,...,hlm. 39.

**Tabel 3.4**  
**Kategori Daya Pembeda**

Nilai p	Kategori	Keputusan
0,20 – 0,50	Baik	Diterima
0,00 – 0,20	Kurang	Direvisi

**b. Uji Coba Instrumen angket minat**

1) Uji Validitas

Validitas atau keshahihan berasal dari kata *validity* yang berarti sejauh mana ketetapan dan kecermatan suatu alat ukur dalam melakukan fungsi ukurnya. Dengan kata lain validitas adalah suatu konsep yang berkaitan dengan sejauh mana tes telah mengukur apa yang harus diukur.<sup>10</sup>

Teknik yang digunakan untuk mengetahui validitas angket minat pada penelitian yang akan dilakukan ini adalah teknik *Product Moment* dengan rumus:<sup>11</sup>

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

Keterangan:

$r_{xy}$  : koefisien korelasi item soal

---

<sup>10</sup>Sudaryono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: Prenada Media Group, 2016) hlm. 147.

<sup>11</sup>Ridwan dan Sunarto, *Pengantar Statistika*, (Bandung: Alfabeta, 2013), hlm.80.

- $N$  : banyaknya peserta tes  
 $X$  : jumlah skor item  
 $Y$  : jumlah skor total

Hasil perhitungan  $r_{xy}$  dikonsultasikan pada  $r$  tabel *prudent moment* dengan taraf signifikan 5%. Jika  $r_{11} > r_{tabel}$  maka item tersebut valid.

## 2) Uji Reliabilitas

Reabilitas berarti sejauh mana hasil suatu pengukuran dapat dipercaya. Suatu hasil pengukuran hanya dapat dipercaya apabila dalam beberapa kali pelaksanaan pengukuran terhadap kelompok subjek yang sama, diperoleh hasil pengukurang yang relatif sama, selama aspek yang diukur dalam diri subjek memang belum berubah.<sup>12</sup> Untuk menghitung reabilitas berupa angket minat belajar dalam penelitian ini menggunakan rumus sebagai berikut:

$$r_{11} = \left( \frac{n}{n-1} \right) \left( 1 - \frac{\sum \sigma_t^2}{\sigma_t^2} \right)$$

Keterangan :

- $r_{11}$  = reabilitas yang dicari  
 $n$  = jumlah item pertanyaan yang diuji  
 $\sum \sigma_t^2$  = jumlah varians skor tiap-tiap item

---

<sup>12</sup>Sudaryono, *Metode Penelitian Pendidikan,...*, hlm. 171.

$\sigma_t^2$  = varians total

Sedangkan rumus varian total yaitu:

$$\sigma_t^2 = \frac{\sum X_t^2 - \frac{(\sum X_t)^2}{N}}{N}$$

Keterangan:

$N$  = banyaknya peserta didik

$X_t$  = skor total

$X_t^2$  = kuadrat skor total

Setelah dihitung, kemudian hasil  $r_{11}$  yang dapat dibandingkan dengan  $r_{product\ moment}$ . Harga  $r_{tabel}$  dihitung dengan taraf signifikan 5%. Jika  $r_{11} > r_{tabel}$  maka dapat dinyatakan butir soal tersebut reliabel.

Kategori minat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran berdasarkan PAP dapat dilihat pada tabel 3.5.

**Tabel 3.5**

Klasifikasi Penilaian Acuan Patokan (PAP)

<b>Persentase Aspek</b>	<b>Kategori</b>
$60\% < x \leq 80\%$	Bagus
$40\% < x \leq 60\%$	Sedang
$20\% < x \leq 40\%$	Jelek

## F. Teknik Analisis Data

### 1. Uji Normalitas

Uji normalitas data digunakan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak. Dalam penelitian ini akan menggunakan perhitungan nilai *Chi-kuadrat* dapat dilakukan dengan rumus sebagai berikut:

$$H_0 = \text{data berdistribusi normal}$$

$$H_1 = \text{data tidak berdistribusi normal}$$

Prosedur uji normalitas adalah:<sup>13</sup>

- Menyusun data dan mencari nilai tertinggi dan terendah
- Membuat interval kelas dan menentukan batas kelas
- Menentukan banyaknya kelas interval ( $k$ )  $k = 1 + 3,3 \log n$   
 $n$  = banyaknya objek penelitian

$$\text{interval} = \frac{\text{data terbesar} - \text{data terkecil}}{\text{banyaknya kelas interval}}$$

- Menghitung rata-rata dan simpanganbaku.

$$\bar{X} = \frac{\sum X_{i1}}{\sum F_i} \text{ dan } S = \sqrt{\frac{n \sum X^2 - (\sum X_i)^2}{n(n-1)}}$$

- Membuat tabulasi data ke dalam interval kelas
- Menghitung nilai  $Z$  dari setiap batas kela dengan rumus:

$$Z_i = \frac{BK_i - \bar{X}}{S}$$

---

<sup>13</sup>Sudjana, *Metode Statistika*, (Bandung:Tarsito,2002) hlm.273.

Dimana  $S$  adalah simpangan baku dan  $\bar{X}$  adalah rata-rata sampel.

g. Mengubah harga  $Z$  menjadi luas daerah kurva normal dengan menggunakan tabel.

h. Menghitung frekuensi harapan berdasarkan kurva

$$X^2 = \sum_{E_i}^K \frac{(O_i - E_i)^2}{E_i}$$

Dengan:

$$X^2 = \text{Chi-Kuadrat}$$

$O_i$  = frekuensi pengamatan

$E_i$  = frekuensi yang diharapkan

i. Membandingkan harga *Chi-Kuadrat* dengan tabel *Chi-Kuadrat* dengan taraf signifikan 5%

j. Menarik kesimpulan, jika  $X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$ , maka data tersebut berdistribusi normal.

## 2. Uji homogenitas

Uji homogenitas pada analisis data hipotesis sama dengan uji homogenitas pada analisis data populasi. Statistik yang digunakan untuk uji homogenitas adalah dengan uji F. Adapun persamaanya adalah sebagai berikut:

$$H_0 : \sigma_1^2 = \sigma_2^2$$

$$H_a : \sigma_1^2 \neq \sigma_2^2$$

Homogenitas data dapat dianalisis dengan menggunakan statistik F, dengan menggunakan rumus sebagai berikut.<sup>14</sup>

$$F_{hitung} = \frac{\text{Varian Terbesar}}{\text{Varian Terkecil}}$$

Dengan taraf signifikan 5% penolakan  $H_0$  dilakukan dengan membandingkan  $F_{hitung}$  dengan  $F_{tabel}$ , dengan pembilang banyaknya data terbesar dikurangi satu. Jika  $F_{hitung} < F_{tabel}$  maka  $H_0$  diterima yang artinya kelompok tersebut mempunyai varian yang sama atau homogen.<sup>15</sup>

### 3. Uji hipotesis

#### a. Analisis Deskriptif

Teknik analisis yang digunakan pada penelitian ini adalah analisis deskriptif kuantitatif. Data yang dideskripsikan pada penelitian ini adalah hasil *posttest* hasil belajar dan minat belajar PAI pada peserta didik. Data tersebut kemudian akan dikelompokkan menjadi beberapa kriteria berdasarkan penilaian acuan patokan. Selanjutnya akan dilanjutkan dengan perbandingan presentase tiap kategori.

#### b. Uji Kesamaan Dua Rata-rata

Penelitian ini menggunakan uji dua rata-rata bertujuan untuk mengetahui apakah kelas eksperimen dan kelas kontrol

---

<sup>14</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*,... hlm. 224.

<sup>15</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*,... hlm. 224.

mempunyai rata-rata yang berbeda atau sama. Statistik yang digunakan adalah teknik t-test untuk menguji signifikansi perbedaan dua buah rata-rata yang berasal dari dua buah distribusi.

$H_0^1 \mu_1 \leq \mu_2$  (rata-rata hasil belajar kelompok eksperimen kurang dari/sama dengan rata-rata hasil belajar kelompok kontrol).

$H_1^1 \mu_1 \leq \mu_2$  (rata-rata hasil belajar kelompok eksperimen lebih dari rata-rata hasil belajar kelompok kontrol).

Uji kesamaan dua rata-rata dilakukan dengan menggunakan rumus sebagai berikut:<sup>16</sup>

1) Jika varian kedua kelas sama ( $S_1^2 = S_2^2$ ) maka persamaan statistika yang digunakan adalah:

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{s \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}} \text{ dengan } S^2 = \frac{(n_1 - 1)s_1^2 + (n_2 - 1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2}$$

Keterangan:

$\bar{X}_1$  = skor rata-rata kelompok eksperimen

$\bar{X}_2$  = skor rata-rata kelompok kontrol

---

<sup>16</sup>Sudjana, *Metode Statistika...*, hlm. 273.

$n_1$  = banyaknya subjek kelas eksperimen

$n_2$  = banyaknya subjek kelas kontrol

$S_1^2$  = varians kelompok eksperimen

$S_2^2$  = varians kelompok kontrol

- 2) Apabila varians kelompok tidak sama ( $S_1^2 \neq S_2^2$ ) maka pengujian hipotesis digunakan rumus sebagai berikut:

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{s \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

Kriteria pengujiannya hipotesis  $H_0$  ditolak jika:

$$t^t \geq -\frac{w_2 t_1 + w_2 t_2}{w_1 + w_2} \text{ dengan } w_1 = \frac{S_1^2}{n_1} \quad w_2 = \frac{S_2^2}{n_2}$$

$$t_1 = t_{(1-\alpha)(n_1-1)} \quad t_2 = t_{(1-\alpha)(n_2-1)}$$

Keterangan:

$\bar{X}_1$  = skor rata-rata kelompok eksperimen

$\bar{X}_2$  = skor rata-rata kelompok kontrol

$n_1$  = banyaknya subjek kelas eksperimen

$n_2$  = banyaknya subjek kelas kontrol

$S_1^2$  = varians kelompok eksperimen

$S_2^2$  = varians kelompok kontrol

Kriteria pengujianya adalah  $H_0$  diterima jika  $t_{hitung} \leq t_{(0,05;dk)}$ , dan  $H_0$  ditolak jika  $t$  mempunyai harga lain. Dengan  $dk = n_1 + n_2 - 2$

#### 4. Uji N-gain

Uji N-gain digunakan untuk mengetahui efektivitas/ peningkatan minat dan hasil belajar peserta didik setelah perlakuan. Adapun rumus yang digunakan adalah:

$$N - gain = \frac{X_{posttest} - X_{pretest}}{X_{max} - X_{pretest}}$$

Keterangan :

$X_{posttest}$  = nilai *Posttest* peserta siswa

$X_{pretest}$  = nilai *pretest* peserta siswa

$X_{max}$  = nilai maksimal yang diperoleh siswa

Tafsiran efektivitas Skor N-gain yang diperoleh kemudian dikategorikan dapat dilihat pada Tabel 3.6.

**Tabel 3.6** Kategori Tafsiran Efektivitas N-gain.

<b>Presetase (%)</b>	<b>Kategori</b>
N > 76	Efektif
40 < N < 76	Cukup Efektif
N < 40	Tidak Efektif

## **BAB IV**

### **DESKRIPSI DAN ANALISIS DATA**

#### **A. Deskripsi Data**

##### 1. Gambaran Umum SMP Negeri 1 Boja Kendal

SMP Negeri 1 Boja merupakan salah satu jenjang pendidikan menengah pertama yang ada di Kabupaten Kendal. Pada tahun 1976 SMP Boja diresmikan sebagai SMP Negeri 1 Boja. Lokasinya strategis sebrang Jl. Kaliwungu No. 20 dan hanya 0,56 km dari kantor Kecamatan Boja. Lembaga pendidikan ini berdiri di atas lahan seluas 10.000 M<sup>2</sup> terdiri dari dua lokal bangunan dua lantai dan tiga lantai yang digunakan untuk ruang kelas, kantor, ruang BK, ruang UKS, koperasi dan perpustakaan. Menjadikannya mudah dijangkau dari berbagai arah. Karenanya tidak mengherankan bila setiap tahun pelajaran dibanjiri calon peserta didik. Serta tidak mengherankan bila input peserta didik dari tahun ke tahun terus mengalami peningkatan, baik dari sisi kuantitas maupun kualitas.

##### 2. Visi dan Misi SMP Negeri 1 Boja Kendal

###### a. Visi

Prima dalam Prestasi, Luhur dalam Budi Pekerti

###### b. Misi

- 1) Meningkatkan pembinaan keimanan dan ketaqwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa untuk menghasilkan manusia yang memiliki kepribadian dan iman yang mantap.
- 2) Meningkatkan mutu kegiatan kulikuler, keterampilan, dan ekstra kulikuler yang diimbangi dengan peningkatan mutu guru melalui pendidikan formal dan kegiatan lainnya.
- 3) Menanamkan etos kerja disertai dengan motivasi dan disiplin yang tinggi kepada semua tenaga kependidikan dan peserta didik.
- 4) Meningkatkan kepercayaan masyarakat untuk dapat memanfaatkan dengan sebaik-baiknya dan membina hubungan kerjasama yang baik dengan masyarakat dan instansi terkait.
- 5) Meningkatkan manajemen partisipatif sesuai dengan situasi dan kondisi sebagai cerminan Demokrasi Pancasila

### 3. Deskripsi data hasil penelitian

Kegiatan penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 7 Maret 2020 sampai dengan 21 maret 2020 bertempat di SMP Negeri 1 Boja yaitu di jalan Kaliwungu No. 20. Dari hasil pengamatan kegiatan proses pembelajaran PAI dikelas VII menunjukkan bahwa kondisi awal sebelum penelitian guru masih menggunakan media pembelajaran berupa slide. Pada pembelajaran ini, guru memanfaatkan untuk membantu dalam menyiapkan materi sedangkan peserta didik duduk, memperhatikan, mendengarkan, dan mencatat penjelasan guru. Pada pembelajaran ini masih

menggunakan sistem pembelajaran model *Teacher Centered Learning*, guru lebih banyak melakukan kegiatan belajar-mengajar dengan bentuk ceramah (*lecturing*). Pada saat mengikuti pelajaran peserta didik sebatas memahami sambil membuat catatan, bagi yang merasa memerlukannya. Guru menjadi pusat peran dalam pencapaian hasil pembelajaran dan seakan-akan menjadi satu-satunya sumber ilmu. Pembelajaran yang kurang interaktif seperti inilah yang membuat peserta didik jenuh dan bosan adanya pembelajaran. 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, penulis tertarik menggunakan media baru dalam pembelajaran agar menciptakan suasana yang menyenangkan dan diminati oleh peserta didik yaitu dengan menerapkan media *Game* Asah Otak dalam pembelajaran PAI SMP Negeri 1 Boja. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektifitas *game* asah otak dalam meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik.

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen kuantitatif dengan design "*pretest-posttest control group design*" yaitu menempatkan subjek penelitian kedalam dua kelompok (kelas) yang dibedakan menjadi kelas eksperimen yaitu kelas VII B dan kelas kontrol yaitu kelas VII E. Kelas eksperimen adalah kelas yang

mendapatkan perlakuan yakni pembelajaran dengan media *game* asah otak dan kelas kontrol dengan media pembelajaran slide.

Penelitian ini diawali dengan menentukan populasi yakni kelas VII, kemudian memilih sample dengan menggunakan *random sampling*. Adapun pola rancangan yang digunakan sebagai berikut.

**Tabel 4.1**  
**Pola Rancangan**

<b>kelompok</b>	<b>Tes awal</b>	<b>Perlakuan (variabel bebas)</b>	<b>Tes akhir</b>	<b>Angket</b>
Eksperimen	$Y_1$	X	$Y_1$	$Y_1$
Kontrol	$Y_2$	-	$Y_2$	$Y_2$

Pada penelitian ini kelompok eksperimen menggunakan pembelajaran dengan media *game* asah otak sementara kelompok kontrol menggunakan media pembelajaran slide, dalam hal ini kelompok kontrol digunakan sebagai pembanding. Setelah mendapatkan perlakuan yang berbeda, pada kedua kelompok diberikan tes dengan materi yang sama untuk mengetahui hasil pembelajaran dan angket untuk mengetahui minat belajar dari kedua kelompok. Metode ini digunakan untuk memperoleh minat dan hasil belajar peserta didik kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil belajar peserta didik kelas eksperimen dan kelas kontrol yang dapat dilihat lampiran 25.

## B. Analisis Data

### 1. Analisis Uji Instrumen

#### a. Analisis uji instrumen angket

##### 1) Analisis validitas angket

Uji validitas digunakan untuk mengetahui valid tidaknya item-item soal angket. Item soal yang tidak valid akan dibuang dan tidak digunakan. Item yang valid berarti item tersebut dapat mempresentasikan minat belajar PAI peserta didik. Berdasarkan hasil perhitungan validitas angket pada lampiran 15 diperoleh pada tabel 4.2.

**Tabel 4.2** Hasil validitas angket uji coba

<b>Kriteria</b>	<b>No Soal</b>	<b>Jumlah</b>
Valid	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 16, 17, 18, 19, 21, 22, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 36, 37	32
Tidak valid	15, 20, 23, 24, 35, 38, 39, 40	8
<b>Jumlah</b>		<b>40</b>

Hasil validitas uji coba angket minat belajar PAI peserta didik dari total 40 item soal terdapat 8 item soal yang tidak valid. Uji validitas minat belajar peserta didik

diperoleh 32 item soal, dan sudah meliputi seluruh indikator dari minat belajar PAI.

2) Analisis reabilitas angket

Uji coba yang dilakukan dikelas VII F dengan  $N=30$  peserta didik,  $df = N-2=29$  dan signifikansi 5% diperoleh  $r_{tabel} = 0,31$ . Berdasarkan perhitungan reliabilitas angket pada lampiran 16 diperoleh nilai reliabilitas angket minat belajar PAI peserta didik setelah 32 butir soal dinyatakan valid adalah sebesar 0,894. Karena  $r_{hitung} > r_{tabel}$  dapat disimpulkan bahwa angket tersebut reliabel. Hal ini dapat diartikan bahwa setiap butir pernyataan yang valid dapat diujikan dengan hasil tetap atau relatif tetap. Dengan nilai reliabilitas tinggi.

Setelah dilakukan analisis uji instrumen angket yaitu validitas dan reliabilitas. Dari 40 soal item angket minat belajar yang dibuat, diperoleh 32 item soal instrumen angket minat belajar PAI yang sudah siap digunakan untuk penelitian (angket yang digunakan dalam penelitian dapat dilihat pada lampiran 33 dan kisi-kisi instrumen angket minat belajar PAI pada lampiran 32 ).

b. Analisis uji instrumen tes

Instrumen tes dalam penelitian ini berbentuk soal pilihan ganda. Instrumen tes ini sebelum digunakan untuk mengukur hasil belajar, terlebih dahulu di ujicobakan kepada peserta didik

yang sudah pernah mendapatkan materi Hijrah. Uji coba ini digunakan untuk mengetahui apakah item-item soal tersebut sudah memenuhi syarat tes yang baik atau belum. Pada penelitian ini uji coba dilakukan di kelas VII F dengan peserta didik berjumlah 30 orang. Daftar nama peserta didik dapat dilihat dilampiran 1a dengan perolehan nilai pada lampiran 6. Adapun analisis yang digunakan adalah:

1) Analisis Validitas Tes

Uji Validitas digunakan untuk mengetahui valid tidaknya item-item soal tes. Soal yang tidak valid akan di buang dan tidak digunakan. Item yang valid dapat digunakan untuk mempresentasikan materi hijrah. Berdasarkan uji coba soal yang telah dilakukan dengan jumlah peserta uji coba  $N = 30$  dengan taraf signifikan 5% diperoleh  $r_{hitung} > r_{tabel}$ . Perhitungan uji validitas instrumen soal tes dapat dilihat pada Tabel 4.3.

**Tabel 4.3.** Hasil Uji Validitas Soal Tes

<b>Kriteria</b>	<b>No Soal</b>	<b>Jumlah</b>
Valid	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 21, 24, 27, 28, 29, 30	24
Tidak Valid	11, 20, 22, 23, 25, 26	6
Jumlah		30

Berdasarkan hasil uji validitas pada Tabel 4.3. diperoleh 24 soal valid dan 6 soal tidak valid. Adapun hasil perhitungan dapat dilihat pada lampiran 7.

2) Analisis reabilitas

Setelah analisis validitas dilakukan, selanjutnya dilakukan uji reliabilitas instrumen tes tersebut. Uji reliabilitas digunakan untuk mengetahui tingkat konsistensi jawaban instrumen. Instrumen yang baik secara akurat memiliki jawaban yang konsisten untuk kapanpun instrumen itu disajikan.

Berdasarkan hasil perhitungan reliabilitas item soal diperoleh  $r_{hitung} = 0,72798$ . Dikonsultasikan dengan  $r_{tabel}$  dengan taraf signifikan 5%  $r_{tabel} = 0,30606$ . Karena  $r_{hitung} > r_{tabel}$  maka instrumen tersebut reliabel dengan tingkat reliabel tinggi. Hal ini dapat diartikan bahwa setiap butir pernyataan yang valid mampu diujikan kapanpun dengan hasil tetap atau relatif tetap. Adapun perhitungan selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 9.

3) Analisis tingkat kesukaran

Uji tingkat kesukaran digunakan untuk mengetahui tingkat kesukaran soal memiliki kriteria sedang, sukar, atau mudah. Hasil perhitungan uji tingkat kesukaran dapat dilihat pada Tabel 4.4.

**Tabel 4.4** Hasil Uji Tingkat Kesukaran soal

<b>Kriteria</b>	<b>No Soal</b>	<b>Jumlah</b>
Sulit	20, 23, 26	3
Mudah	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 21, 24, 25, 27, 28, 29, 30	27
Cukup	-	0
<b>Jumlah</b>		<b>30</b>

Berdasarkan hasil uji tingkat kesukaran pada Tabel 4.3 diperoleh 2 soal sulit, 27 soal mudah, dan 0 soal cukup. Hasil perhitungan tingkat kesukaran dapat dilihat pada lampiran 10.

4) Analisis daya pembeda

Daya pembeda adalah kemampuan suatu soal untuk membedakan antara peserta didik berkemampuan tinggi dengan peserta didik berkemampuan rendah. Berdasarkan hasil perhitungan uji daya pembeda, hasilnya dapat dilihat pada Tabel 4.5.

**Tabel 4.5** Hasil Uji Daya Pembeda

<b>Kriteria</b>	<b>No Soal</b>	<b>Jumlah</b>
Baik	1, 2, 3, 4, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 21, 24, 25, 27, 28, 29, 30	24
Jelek	5, 6, 20, 22, 23, 26	6
<b>Jumlah</b>		<b>30</b>

Berdasarkan uji daya pembeda pada Tabel 4.5 diperoleh 24 soal baik dan 6 soal jelek. Adapun perhitungan uji daya pembeda dapat dilihat lampiran 11.

Berdasarkan hasil analisis uji coba instrumen soal tes berbentuk pilihan ganda, diperoleh 24 soal valid dari 30 soal uji coba. Hasil dari 24 soal valid akan dilihat tingkat kesukaran soal dan daya pembeda soal yang kemudian digunakan dalam penelitian ini dapat dilihat pada lampiran 30 dengan kisi-kisi instrumen tes dapat dilihat pada lampiran 31.

## 2. Analisis instrumen Minat Belajar PAI

Uji ini digunakan untuk mengetahui seberapa minat peserta didik dalam mempelajari PAI. Soal yang digunakan yakni soal non-tes berupa angket yang diberi kepada kelas eksperimen dan kontrol. Data yang digunakan pada uji normalitas ini yaitu data hasil media pembelajaran yang digunakan oleh peneliti kepada peserta didik. Berdasarkan data angket soal diketahui minat belajar kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran *Game* Asah Otak dan kelas kontrol yang menggunakan media pembelajaran berupa slide .

### a. Uji Normalitas Minat

Uji normalitas data digunakan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh memiliki distribusi normal atau tidak. Uji normalitas data awal ini menggunakan uji *Chi-Kuadrat*. Adapun analisis uji normalitasnya adalah sebagai berikut:

**Hipotesis:**

$H_0$  = data berdistribusi normal

$H_1$  = data tidak berdistribusi normal

**Pengujian Hipotesis:**

$$X^2 = \sum_{E_i}^K \frac{(O_i - E_i)^2}{E_i}$$

**Kriteria Pengujian:**

$H_0$  diterima jika  $x_{hitung}^2 < x_{tabel}^2$

Berdasarkan lampiran 17 dan lampiran 18 diperoleh hasil uji normalitas yang dapat dilihat pada tabel 4.6.

**Tabel 4.6**

Data Hasil Uji Normalitas Nilai Angket Minat Belajar

Kelas	$x_{hitung}^2$	Dk	$x_{tabel}^2$	Keterangan
Eksperimen (7B)	1,1912	9	11,0705	Normal
Kontrol (7E)	1,3469	9	11,0705	Normal

Dari tabel 4.6 diketahui bahwa uji normalitas kelas eksperimen dengan taraf signifikan  $\alpha = 5\%$ ,  $dk=10-1= 9$ , diperoleh  $X_{hitung}^2 = 1,1912$  dan  $X_{tabel}^2 = 11,0705$ , karena  $X_{hitung}^2 < X_{tabel}^2$  maka data nilai Tes kelas eksperimen memiliki distribusi normal. Sedangkan untuk uji normalitas kelas kontrol

dengan taraf signifikan  $\alpha = 5\%$ ,  $dk=10-1= 9$ , diperoleh  $X^2_{hitung} = 1,3469$  dan  $X^2_{tabel} = 11,7075$ , karena  $X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$  maka data nilai Tes kelas kontrol memiliki distribusi normal.

b. Uji homogenitas angket kelas eksperimen dan kelas kontrol

Uji homogenitas dalam analisis hipotesis ini berguna untuk mengetahui kedua kelas yakni kelas eksperimen dan kelas kontrol berada pada kondisi yang homogen setelah perlakuan. Pengujian homogenitas menggunakan rumus uji kesamaan dua varians sebagai berikut:

$$F_{hitung} = \frac{\text{Varians terbesar}}{\text{Varians terkecil}}$$

Adapun hipotesis yang digunakan dalam uji homogenitas adalah:

$H_0 : \sigma_1^2 = \sigma_2^2$ , artinya kedua kelompok sampel mempunyai varians sama.

$H_a : \sigma_1^2 \neq \sigma_2^2$ , artinya kedua kelompok sampel mempunyai varians tidak sama.

Kriteria pengujian  $H_0$  diterima jika  $F_{hitung} < F_{tabel}$  dengan  $\alpha = 5\%$ .

Keterangan:

$$V_1 = n_1 - 1 = \text{dk pembilang}$$

$$V_2 = n_2 - 1 = \text{dk penyebut}$$

Berdasarkan lampiran 19 diperoleh hasil uji homogenitas yang dapat dilihat pada tabel 4.7.

**Tabel 4.7**

Data Hasil Uji Homogenitas Nilai Angket

<b>Kelas</b>	$F_{hitung}$	$F_{tabel}$	<b>Kriteria</b>
Eksperimen	1,064	1,860	Homogen
Kontrol			

Dari hasil perhitungan diperoleh  $F_{hitung} =$  dengan peluang  $\frac{1}{2}\alpha$  dan taraf signifikan sebesar  $\alpha = 5\%$ , serta dk pembilang  $30-1 = 29$  dan dk penyebut  $30-1 = 29$  yaitu  $F(0,05)(29,29) = 1,860$ . Terlihat bahwa  $F_{hitung} < F_{tabel}$ , hal ini berarti data bervariasi homogen.

c. Uji kesamaan dua rata-rata minat

Uji ini dilakukan untuk mengetahui apakah kedua kelas berangkat dari tolok ukur yang sama. Sehingga jika ada perbedaan rata-rata setelah pembelajaran, maka semata-mata karena adanya perlakuan.

Adapun analisis perhitungan uji kesamaan rata-rata kedua kelas adalah sebagai berikut:

**Hipotesis:**

$H_0$  :  $\mu_1 = \mu_2$  (tidak ada perbedaan rata-rata skor kedua kelas)

$H_1$  :  $\mu_1 \neq \mu_2$  (ada perbedaan rata-rata skor kedua kelas)

**Pengujian hipotesis:**

Karena telah diketahui kedua kelas homogen, maka rumusnya adalah:

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{s \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

**Pengujian:**

$H_0$  ditolak jika:  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ATAU  $t_{hitung} < -t_{tabel}$

Sumber dan uji t dapat dilihat pada tabel 4.8.

**Tabel 4.8**

Sumber data uji t Nilai Angket

<b>Sumber Variasi</b>	<b>Kelas Eksperimen</b>	<b>Kelas Kontrol</b>
Jumlah	3680	3308
N	30	30
Means ( $\bar{x}$ )	122,66	110,26
Varians ( $S^2$ )	208,437	209,857
Standar deviasi (S)	14,4373	14,4865

Berdasarkan perhitungan pada lampiran 20 diperoleh nilai  $t_{hitung} = 3,292$ . Dengan  $\alpha = 5\%$  dan  $dk = 30 + 30 - 2 = 58$ , sehingga diperoleh  $t_{tabel} = 2,045$ . Karena harga  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $3,292 > 2,054$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Sehingga ada perbedaan hasil belajar peserta didik antara kelas VII B dan kelas VII E.

d. Uji N-gain

Uji N-gain pada penelitian ini digunakan untuk mengetahui peningkatan minat belajar peserta didik setelah perlakuan. Uji ini menggunakan nilai *pretest dan postest* baik eksperimen dan kelas kontrol. Adapun uji N-gain pada hasil belajar dapat dilihat pada Tabel 4.9.

**Tabel 4.9** Analisis N-gain Minat Belajar

Kelas	Rata-rata <i>pretest</i>	Rata-rata postest	N-gain	Kriteria
Eksperimen	93,60	122,67	70,86%	Cukup Efektif
Kontrol	90,43	110,27	40,76%	Tidak Efektif

Berdasarkan Tabel 4.9 diketahui bahwa peserta didik mengalami peningkatan pada minat belajar sebelum dan sesudah tindakan. Peningkatan minat belajar peserta didik terjadi setelah pembelajaran menggunakan media pembelajaran *Game* Asah Otak, dari rata-rata skor 93,60 menjadi 122,67. Peningkatan hasil belajar dianalisa menggunakan rumus N-gain dengan skor peningkatan 70,86% yang termasuk dalam kategori “cukup efektif”. Sedangkan hasil belajar peserta didik yang menggunakan media pembelajaran berupa slide, dari rata-rata skor 90,43 menjadi 110,27. Peningkatan hasil belajar dianalisa menggunakan rumus N-gain dengan skor peningkatan 40,76% yang termasuk dalam kategori “tidak efektif”.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran PAI dengan menggunakan media pembelajaran *Game* Asah Otak cukup efektif meningkatkan minat belajar peserta didik sedangkan menggunakan media pembelajaran berupa slide tidak efektif meningkatkan hasil belajar. Adapun analisis N-gain hasil belajar dapat dilihat pada lampiran 21 dan lampiran 22.

3. Analisis Uji Prasyarat Hasil Belajar
  - a. Uji Normalitas Nilai Tes

Uji normalitas data digunakan untuk mengetahui apakah data nilai tes memiliki distribusi normal atau tidak. Uji normalitas data awal ini menggunakan uji *Chi-Kuadrat*.

Adapun analisis uji normalitasnya adalah sebagai berikut:

**Hipotesis:**

$H_0$  = data berdistribusi normal

$H_1$  = data tidak berdistribusi normal

**Pengujian Hipotesis:**

$$X^2 = \sum_{E_i}^K \frac{(O_i - E_i)^2}{E_i}$$

**Kriteria Pengujian:**

$H_0$  diterima jika  $x_{hitung}^2 < x_{tabel}^2$

Berdasarkan lampiran 23 dan lampiran 24 diperoleh hasil uji normalitas yang dapat dilihat pada tabel 4.10.

**Tabel 4.10** Data Hasil Uji Normalitas Nilai Tes

Kelas	$x_{hitung}^2$	Dk	$x_{tabel}^2$	Keterangan
Eksperimen (7B)	2,6587	11	11,0705	Normal
Kontrol (7E)	2,1013	8	11,0705	Normal

Berdasarkan tabel 4.10 diketahui bahwa uji normalitas kelas eksperimen dengan taraf signifikan  $\alpha = 5\%$ ,  $dk=12-1=11$ , diperoleh  $X_{hitung}^2 = 2,6587$  dan  $X_{tabel}^2 = 11,0705$ , karena  $X_{hitung}^2 < X_{tabel}^2$  maka data nilai Tes kelas eksperimen memiliki

distribusi normal. Sedangkan untuk uji normalitas kelas kontrol dengan taraf signifikan  $\alpha = 5\%$ ,  $dk=9-1= 8$ , diperoleh  $X^2_{hitung} = 2,1013$  dan  $X^2_{tabel} = 11,7075$ , karena  $X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$  maka data nilai Tes kelas kontrol memiliki distribusi normal.

b. Uji Homogenitas Nilai Tes kelas eksperimen dan kelas kontrol

Uji homogenitas dalam analisis hipotesis ini berguna untuk mengetahui kedua kelas yakni kelas eksperimen dan kelas kontrol berada pada kondisi yang homogen setelah perlakuan. Pengujian homogenitas menggunakan rumus uji kesamaan dua varians sebagai berikut:

$$F_{hitung} = \frac{\text{Varians terbesar}}{\text{Varians terkecil}}$$

Adapun hipotesis yang digunakan dalam uji homogenitas adalah:

$H_0 : \delta_1^2 = \delta_2^2$ , artinya kedua kelompok sampel mempunyai varians sama.

$H_a : \delta_1^2 \neq \delta_2^2$ , artinya kedua kelompok sampel mempunyai varians tidak sama.

Kriteria penguji  $H_0$  diterima jika  $F_{hitung} < F_{tabel}$

dengan  $\alpha = 5\%$ .

Keterangan:

$$V_1 = n_1 - 1 = dk \text{ pembilang}$$

$V_1 = n_2 - 1 = dk$  penyebut

Berdasarkan lampiran 25 diperoleh hasil uji homogenitas yang dapat dilihat pada tabel 4.11.

**Tabel 4.11**

Data Hasil Uji Homogenitas Nilai Tes

Kelas	$F_{hitung}$	$F_{tabel}$	Kriteria
Eksperimen	1,462	1,860	Homogen
Kontrol			

Dari hasil perhitungan diperoleh  $F_{hitung} =$  dengan peluang  $\frac{1}{2}\alpha$  dan taraf signifikan sebesar  $\alpha = 5\%$ , serta dk pembilang  $30-1 = 29$  dan dk penyebut  $30-1 = 29$  yaitu  $F(0,05)(29,29) = 1,860$ . Terlihat bahwa  $F_{hitung} < F_{tabel}$ , hal ini berarti data bervariasi homogen.

c. Uji kesamaan Dua Rata-rata Nilai Tes

Uji ini dilakukan untuk mengetahui apakah kedua kelas berangkat dari tolok ukur yang sama. Sehingga jika ada perbedaan rata-rata setelah pembelajaran, maka semata-mata karena adanya perlakuan.

Adapun analisis perhitungan uji kesamaan rata-rata kedua kelas adalah sebagai berikut:

**Hipotesis:**

$H_0$  :  $\mu_1 = \mu_2$  (tidak ada perbedaan rata-rata skor kedua kelas)

$H_1$  :  $\mu_1 \neq \mu_2$  (ada perbedaan rata-rata skor kedua kelas)

**Pengujian hipotesis:**

Karena telah diketahui kedua kelas homogen, maka rumusnya adalah:

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{s \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

**Pengujian:**

$H_0$  ditolak jika:  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ATAU  $t_{hitung} < -t_{tabel}$

Sumber dan uji t dapat dilihat pada tabel 4.12.

**Tabel 4.12**

Sumber data uji t Nilai Tes

Sumber Variasi	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Jumlah	2316	1760
N	30	30
Means ( $\bar{X}$ )	77,2	58,66
Varians ( $S^2$ )	274,92	187,95
Standar deviasi (S)	16,580	13,709

Berdasarkan perhitungan pada lampiran 26 diperoleh nilai  $t_{hitung} = 4,662$ . Dengan  $\alpha = 5\%$  dan  $dk = 30 + 30 - 2 = 58$ , sehingga diperoleh  $t_{tabel} = 2,045$ . Karena harga  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $4,662 > 2,045$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Sehingga ada perbedaan hasil belajar peserta didik antara kelas VII B dan kelas VII E.

d. Uji N-gain

Uji N-gain pada penelitian ini digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik setelah perlakuan. Uji ini menggunakan nilai *pretest* dan *posttest* baik eksperimen dan kelas kontrol. Adapun uji N-gain pada hasil belajar dapat dilihat pada Tabel 4.9.

**Tabel 4.13** Hasil Analisis N-gain Hasil Belajar

Kelas	Rata-rata <i>pretest</i>	Rata-rata <i>posttest</i>	N-gain	Kriteria
Eksperimen	39,93	77,2	60,52%	Cukup Efektif
Kontrol	48,57	58,67	11,24%	Tidak Efektif

Berdasarkan Tabel 4.9 diketahui bahwa peserta didik mengalami peningkatan pada hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah tindakan. Peningkatan hasil belajar peserta didik terjadi setelah pembelajaran menggunakan media pembelajaran *Game* Asah Otak, dari rata-rata skor 39,93

menjadi 77,2. Peningkatan hasil belajar dianalisa menggunakan rumus N-gain dengan skor peningkatan 60,52% yang termasuk dalam kategori “cukup efektif”. Sedangkan hasil belajar peserta didik yang menggunakan media pembelajaran berupa slide, dari rata-rata skor 48,57 menjadi 58,67. Peningkatan hasil belajar dianalisa menggunakan rumus N-gain dengan skor peningkatan 11,24% yang termasuk dalam kategori “tidak efektif”.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran PAI dengan menggunakan media pembelajaran *Game* Asah Otak cukup efektif meningkatkan hasil belajar sedangkan menggunakan media pembelajaran berupa slide tidak efektif meningkatkan hasil belajar. Adapun analisis N-gain hasil belajar dapat dilihat pada lampiran 27 dan lampiran 28.

### **C. Analisis Uji Hipotesis**

Analisis hipotesis ini digunakan untuk menjawab rumusan masalah penelitian. Berdasarkan teknik analisis data pada BAB III, dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Media Pembelajaran *Game* Asah Otak pada Pembelajaran PAI Peserta Didik Kelas VII SMP Negeri 1 Boja Kendal

Pembelajaran yang dilaksanakan pada kelas eksperimen yaitu kelas VII B yaitu pembelajaran dengan menggunakan media

*Game* Asah Otak. Adapun pelaksanaan pembelajaran pada kelas eksperimen dapat dideskripsikan sebagai berikut:

Pembelajaran diawali dengan guru mengucapkan salam dan memberi motivasi tentang pentingnya belajar PAI dengan sungguh-sungguh. Sebelum pembelajaran dimulai guru membagikan soal *Pretest* kepada peserta didik untuk mengetahui kemampuan peserta didik sebelum adanya tindakan. Pembelajaran dilanjutkan dengan guru menjelaskan materi Hijrah ke Madinah kepada peserta didik dengan menggunakan metode ekspositori. Peserta didik mendengarkan dengan tenang dan memahami materi pelajaran dengan baik. Guru membagikan peserta didik 6 kelompok setiap kelompok terdiri dari 3 peserta didik dan diberi lembar *game* asah otak tipe teka-teki silang, sebelum itu dijelaskan oleh guru apa itu *game* asah otak dan cara bermainnya. Setelah itu guru mempersilahkan peserta mempraktekkan apa yang sudah dijelaskan oleh guru tentang *game* asah otak untuk dikerjakan dengan kelompoknya masing-masing. Seketika suasana kelas menjadi gaduh tapi terkendali karena peserta didik sibuk dengan kelompoknya masing-masing membuat suasana kelas menjadi hidup. Ada beberapa peserta didik yang bertanya kepada guru karena teman-teman kelompoknya tidak ada yang tahu. Menunggu peserta didik menyelesaikan pekerjaanya, guru memperlihatkan *game* asah otak di layar LCD dan mengkoreksinya bersama-sama. Peserta didik sangat bersemangat ketika jawabannya benar dan sangat berantusias untuk berlomba-lomba menunjukkan

menjawabnya. Pembelajaran akan dilanjutkan dipertemuan selanjutnya dikarenakan bel tanda jam pelajaran kurang 10 menit. Guru memberikan tugas kepada peserta didik untuk melanjutkan materi hijrah ke Madinah yang akan di bahas pada pertemuan berikutnya.

Petemuan berikutnya, secara acak guru menunjuk salah satu peserta didik untuk mempresentasikan tugas yang diberikan oleh guru pada pembelajaran sebelumnya. Peserta didik saling bertanya tentang materi yang belum difahami kepada guru, setelah dijelaskan dan tidak ada yang bertanya lagi guru memberikan soal *Postest* kepada peserta didik untuk mengetahui apakah ada tingkatan sebelum tindakan dan setelah tindakan.

2. Minat Belajar PAI Peserta Didik pada Materi Hijrah ke Madinah Kelas VII di SMP Negeri 1 Boja Kendal

Minat belajar PAI peserta didik kelas VII pada materi Hijrah ke Madinah diperoleh dari angket. Angket minat yang sudah diisi oleh peserta didik dihitung skor yang diperoleh untuk mengetahui seberapa tinggi minat belajar PAI masing-masing peserta didik. Perolehan nilai angket minat dapat dilihat pada lampiran 29 . Kemudian dibuat pengkategorian berdasarkan PAP (Penilaian Acuan Patokan) yang hasilnya dapat dilihat pada tabel 4.14. dilanjutkan dengan membuat perbandingan presentase tiap kategori yang hasilnya dapat dilihat pada tabel 4.15. Kriteria PAP dapat dilihat pada tabel 3.5.

**Tabel 4.14**

PAP untuk Nilai Minat Belajar PAI Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Interval	Kategori		Frekuensi	
			Eksperimen	Kontrol
$161 \leq x \leq 200$	A	Sangat Bagus	10	4
$121 \leq x \leq 160$	B	Bagus	19	23
$81 \leq x \leq 120$	C	Sedang	1	3
$40 \leq x \leq 80$	D	Jelek	0	0
$0 \leq x \leq 40$	E	Sangat Jelek	0	0
Jumlah			30	30
Rata-rata			151,26	141,66

Pembentukan PAP pada tabel 4.14, diperoleh dari nilai maksimum 200 dan nilai minimum 0. Rentang adalah nilai maksimum dikurangi nilai minimum, diperoleh 200 dikurangi 0 sama dengan 200. Akan dikategorikan menjadi lima kelas, panjang kelas adalah rentang dibagi banyak kelas, sehingga diperoleh 200 dibagi 5 sama dengan 40.

**Tabel 4.15.**

Persentase Analisis Nilai Minat Belajar berdasarkan PAP

Eksperimen		Kriteria	Kontrol	
Jumlah	Persentase		Jumlah	Persentase
6	20%	Sangat Bagus	0	0%
20	67%	Bagus	12	40%
2	7%	Sedang	15	50%
2	7%	Jelek	3	10%

0	0%	Sangat Jelek	0	0%
30	100%		30	100%

Berdasarkan tabel 4.14 dan tabel 4.15 diketahui bahwa untuk kelas eksperimen, sebanyak 10 atau 33% peserta didik pada kategori sangat bagus, 19 atau 63% peserta didik pada kategori bagus, 1 atau 3% peserta didik pada kategori sedang, dan tidak ada peserta didik pada kategori jelek dan sangat jelek. Sedangkan untuk kelas kontrol, sebanyak 4 atau 13% peserta didik pada kategori sangat bagus, 23 atau 77% peserta didik pada kategori bagus, 3 atau 10% peserta didik pada kategori sedang, dan tidak ada peserta didik yang masuk pada kategori jelek dan sangat jelek. Dengan rata-rata minat belajar PAI kelas eksperimen sebesar 151,26 dan rata-rata minat belajar PAI kelas kontrol sebesar 141,66. Dapat disimpulkan bahwa minat belajar peserta didik berdasarkan PAP kelas eksperimen lebih baik dari kelas kontrol.

### 3. Hasil Belajar PAI Peserta Didik pada Materi Hijah ke Madinah Kelas VII SMP Negeri 1 Boja Kendal

Hasil belajar PAI pada materi Hijah ke Madinah ini diperoleh dari hasil Tes yang sudah diisi, dikoreksi dan dihitung nilainya untuk mengetahui kemampuan masing-masing peserta didik. Kemudian dibuat pengkategorian berdasarkan PAP (Penilaian Acuan Patokan) yang hasilnya dapat dilihat pada tabel 4.16, kemudian dilanjutkan dengan membuat perbandingan tiap

kategori yang hasilnya dapat dilihat pada tabel 4.17. Kriteria PAP dapat dilihat tabel 3.5.

Pembentukan PAP pada tabel 4.16, dengan nilai maksimum 100 dan nilai minimum 0. Rentang adalah nilai maksimum dikurangi nilai minimum, diperoleh 100 dikurangi 0 sama dengan 100. Akan dikategorikan menjadi lima kelas, panjang kelas adalah rentang dibagi banyak kelas, sehingga diperoleh 100 dibagi 5 sama dengan 20.

**Tabel 4.16**

PAP untuk Nilai Hasil Belajar Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Interval	Kategori		Frekuensi	
			Eksperimen	Kontrol
$81 \leq x \leq 100$	A	Sangat Bagus	6	0
$61 \leq x \leq 80$	B	Bagus	20	12
$41 \leq x \leq 60$	C	Sedang	2	15
$21 \leq x \leq 40$	D	Jelek	2	3
$0 \leq x \leq 20$	E	Sangat Jelek	0	0
Jumlah			30	30
Rata-rata			71,16	57,13

Berdasarkan tabel 4.16 dan tabel 4.17 dapat diketahui bahwa untuk kelas eksperimen, sebanyak 6 atau 20% peserta didik pada kategori sangat bagus, 20 atau 67% peserta didik pada kategori bagus, 2 atau 7% peserta didik pada kategori sedang, 2 atau 7% peserta didik pada kategori jelek dan tidak ada peserta

didik yang masuk kategori sangat jelek. Sedangkan untuk kelas kontrol, tidak ada peserta didik yang masuk pada kategori sangat bagus, sebanyak 12 atau 40% peserta didik pada kategori bagus, 15 atau 50% peserta didik pada kategori sedang, 3 atau 10% peserta didik yang masuk kategori jelek dan tidak ada peserta didik yang masuk pada kategori sangat jelek. Dengan rata-rata minat belajar PAI kelas eksperimen sebesar 71,16 dan rata-rata minat belajar PAI kelas kontrol sebesar 57,13. Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik berdasarkan PAP kelas eksperimen lebih baik dari kelas kontrol.

**Tabel 4.17.**

Persentase Analisis Nilai Hasil Belajar Berdasarkan PAP

Eksperimen		Kriteria	Kontrol	
Jumlah	Persentase		Jumlah	Persentase
6	20%	Sangat Bagus	0	0%
20	67%	Bagus	12	40%
2	7%	Sedang	15	50%
2	7%	Jelek	3	10%
0	0%	Sangat Jelek	0	0%
30	100%		30	100%

#### 4. Uji kesamaan Dua Rata-rata Minat Belajar PAI

Nilai angket minat belajar PAI yang diperoleh diuji normalitas terlebih dahulu. Uji normalitas pada kelas eksperimen dengan taraf signifikan  $\alpha = 5\%$ ,  $dk=10-1= 9$ , diperoleh

$X^2_{hitung} = 1,1912$  dan  $X^2_{tabel} = 11,7075$ , karena  $X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$  maka data nilai Tes kelas eksperimen memiliki distribusi normal. Sedangkan untuk uji normalitas kelas kontrol dengan taraf signifikan  $\alpha = 5\%$ ,  $dk=10-1= 9$ , diperoleh  $X^2_{hitung} = 1,3469$  dan  $X^2_{tabel} = 11,7075$ , karena  $X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$  maka data nilai Tes kelas kontrol memiliki distribusi normal. Perhitungan selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 21 dan lampiran 22.

Nilai angket minat belajar PAI yang diperoleh kemudian diuji homogenitas. diperoleh  $F_{hitung} =$  dengan peluang  $\frac{1}{2}\alpha$  dan taraf signifikan sebesar  $\alpha = 5\%$ , serta  $dk$  pembilang  $30-1 = 29$  dan  $dk$  penyebut  $30-1 = 29$  yaitu  $F(0,05)(29,29) = 1,860$ . Terlihat bahwa  $F_{hitung} < F_{tabel}$ , hal ini berarti data bervariasi homogen. Perhitungan selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 23.

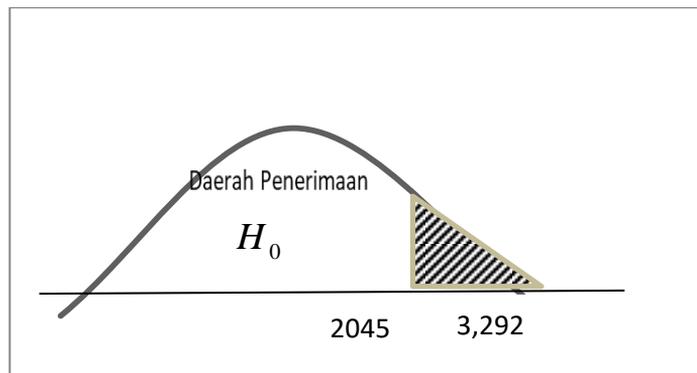
Nilai angket minat belajar peserta didik kelas eksperimen dan kelas kontrol bersiatribusi normal dan homogen. Syarat untuk melakukan uji kesamaan dua rata-rata sudah terpenuhi, sehingga analisis bisa dilanjutkan pada uji kesamaan dua rata-rata. Sumber data untuk melakukan uji t dapat dilihat pada tabel 4.18.

**Tabel 4.18** Sumber Data Uji t Minat

Sumber Variasi	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Jumlah	3680	3308
N	30	30
Means ( $\bar{x}$ )	122,66	110,26
Varians ( $S^2$ )	208,437	209,857
Standar deviasi (S)	14,4373	14,4865

Berdasarkan perhitungan pada lampiran 24 diperoleh nilai  $t_{hitung} = 3,292$ . Dengan  $\alpha = 5\%$  dan  $dk = 30 + 30 - 2 = 58$ , sehingga diperoleh  $t_{tabel} = 2,045$ . Karena harga  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $3,292 > 2,054$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa nilai minat belajar PAI kelas eksperimen lebih baik dari pada minat belajar PAI kelas kontrol.

**Gambar 4.1** Kurva Daerah Penerimaan Minat Belajar



Artinya bahwa minat belajar PAI peserta didik dengan media *Game* Asah Otak lebih tinggi dibandingkan dengan minat belajar PAI peserta didik dengan media pembelajaran berupa slide.

#### 5. Uji Kesamaan Dua Rata-rata Hasil Belajar PAI

Nilai hasil belajar PAI yang diperoleh diuji normalitas terlebih dahulu. Uji normalitas pada kelas eksperimen dengan taraf signifikan  $\alpha = 5\%$ ,  $dk=12-1= 11$ , diperoleh  $X^2_{hitung} = 2,6587$  dan  $X^2_{tabel} = 11,7075$ , karena  $X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$  maka data nilai Tes kelas eksperimen memiliki distribusi normal. Sedangkan untuk uji normalitas kelas kontrol dengan taraf signifikan  $\alpha = 5\%$ ,  $dk=9-1= 8$ , diperoleh  $X^2_{hitung} = 2,1013$  dan  $X^2_{tabel} = 11,7075$ , karena  $X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$  maka data nilai Tes kelas kontrol memiliki distribusi normal. Perhitungan selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 17 dan lampiran 18.

Nilai hasil belajar PAI yang diperoleh kemudian diuji homogenitas. Diperoleh  $F_{hitung} =$  dengan peluang  $\frac{1}{2}\alpha$  dan taraf signifikan sebesar  $\alpha = 5\%$ , serta  $dk$  pembilang  $30-1 = 29$  dan  $dk$  penyebut  $30-1 = 29$  yaitu  $F(0,05)(29,29) = 1,860$ . Terlihat bahwa  $F_{hitung} < F_{tabel}$ , hal ini berarti data bervariasi homogen. Perhitungan selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 19.

Berarti nilai hasil belajar peserta didik kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal dan homogen. Syarat untuk melakukan uji kesamaan dua rata-rata sudah dipenuhi, sehingga analisis bisa dilanjutkan pada uji kesamaan dua rata-rata. Sumber data Uji t dapat dilihat pada tabel 4.19.

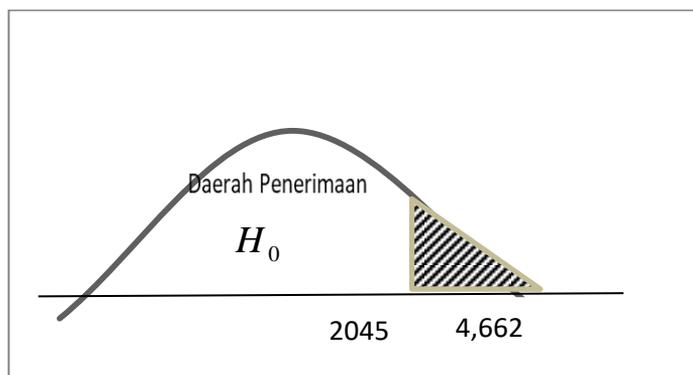
**Tabel 4.19.**

Sumber Data Uji t Hasil Belajar

Sumber Variasi	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Jumlah	2316	1760
N	30	30
Means ( $\bar{X}$ )	77,2	58,66
Varians ( $S^2$ )	274,92	187,95
Standar deviasi (S)	16,580	13,709

Berdasarkan perhitungan pada lampiran 20 diperoleh nilai  $t_{hitung} = 4,662$ . Dengan  $\alpha = 5\%$  dan  $dk = 30 + 30 - 2 = 58$ , sehingga diperoleh  $t_{tabel} = 2,045$ . Karena harga  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $4,662 > 2,045$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai hasil belajar kelas eksperimen lebih baik dari pada hasil belajar kelas kontrol.

**Gambar 4.2.** Kurva Daerah Penerimaan Hasil Belajar

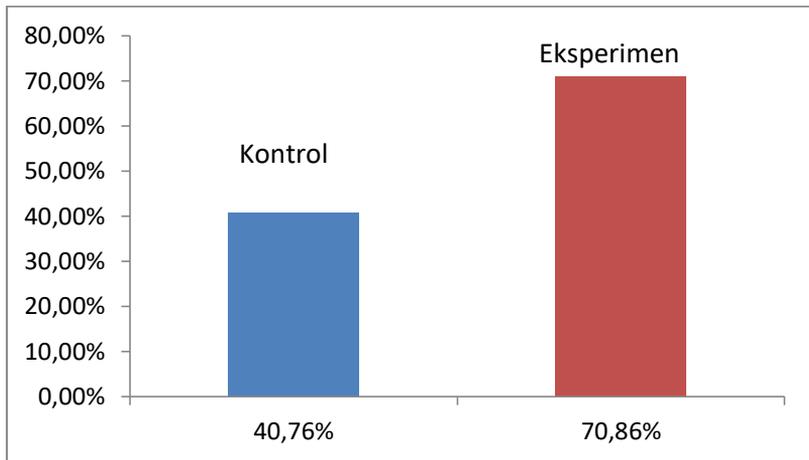


Artinya bahwa hasil belajar PAI peserta didik dengan menggunakan media *Game* Asah Otak lebih baik dibandingkan dengan hasil belajar PAI peserta didik dengan media pembelajaran berupa slide.

6. Uji N-gain Minat Belajar PAI

Uji N-gain pada penelitian ini digunakan untuk mengetahui peningkatan minat belajar peserta didik setelah perlakuan. Uji ini menggunakan nilai *pretest dan postest* baik eksperimen dan kelas kontrol. Adapun uji N-gain pada hasil belajar dapat dilihat pada Gambar 4.3.

**Gambar 4.3.** Grafik Persentase Minat Belajar



Berdasarkan Gambar 4.3 diketahui bahwa peserta didik kelas yang menerapkan media pembelajaran *Game* Asah Otak dengan skor peningkatan 70,86% yang termasuk dalam kategori “cukup efektif”. Sedangkan hasil belajar peserta didik yang menggunakan media pembelajaran berupa slide dengan skor peningkatan hasil belajar dianalisa menggunakan rumus N-gain dengan skor peningkatan 40,76% yang termasuk dalam kategori “tidak efektif”.

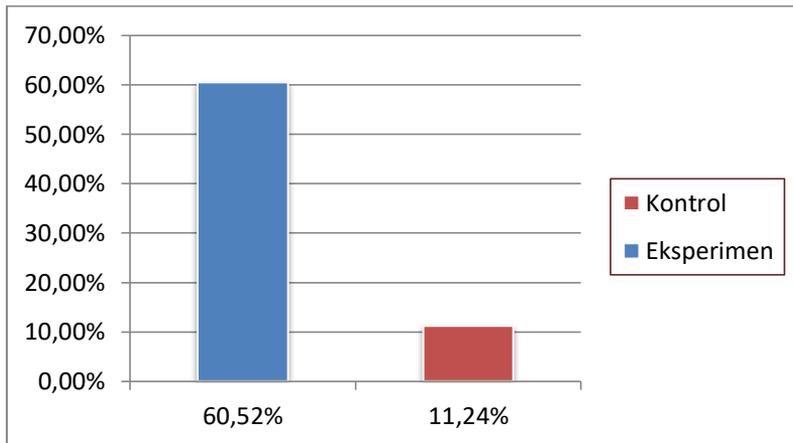
Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran PAI dengan menggunakan media pembelajaran *Game* Asah Otak cukup efektif meningkatkan minat belajar peserta didik sedangkan menggunakan media pembelajaran berupa slide tidak efektif meningkatkan hasil belajar. Adapun

analisis N-gain hasil belajar dapat dilihat pada lampiran 21 dan lampiran 22.

#### 7. Uji N-gain Hasil Belajar PAI

Uji N-gain pada penelitian ini digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik setelah perlakuan. Uji ini menggunakan nilai *pretest dan posttest* baik eksperimen dan kelas kontrol. Adapun uji N-gain pada hasil belajar dapat dilihat pada Gambar 4.4.

**Gambar 4.4** Grafik Persentase Hasil Belajar



Berdasarkan Gambar 4.4 diketahui bahwa hasil belajar peserta didik kelas eksperimen yang menerapkan media pembelajaran *Game* Asah Otak dengan skor peningkatan 60,52% yang termasuk dalam kategori “cukup efektif”. Sedangkan hasil belajar peserta didik kelas kontrol yang menggunakan media pembelajaran berupa slide dengan skor

peningkatan hasil belajar dianalisa menggunakan rumus N-gain dengan skor peningkatan 11,24% yang termasuk dalam kategori “tidak efektif”.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran PAI dengan menggunakan media pembelajaran *Game* Asah Otak cukup efektif meningkatkan minat belajar peserta didik sedangkan menggunakan media pembelajaran berupa slide tidak efektif meningkatkan hasil belajar. Adapun analisis N-gain hasil belajar dapat dilihat pada lampiran 27 dan lampiran 28.

#### **D. Pembahasan Hasil Penelitian**

##### **1. Efektivitas Hasil Belajar PAI Peserta Didik**

Berdasarkan hasil uji t pada lampiran 20, hasil belajar peserta didik yang menerapkan media pembelajaran *Game* Asah Otak lebih baik dari pada peserta didik yang menerapkan media pembelajaran berupa slide. Seperti halnya minat belajar, dengan media *Game* Asah Otak membuat proses pembelajaran lebih aktif, membuat peserta didik lebih bersemangat belajar dan belajar lebih maksimal.

Minat belajar PAI peserta didik kelas yang menerapkan media pembelajaran *Game* Asah Otak lebih baik daripada minat belajar PAI kelas yang menerapkan media pembelajaran berupa slide . Hal ini juga berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik kelas yang menerapkan media pembelajaran *Game* Asah Otak lebih baik daripada hasil belajar PAI kelas yang menerapkan media

pembelajaran berupa slide. Menurut Muhammad Fatkhurrohan dan Sulistyorini, Hasil belajar adalah hasil yang dicapai dari suatu kegiatan yang berupa perubahan tingkah laku yang dialami oleh subyek belajar didalam suatu interaksi dengan lingkungannya.<sup>1</sup> Dalam hal ini minat belajar peserta didik sangat berpengaruh pada hasil belajar peserta didik.

Adapun salah satu penelitian yang dilakukan oleh Aang Saepuloh Akbar Wijaya dan Rizqi Awalya Herlianti mengemukakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran game analisis asah otak dapat memberikan kontribusi yang besar terhadap proses kegiatan pembelajaran, yaitu mampu merangsang dan mendongkrak gairah belajar siswa, meningkatkan keaktifan dan pemahaman siswa pada materi yang diajarkan, dapat menumbuhkan dorongan sikap yang kuat untuk mengetahui lebih jauh terhadap materi pembelajaran, sehingga siswa menjadi lebih kritis, serta dengan aktifnya siswa dalam kegiatan belajar maka dapat dipastikan akan mampu meningkatkan hasil belajar siswa.<sup>2</sup>

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dan didukung oleh pendapat para ahli serta penelitian-penelitian terdahulu.

---

<sup>1</sup>Muhammad Fathurrohan dan Sulistyorini, Belajar dan Pembelajaran, (Yogyakarta:Teras, 2012), hlm. 119.

<sup>2</sup>Aang Saepuloh Akbar Wijaya dan Rizqi Awalya Herlianti, dengan judul “Penerapan Game Analisis Asah Otak untuk Meningkatkan Keefektifan dan Hasil Belajar Siswa dalam Menulis Biografi”. Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia; Vol. 2 No. 4, Tahun 2019.

Penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran *Game* Asah Otak efektif meningkatkan hasil belajar PAI peserta didik.

## 2. Efektivitas Minat Belajar PAI Peserta Didik

Berdasarkan uji t pada lampiran 24, minat belajar PAI peserta didik yang menerapkan media *Game* Asah Otak lebih baik dari pada peserta didik yang menerapkan media pembelajaran berupa slide.

Peningkatan minat belajar ini ditandai dengan peningkatan aktivitas peserta didik. Peningkatan keaktifan peserta didik disebabkan karena penggunaan media pembelajaran yang berbeda. Penggunaan media pembelajaran berupa slide pada kelas kontrol saat proses pembelajaran yang aktif adalah guru, sehingga peserta didik kurang maksimal dalam belajar. Dengan memanfaatkan media dalam pembelajaran dapat membantu penyampaian materi yang diajarkan lebih efektif dan menarik. Pembelajaran yang menarik dan menyenangkan akan membuat peserta didik menjadi aktif belajar sesuai pemahamannya sendiri, suasana belajar menyenangkan membuat peserta didik menikmati pembelajaran dan kondisi dalam kelas menjadi lebih hidup dalam pembelajaran PAI. Menurut Ahmad Susanto, minat merupakan dorongan dalam diri seseorang atau faktor yang menimbulkan ketertarikan atau perhatian secara efektif, yang menyebabkan dipilihnya suatu objek atau kegiatan yang menguntungkan,

menyenangkan dan lama-kelamaan akan mendatangkan kepuasan dalam dirinya.<sup>3</sup>

Menurut Esmet Untung Madiyatmo menyatakan bahwa penggunaan *game* atau permainan sangat baik untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran, karena dengan permainan peserta didik merekam informasi dalam ingatannya lebih lama. Dengan menggunakan permainan, membuat peserta didik senang dan relaks dalam pembelajaran. Sehingga lebih semangat dan berminat dalam mengikuti pembelajaran. Hasilnya, proses belajar menjadi produktif dan menyenangkan.<sup>4</sup> Penerapan media pembelajaran *Game* Asah Otak membuat pelajaran lebih menyenangkan dari pada media pembelajaran berupa slide, karena peserta didik berperan aktif dalam proses pembelajaran dan belajar sesuai dengan kemampuannya masing-masing.

Menurut hasil penelitian yang dilakukan Resi Rizki Nanda, Andika Prajana, Khairan AR dan Mulyadi Abdul Wahid, *game* dapat dimanfaatkan sebagai media dakwah dan pembelajaran sembari menghibur, sehingga sangat dimungkinkan untuk menarik

---

<sup>3</sup>Ahmad Susanto, Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar,(Jakarta:Prenadamedia Group 2014) hlm.58

<sup>4</sup>Esmet Untung Mardiyatmo, *Kumpulan Permainan Seru;Tutorial untuk Fasilitator & Instruktur*, (Yogyakarta:Andi Offset, 2010) hlm. 2

minat seseorang untuk mempelajari ilmu-ilmu agama.<sup>5</sup> Hal ini senada dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Ida Puji Rusmiati yang menyimpulkan dengan menerapkan *game* asah otak dapat meningkatkan minat belajar peserta didik pada pembelajaran PAI materi makanan dan minuman yang halal dan haram.<sup>6</sup> Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dan didukung oleh pendapat para ahli serta penelitian-penelitian terdahulu. Penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran *Game* Asah Otak efektif meningkatkan minat belajar PAI peserta didik.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan proses belajar menggunakan media pembelajaran *Game* Asah Otak lebih baik daripada proses pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran berupa slide dilihat dari segi minat dan hasil belajar PAI pada materi Hijrah ke Madinah. Perbedaan tersebut bukanlah merupakan suatu kebetulan, akan tetapi disebabkan karena perlakuan yang dilakukan selama proses pembelajaran.

Pembelajaran PAI dengan menerapkan media pembelajaran *Game* Asah Otak dapat meningkatkan minat belajar peserta didik, sehingga peserta didik dapat belajar sesuai dengan pengetahuan dan

---

<sup>5</sup>Resi Rizki Nanda, dkk., *Rancang Bangun Game Edukatif "muslimah adventure" sebagai media dakwah memanfaatkan aplikasi scratch*, Jurnal Pendidikan dan fisika terapan vol 1 (1) 2020

<sup>6</sup>Ida Puji Rusmiati, *Penerapan Game Asah Otak dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran PAI Materi Makanan dan Minuman Halal dan Haram Kelas VIII SMP Nurul Islam Purwoyoso Semarang*, Skripsi (Semarang: Uin Walisongo Semarang 2018).

pengalamannya masing-masing. Dengan peningkatan minat belajar dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

#### **E. Keterbatasan Penelitian**

Peneliti menyadari bahwa dalam penelitian ini banyak terjadi kendala dan hambatan. Hal ini bukan faktor kesengajaan, namun terjadi karena keterbatasan dalam melakukan penelitian. Adapun faktor yang menjadi kendala dan hambatan dalam penelitian ini antara lain:

1. Penelitian yang dilakukan hanya terbatas pada satu tempat, yaitu SMP Negeri 1 Boja Kendal. Apabila ada penelitian yang serupa ditempat lain, mungkin saja hasil penelitiannya berbeda.
2. Waktu yang digunakan terbatas maka peneliti hanya memanfaatkan waktu sesuai dengan keperluan yang digunakan cukup singkat dikarenakan libur serentak himbauan dari pemerintah, akan tetapi bisa memenuhi syarat-syarat dalam penelitian ilmiah menyelesaikan skripsi ini.
3. Penelitian ini tidak lepas dari teori, oleh karena itu penulis menyadari keterbatasan kemampuan khususnya pengetahuan ilmiah. Tetapi penulis sudah berusaha semaksimal mungkin untuk menjalankan sesuai kemampuan keilmuan serta bimbingan dari dosen pembimbing
4. Pelaksanaan pembelajaran dengan penggunaan media pembelajaran *Game* Asah Otak pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam merupakan hal baru bagi peserta didik. Penerapan ini sebagai langkah awal peneliti mengawali pembelajaran aktif. Selain itu,

peneliti juga memiliki keterbatasan dalam memantau peserta didik mempelajari mata pelajaran PAI dengan menggunakan media *Game Asah Otak*.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian skripsi dengan judul “Efektivitas *Game* Asah Otak dalam Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran PAI Kelas VII SMP Negeri 1 Boja Kendal” diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Pembelajaran diawali dengan guru mengucapkan salam dan memberi motivasi tentang pentingnya belajar PAI dengan sungguh-sungguh. Sebelum pembelajaran dimulai guru membagikan soal *Pretest* kepada peserta didik untuk mengetahui kemampuan peserta didik sebelum adanya tindakan. Pembelajaran dilanjutkan dengan guru menjelaskan materi Hijrah ke Madinah kepada peserta didik dengan menggunakan metode ekspositori. Peserta didik mendengarkan dengan tenang dan memahami materi pelajaran dengan baik. Guru membagikan peserta didik 6 kelompok setiap kelompok terdiri dari 3 peserta didik dan diberi lembar *game* asah otak tipe teka-teki silang, sebelum itu dijelaskan oleh guru apa itu *game* asah otak dan langkah-langkah nya yang ada di (BAB II hal 44-45).

Guru mempersilahkan peserta mempraktekkan apa yang sudah dijelaskan oleh guru tentang *game* asah otak untuk dikerjakan dengan kelompoknya masing-masing. Ada beberapa peserta didik yang bertanya kepada guru karena teman-teman kelompoknya tidak

ada yang tahu. Menunggu peserta didik menyelesaikan pekerjaannya, guru memperlihatkan *game* asah otak di layar LCD dan mengkoreksinya bersama-sama. Peserta didik sangat bersemangat ketika jawabannya benar dan sangat berantusias untuk berlomba-lomba menunjukkan menjawabnya. Pembelajaran akan dilanjutkan dipertemuan selanjutnya dikarenakan bel tanda jam pelajaran kurang 10 menit. Guru memberikan tugas kepada peserta didik untuk melanjutkan materi hijrah ke Madinah yang akan di bahas pada pertemuan berikutnya.

Pertemuan berikutnya, secara acak guru menunjuk salah satu peserta didik untuk mempresentasikan tugas yang diberikan oleh guru pada pembelajaran sebelumnya. Peserta didik saling bertanya tentang materi yang belum difahami kepada guru, setelah dijelaskan dan tidak ada yang bertanya lagi guru memberikan soal *Postest* kepada peserta didik untuk mengetahui apakah ada tingkatan sebelum tindakan dan setelah tindakan.

2. Media pembelajaran *Game* Asah Otak pada pembelajaran PAI efektif meningkatkan minat belajar peserta didik kelas VII SMP Negeri 1 Boja. Hal ini dapat dilihat dari hasil uji N-gain diperoleh peserta didik mengalami peningkatan pada minat belajar sebelum dan sesudah tindakan. Peningkatan minat belajar peserta didik terjadi setelah pembelajaran menggunakan media pembelajaran *Game* Asah Otak, dari rata-rata skor 93,60 menjadi 122,67. Peningkatan hasil belajar dianalisa menggunakan rumus N-gain

dengan skor peningkatan 70,86% yang termasuk dalam kategori “Cukup Efektif”.

3. Media pembelajaran *Game* Asah Otak pada pembelajaran PAI efektif meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VII SMP Negeri 1 Boja. Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar PAI pada kelas yang menerapkan *Game* Asah Otak diperoleh rata-rata skor 39,93 menjadi 77,2. Peningkatan hasil belajar dianalisa menggunakan rumus N-gain dengan skor peningkatan 60,52% yang termasuk dalam kategori “Cukup Efektif”.

## **B. Saran**

Berdasarkan kesimpulan dari peneliti dan dengan segala kerendahan hati, peneliti mengajukan beberapa saran. Adapun saran-saran tersebut sebagai berikut:

1. Bagi Pendidik

Guru hendaknya lebih menggunakan sentuhan fisik berupa pengelolaan kelas dalam pembelajaran agar siswa dalam melaksanakan pembelajaran merasa nyaman, tidak bosan, dan tidak merasa jenuh. Sehingga pembelajaran yang dijalani siswa terlaksana dengan baik serta pelajaran mudah dipahami dan tidak mudah lupa dengan pelajaran yang disampaikan.

2. Bagi Peserta Didik

Peserta didik hendaknya lebih aktif dan kreatif dalam mengembangkan potensi yang dimilikinya.

3. Bagi Sekolah

Sekolah diharapkan dapat meningkatkan sarana prasarana dan memberikan arahan kepada seluruh guru untuk menerapkan media pembelajaran dalam upaya meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik.

#### 4. Bagi Peneliti Berikutnya

Bagi peneliti berikutnya, atau pihak lain yang ingin menggunakan perangkat pembelajaran yang telah dikembangkan peneliti ini, terlebih dahulu dianalisis kembali untuk disesuaikan penggunaannya terutama dalam hal alokasi waktu, fasilitas pendukung termasuk media pembelajaran, dan karakteristik peserta didik yang ada di sekolah maupun madrasah.

### **C. Kata Penutup**

Puji syukur peneliti panjatkan kepada Allah Swt. yang telah memberikan rahmat, taufik, hidayah dan inayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini. Alhamdulillah segala kesulitan, hambatan dan kendala bisa dihadapi dan dilalui dengan lancar atas usaha peneliti dan pertolongan dari Allah Swt. semoga karya ini dapat bermanfaat khususnya bagi penulis dan dan bagi pembaca pada umumnya. Skripsi ini menerima kritik dan saran yang membangun peneliti harapkan demi kesempurnaan skripsi yang lebih baik. Peneliti tidak lupa sampaikan terimakasih kepada semua pihak yang membantu sepenuhnya dalam menyelesaikan skripsi ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Amini, Ayatullah Ibrahim. *Agar Tidak Salah Mendidik Anak*. Jakarta: Al-Huda 2006.
- Astuti, Yuli. *Cara Mudah Asah Otak Anak*. Yogyakarta: Flashbooks, 2016.
- Baharuddin. *Pendidikan dan Psikologi Perkembangan*. Yogyakarta: Ar-Ruzz, 2010.
- Buchori, Badrul Munier. *Otak Superior: Tips Meningkatkan Kecerdasan Otak*. Yogyakarta: Psikopedia, 2016.
- Darsono, *Belajar dan Pelajaran*. Semarang, IKIP Pres, 2010.
- Daryanto. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media, 2016.
- Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Basaha Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka, 2005.
- Djamarah, Syaeful Bahri. *Guru dan Anak dalam interaksi Edukatif: suatu pendekatan Teoritis Psikologis*. Jakarta: Rineka Cipta. 2010.
- Djamarah Syaiful Bahri. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta, 2008.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta, 2002.
- E. Book: Charless Tedlie dan David Renolds. *The International Handbook of school Effectiveness Research*. London: Falmer Press, 2003

- .E-book: Handoko, Martin dan Theo Riyanto, *100 Permainan Penyegar Pertemuan*. Yogyakarta: KANISIUS, 2016.
- E-book: Muhammad Yaumi, *Media & Teknologi Pembelajaran*, Jakarta: Prenadamedia Group, 2018.
- E-book: Ismail Suardi Wekke. *Pembelajaran Bahasa Arab di Madrasah*. Yogyakarta: Deepublish, 2016.
- Fauziddin, Mohammad. *Pembelajaran PAUD: Bermain, Cerita, dan Menyanyi Secara Islami*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2014.
- Fathurrohman, Muhammad dan Sulistyorini. *Belajar & Pembelajaran: Meningkatkan Mutu Pembelajaran Sesuai Standar Nasional*. Yogyakarta: Teras. 2012.
- Ginting, Cipta. *Kiat Belajar Di Perguruan Tinggi*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia, 2003.
- Kaufeldt, Martha. *Begin with the Brain*. 2010. California: Corwin.
- Khalilullah, M. “*Permainan Teka-teki Silang Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab*”. *Jurnal Pemikiran Islam*; Vol.37, No.1, 2012.
- Kustiawan, Andri Arif dan Andy Widhiya Bayu Utomo. *Jangan Suka Game Online “Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahannya*. Jawa Timur, CV. AE Media Grafika, 2019.
- Majid, Abdul dan Diyan Andayani. *Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya 2006.
- Mappeasse, Muh. Yusuf. *Pengaruh Cara dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Programmable Logic Controller (PLC)*

- Siswa Kelas III Jurusan Listrik SMK Negeri 5 Makassar, Jurnal Medtek, Vol. 1 No, 2, 2009.*
- Mardiyatmo, Esmet Untung. *Kumpulan Permainan Seru: Tutorial untuk Para Fasilitator & Instruktur*. Yogyakarta: Andi Offset. 2010.
- Martiyono. *Perencanaan Pembelajaran*, Yogyakarta: Aswaja Presindo, 2012.
- Muhaimin. *Perkembangan Kurikulum Pendidikan Agama Islam di Sekolah, Madrasah dan Perguruan Tinggi*. Jakarta: PT.Raja Grafindo Persada, 2007.
- Mukhtar. *Desain Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: CV. Misaka Galiza, 2003.
- Mulyadi. *Evaluasi Pendidikan Pengembangan Model Evaluasi Pendidikan Agama Di Sekolah*. Malang: UIN-Maliki Press.2010.
- Mulyasa. *Manajemen Berbasis Sekolah*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2007.
- Mulyono A, *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: PT. Renika Cipta, 2003.
- Nanda, Resi Rizki. dkk., *Rancang Bangun Game Edukatif “muslimah adventure” sebagai media dakwah memanfaatkan aplikasi scratch*, Jurnal Pendidikan dan fisika terapan vol 1 (1) 2020
- Nugraha, Dian dan Abdur Rahman. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe (Times Games Tournament) Terhadap Motivasi Siswa Mengikuti Pembelajaran Bola Voli dikelas X SMAN 1*

*Panggul Kabupaten Trenggalek, Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan* Vol.01 No. 01, 2013

Pratiwi, Noor Komari. “*pengaruh tingkat pendidikan perhatian orang tua, dan minat belajar siswa terhadap prestasi belajar, bahasa Indonesia siswa SMK kesehatan di Kota Tangerang*”, *Jurnal Pujangga* Vol.1 N0. 2, 2015.

Rafiq, M. Nafiur. *Pembelajaran (Kooperative Learning) Dalam Pengajaran Pendidikan Agama Islam*, *Jurnal Filasifa*. Vol. 1 No. 1 Maret 2010.

Rahayu, Diana. *Pengaruh Game Asah Otak Terhadap Peningkatan Konsentrasi Belajar Siswa Kelas IX TPM SMK Negeri 1 Kediri Tahun Pelajaran 2016-1017*, Artikel Skripsi Universitas Nusantara PGRI Kediri, 2016-2017.

Rahman, Abdul. *Pendidikan Agama Islam dan Pendidikan Islam-Tinjauan Epistemologi dan isi- Materi*, *Jurnal Eksis* Vol. 8 No.1 2001.

Riduwan dan Sunarto. *Pengantar Statistika*. Bandung: Alfabeta.2013.

Rohmawati, Afifatu. *Efektivitas Pembelajaran, Jurnal Pendidikan Usia Dini*. Vol. 9, Edisi 1, Tahun 2015.

Rosa, Friska Octavia. *Analisis Kemampuan Siswa Kelas X pada Ranah Kognitif, Afektif, dan Psikomotorik*, *Jurnal Fisika dan Pendidikan Fisika* Vol. 1 No.2 2015.

Rusman. *Belajar & Pembelajaran“Berorientasi Standar Proses Pendidikan”* Jakarta: Kencana, 2017.

- Rusmiati, Ida Puji, dengan judul “*Penerapan Game Asah Otak dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran PAI Materi Makanan dan Minuman Halal dan Haram Kelas VIII SMP Nurul Islam Purwoyoso Semarang*, (Semarang: UIN Walisongo 2018).
- Sabri, Alisuf. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Pedoman Ilmu Jaya, 2007.
- Sam’s, Rosma Hartiny. *Model Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Teras, 2005.
- Sanjaya, Wina. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2012.
- Sanjaya, Wina. *Pembelajaran dalam Implementasi Kurrikulum Berbasis Kompetensi*. Jakarta: Kencana Premada Media Group, 2012.
- Sanjaya, Wina. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2011.
- Sanjaya, Wina. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana. 2011.
- Sardiman. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers, 2010.
- Sarwono, Jonathan. *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu. 2006
- Schunk, Dale H. *Learning Theories An Educational Perspective* Boston, Pearson Education, 2012.
- Siberman, Melvin L. *Active Learning: 101 Cara Belajar Siswa Aktif*, Bandung: Nusamedia, 2004.

- Slameto. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta 2010.
- Sopyan, Danang Irawan. *Otak Atik Otak TTS dan Sudoku*. Jakarta: Puspa Swara, 2015.
- Sudaryono, *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media Group, 2016
- Sudijono, Anas. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.2006
- Sudjana. *Metode Statistika*. Bandung:Tarsito,2002.
- Sugiyono. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta, 2015.
- Sulatro, dkk. *Pembuatan , Aplikasi Game Sebagai Media Pendidikan bagi Perkembangan Pola Pikir Anak*, Jounal Speed, Vol 1 No. 3, 2009.
- Supardi. *Sekolah Efektif: Konsep Dasar dan Praktiknya*. Jakarta: Rajawali. 2013.
- Sriyanti, Lilik .*Psikologi Belajar*. Yogyakarta: Penerbit Ombak. 2013.
- Susanto, Ahmad. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana. 2013.
- Tim Penyusun KBBI, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka. 2005.
- Trianto. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif: Konsep, Landasan, dan Implementasinya pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2009.

Undang-undang Republik Indonesia Nomor. 20 Tahun 2003 tentang  
*Sistem Pendidikan Nasional Tahun 2003*

Wijaya, Aang Saepuloh Akbar dan Rizqi Awalya Herlianti, dengan  
judul “*Penerapan Game Analisi Asah Otak untuk Meningkatkan  
Keefektifan dan Hasil Belajar Siswa dalam Menulis Biografi*”.  
Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia; Vol. 2 No. 4,  
Tahun 2019.

Yuriastien, Effiana. Daisy Prawita Sari, Ayu Bulan Febri, *Games  
Therapy untuk Kecerdasan Bayi dan Balita*. Jakarta: Wahyu  
Media : 2009.

Zuriah, Nur. *Metodologi Penelitian Sosial dan Pendidikan*. Jakarta:PT.  
Bumi Aksara, 2009.

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1a :Daftar Nama Peserta Didik Kelas Uji Coba

### DAFTAR NAMA PESERTA DIDIK KELAS UJI COBA

NO	NAMA	KODE
1	Adza Wahyu P	U-1
2	Adzra Nafisah	U-2
3	Afilia Maharani	U-3
4	Ahmad Hadi	U-4
5	Aldi Haris	U-5
6	Chintia Raya P	U-6
7	Davin Aditya P	U-7
8	Dafino Fajri A	U-8
9	Davino Melandri	U-9
10	Deira Zahra	U-10
11	Devi Fitriya Sari	U-11
12	Dwi Maharani	U-12
13	Fernando Arliesta	U-13
14	Gaizha Nurmalasa	U-14
15	Jasmine Jiconia P	U-15
16	Calista Salwa H	U-16
17	Mahasa Machfakyo	U-17
18	Muhammad Naufal	U-18
19	Nadya Raihanum	U-19
20	Naila Aninda	U-20
21	Nama Riyadi	U-21
22	Nasywa Rajendra	U-22
23	Navira Adzani	U-23
24	Nuriya Kiki Y	U-24
25	Putri Ardhia P	U-25
26	Radhistiya Elang	U-26
27	Rara Zulhachim	U-27
28	Riski Bayu S	U-28
29	Roja Melati	U-29
30	Slsabila Dana M	U-30

**Lampiran 1b :Daftar Nama Peserta Didik Kelas Eksperimen**

**DAFTAR NAMA PESERTA DIDIK KELAS EKSPERIMEN**

NO	NAMA	KODE
1	Aditya Nur R	E-1
2	Alan Aji Wicaksono	E-2
3	Arfinsya Vindy O	E-3
4	Azzalicha Isra Ariyanti	E-4
5	Cholif Ghifari A	E-5
6	Citra Yuliap	E-6
7	Dewi Luthfiana Maulidha	E-7
8	Dikesya Yoggi Atha A	E-8
9	Elda Firanti N	E-9
10	Fahrul Falginardo	E-10
11	Faruq Raihan P	E-11
12	Favian Zara Anggara	E-12
13	Faylasofa Az-Zahra	E-13
14	Handini F.s	E-14
15	Izza Nur Amalia	E-15
16	Khaila Octavia	E-16
17	Khairul Hidayat	E-17
18	Liliyan Bisty W	E-18
19	Lintang Arimbi	E-19
20	Maheza Erza F.M	E-20
21	Muhammad Rafi Amrulloh	E-21
22	Najwa Addiena	E-22
23	Naura Lutfia Rahma	E-23
24	Neysa Amalia Fidyani	E-24
25	Nindria Laura Anugrah	E-25
26	Novandra Dias Listiawan	E-26
27	Putri Ayu Balqis	E-27
28	Rania Ndjwa Fauziah Azzahra	E-28
29	Ryo Maolya P	E-29
30	Satura Sastra Dinara	E-30

**Lampiran 1c :Daftar Nama Peserta Didik Kelas Kontrol**

**DAFTAR NAMA PESERTA DIDIK KELAS KONTROL**

NO	NAMA	KODE
1	Aliyya Hafidza Syahida	K-1
2	Andika Rizki Listiyano	K-2
3	Anggita Chandra Kirana Setiyono	K-3
4	Ardhian Farel Alfaru	K-4
5	Arindito Fadhil Rajendra	K-5
6	Ariza Cahya Adi	K-6
7	Awalia Binta Mahira	K-7
8	Dani Setiyo Utomo	K-8
9	Danu Wijanarko	K-9
10	Devira Dwi Putri Zulinar	K-10
11	Dhavira Haning Kusumawati	K-11
12	Enggar Putri Hendriyanti	K-12
13	Excellin Kayla Triastu	K-13
14	Fariel Rizki Abadianto	K-14
15	Firzha Ghaniyyah	K-15
16	Gilang Ramadani	K-16
17	Kafa Bihi Farkhanudin	K-17
18	Keyza Rana Revalina	K-18
19	Khusnul Bulan Prayana	K-19
20	Kusumaning Ayu Dewi Frita	K-20
21	Maulida Farah Asifa	K-21
22	Muhammad Gazza Navali	K-22
23	Muhammad Rifqi	K-23
24	Nada Zakiyah	K-24
25	Natasya Silla Arista	K-25
26	Naysilla Shafa Ika	K-26
27	Oktavia Putri Ramadani	K-27
28	Rafi Daffa E.N	K-28
29	Rahma Kurniawati	K-29
30	Rosida Husna A	K-30

## Lampiran 2:Kisi-kisi Soal Instrumen *Pretest* PAI

### KISI-KISI INSTRUMEN *PRETEST* MATA PELAJARAN PAI MATERI HIJRAH KE MADINAH

Nama Sekolah : SMP Negeri 1 Boja  
 Mata Pelajaran : PAI  
 Kurikulum : 2013  
 Standar Kompetensi : Hijrah ke Madinah, Sebuah Kisah yang Membanggakan  
 Kelas : VII/Genap  
 Penyusun : Nafisatul Afifah  
 Jenis Soal : Pilihan Ganda

Kompetensi Dasar	Indikator	Indikator Soal	No Soal	Level Kognitif	Kunci Jawaban	Skor
Memahami sejarah perjuangan Nabi Muhammad SAW periode Madinah	1. Menjelaskan kronologi peristiwa Hijrah	1. Disajikan salah satu makna hijrah, peserta didik dapat memahami makna hijrah dan sebab-sebab Nabi Muhammad Saw. hijrah	1	C2	C	1
	2. Menunjukkan contoh perilaku meneladani perjuangan Nabi Muhammad SAW periode Madinah	2. Disajikan pernyataan, peserta didik dapat memahami kondisi masyarakat arab pra Islam	2	C2	A	1
	3. Menerangkan sejarah perjuangan Nabi Muhammad SAW periode Madinah	3. Disajikan dalil Q.S Al-Hijr: 15/94, peserta didik dapat menganalisis isi kandungan ayat tersebut dengan benar	3	C4	C	1
	4. Meneladani nilai-nilai perjuangan Rasulullah SAW di Madinah	4. Disajikan karakter yang dimiliki Nabi Muhammad SAW dalam bertakwah, peserta didik dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari dengan benar	4 – 6	C3, C3, C2	D, B, C B	1 1
	5. Menunjukkan strategi perjuangan yang dilakukan Nabi Muhammad SAW periode Madinah	5. Disajikan faktor pendukung kesuksesan dakwah Nabi Muhammad SAW di Madinah, peserta didik dapat memahami sikap positif	7	C2	B	1
	6. Menjelaskan perjuangan yang dilakukan Nabi Muhammad SAW periode Madinah	6. Disajikan proses dakwah nabi, peserta didik dapat memahami lamanya nabi dalam bertakwah secara terang-terangan	8 - 10	C2	B, A, D	1
		7. Disajikan cerita, peserta didik dapat	11 - 15	C2, C2, C3, C2, C2	D, C, A, C, B, B	1

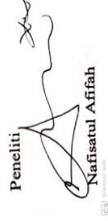
Memahami sejarah perjuangan Nabi Muhammad SAW periode Madinah	1. Menjelaskan kronologi peristiwa Hijrah 2. Menunjukkan perilaku meneladani perjuangan Nabi Muhammad SAW periode Madinah 3. Menerangkan sejarah Nabi Muhammad SAW periode Madinah 4. Meneladani nilai-nilai perjuangan Rasulullah SAW di Madinah 5. Menunjukkan strategi perjuangan yang dilakukan Nabi Muhammad SAW 6. Menjelaskan strategi perjuangan yang dilakukan Nabi Muhammad SAW periode Madinah	1. Disajikan salah satu makna hijrah, peserta didik dapat memahami makna hijrah dan sebab-sebab Nabi Muhammad Saw. 2. Disajikan pernyataan, peserta didik dapat memahami kondisi masyarakat arab pra Islam 3. Disajikan dalil Q.S AL-Hjir: 15/94, peserta didik dapat menganalisis isi kandungan ayat tersebut dengan benar 4. Disajikan karakter yang dimiliki Nabi Muhammad SAW dalam berdakwah, peserta didik dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari dengan benar 5. Disajikan faktor pendukung kesuksesan dakwah Nabi Muhammad SAW di Madinah, peserta didik dapat memahami sikap positif 6. Disajikan proses dakwah nabi, peserta didik dapat memahami lamanya nabi dalam berdakwah secara terang-terangan 7. Disajikan cerita, peserta didik dapat menganalisis langkah-langkah Rasulullah Saw. dalam berdakwah 8. Disajikan cerita, peserta didik dapat mengidentifikasi strategi dalam berdakwah, 9. Disajikan pernyataan, peserta didik dapat	1 2 3 4 - 6 7 8 - 10 11 - 15 16 17 - 19 20 - 22	C2 C2 C4 C3, C3, C3 C2 C2 C2, C2, C3, C2, C2	C A C D, B, C B B, A, D D, C, A, C, B, B D A, C, D D, B, B	1 1 1 1 1 1 1 1 1
Keterangan : C2= Memahami	C4= Menganalisis C3= Mengaplikasikan C5= Mengevaluasi					

Kendal, 5 Maret 2020

Mengasahili  
Guru PAI SMP N 1 BOJA

Tre Wabuningsih, S Ag

Peneliti



Nafisatul Afifah

## Lampiran 3:Kisi-kisi Soal Instrumen *Postest* PAI

### KISI-KISI INSTRUMEN *POSTEST* MATA PELAJARAN PAI MATERI HIJRAH KE MADINAH

Nama Sekolah : SMP Negeri 1 Bojja  
 Mata Pelajaran : PAI  
 Kurikulum : 2013  
 Standar Kompetensi : Hijrah ke Madinah, Sebuah Kisah yang Membanggakan

Kelas : VII/Genap  
 Penyusun : Nafisatul Afifah  
 Jenis Soal : Pilihan Ganda

Kompetensi Dasar	Indikator	Indikator Soal	No Soal	Level Kognitif	Kunci Jawaban	Skor
Memahami sejarah perjuangan Nabi Muhammad SAW periode Madinah	1. Menjelaskan kronologi peristiwa Hijrah	1. Disajikan salah satu makna hijrah, peserta didik dapat menjelaskan makna hijrah dan tujuan Nabi Muhammad Saw. hijrah	1	C3	A	1
	2. Menunjukkan contoh perilaku meneladani Nabi Muhammad SAW periode Madinah	2. Disajikan pernyataan, peserta didik dapat menganalisis kondisi masyarakat arab pra Islam	2	C2	A	1
	3. Menerangkan sejarah perjuangan Nabi Muhammad SAW periode Madinah	3. Disajikan dalil Q.S Al-Anfal: 8/30, peserta didik dapat menganalisis isi kandungan ayat tersebut dengan benar	3	C4	B	1
	4. Meneladani nilai-nilai perjuangan Rasulullah SAW di Madinah	4. Disajikan faktor pendukung kesuksesan dakwah Nabi Muhammad SAW di Makkah dan Madinah, peserta didik dapat memahami faktor pendukungnya	4	C4	C	1
	5. Menunjukkan strategi perjuangan yang dilakukan Nabi Muhammad SAW periode Madinah	5. Disajikan faktor pendukung kesuksesan dakwah Nabi Muhammad SAW di Makkah dan Madinah, peserta didik dapat memahami faktor pendukungnya	5, 6, 7	C2, C2, C3	C, B, C	1
	6. Menjelaskan perjuangan yang dilakukan Nabi Muhammad SAW periode Madinah	6. Disajikan karakter yang dimiliki Nabi Muhammad SAW dalam berdakwah, peserta didik dapat menerapkan karakter tersebut dalam kehidupan sehari-hari. 7. Disajikan proses dakwah nabi, peserta didik dapat memahami lamanya nabi dalam berdakwah secara terang-terangan	8, 9, 10	C4, C3, C3	D, D, B	1
			11-13	C2	A, B, C	1

1. Disajikan salah satu makna hijrah, peserta didik dapat menjelaskan makna hijrah dan tujuan Nabi Muhammad Saw. hijrah	1 2	C3 C2	A A	1
2. Disajikan pernyataan, peserta didik dapat menganalisis kondisi masyarakat arab pra Islam	3	C4	B	1
3. Disajikan dalil Q.S Al-Anfal: 8/30, peserta didik dapat menganalisis isi kandungan ayat tersebut dengan benar	4	C4	C	1
4. Disajikan faktor pendukung kesuksesan dakwah Nabi Muhammad SAW di Makkah dan Madinah, peserta didik dapat memahami faktor pendukungnya	5, 6, 7	C2,C2, C3	C, B, C	1
5. Disajikan karakter yang dimiliki Nabi Muhammad SAW dalam berdakwah, peserta didik dapat menerapkan karakter tersebut dalam kehidupan sehari-hari.	8, 9, 10	C4, C3, C3	D, D, B	1
6. Disajikan proses dakwah nabi, peserta didik dapat memahami lamanya nabi dalam berdakwah secara terang-terangan	11-13	C2	A, B, C	1
7. Disajikan cerita, peserta didik dapat memahami langkah-langkah Rasulullah Saw. dalam berdakwah				
8. Disajikan cerita, peserta didik dapat memahami strategi dalam berdakwah				
9. Disajikan pernyataan, peserta didik dapat mengidentifikasi bentuk rintangan dan tantangan yang dirasakan oleh Nabi Muhammad Saw disaat berdakwah	14, 15	C2, C2	B, B	1
10. Disajikan soal cerita, peserta didik dapat menganalisis contoh cara strategi baru dalam menyebarkan Islam di Indonesia	16, 17, 18, 19	C3, C2, C2, C3	A, B, B, C	1
11. Disajikan pernyataan, peserta didik dapat memahami tujuan	20, 21, 22	C2, C4,C2	D,D,A	1

Keterangan :

C2= Memahami C4= Menganalisis C3= Mengaplikasikan

C5= Mengevaluasi

Kendal, 5 Maret 2020

Mengetahui  
Guru PAI SMP N 1 BOJA

Tri Wahyuningih, S.Ag

Penceliti

Nafisatul Afifah



**Lampiran 4: Soal Uji Coba *Pretest* Materi Hijrah ke Madinah**

**SOAL UJI COBA *PRETEST* PELAJARAN PAI**

**SMP NEGERI 1 BOJA**

---

---

Nama :

Kelas/No Urut :

**Pilihlah pertanyaan di bawah ini dengan jawaban a,b,c, dan d yang benar !**

1. Nabi Muhammad Saw. diperintah oleh Allah Swt. untuk berhijrah dari Makkah ke Madinah. Yang menyebabkan Nabi Muhammad Saw. dan para sahabatnya hijrah adalah...
  - a. di Mekah tidak pernah hujan
  - b. tidak aman untuk berdak'wah
  - c. di Mekah banyak kafir Quraisy
  - d. di Mekah daerahnya terlalu panas
2. Kondisi Madinah sebelum datangnya Islam adalah ...
  - a. Belum memiliki pemerintahan
  - b. Merupakan sebuah negara yang teratur
  - c. Suku-suku yang bergabung membentuk pemerintahan
  - d. Bagian dari negara Makkah
3. فَاصْدَعْ بِمَا تُؤْمَرُ وَأَعْرِضْ عَنِ الْمُشْرِكِينَ  
Pada ayat diatas analisis isi kandungan Surat Al-Hijr: 15/94 adalah ...
  - a. Larangan berlaku kasar dalam berdakwah
  - b. Perintah kepada Nabi Muhammad Saw.
  - c. Agar berdakwah secara terang-terangan
  - d. Perintah untuk memerangi kaum kafir
4. Perhatikan narasi berikut ini!

*Nabi Muhammad Saw. dalam berdakwah di Makkah mendapatkan tantangan berupa ejekan dan caci maki agar menghentikan dakwahnya. Karena tetap berdakwah maka ditawarkan harta, jabatan dan wanita. Karena tetap berdakwah maka di boikot dan hendak dibunuh. Namun Nabi Muhammad Saw. tetap melakukan dakwahnya.*

Dari narasi tersebut yang perlu kita teladani dalam kehidupan sehari-hari adalah ...

- a. Manusia biasa tidak akan mendapatkan tantangan seperti seorang Nabi yang mendapatkan tantangan seberat itu.
- b. Hanya seorang nabi yang mampu menghadapi tantangan seberat itu, jika manusia biasa tidak akan mampu menghadapinya.
- c. Dalam berdakwah jika ada tantangan yang ringan kita hadapi, namun jika berat sebaiknya kita hindari demi keamanan diri dan keluarga
- d. Dalam berdakwah jika menghadap berbagai tantangan dari yang ringan sampai yang berat pun perlu kesabaran dan istiqomah

5. Perhatikan deskripsi berikut!

*Ketika Nabi Muhammad Saw. berada di Madinah beliau menemui dua kepala suku yang selalu bertikai yaitu suku Aus dan Khazraj. Padahal sebelumnya kedua suku tersebut tidak pernah berhenti bermusuhan. Setelah itu kedua suku tersebut hidup berdampingan dengan damai.*

Dari deskripsi tersebut, cara menerapkan persatuan dan kesatuan dalam kehidupan sehari-hari adalah ....

- a. Membantu pihak yang lemah
- b. Membangun komunikasi yang baik
- c. Mencari dalang permusuhan
- d. Melaporkan ke pihak yang berwajib

6. Perhatikan narasi berikut!

*Rasullah Saw. pada waktu masih muda adalah pembisnis yang sukses, beliau menguasai jalur perdagangan di kota Mekkah dan bahkan diluar kota Mekkah. Dalam perdagangan beliau selalu mengatakan keadaan yang sesungguhnya terhadap barang dagangannya.*

Pada narasi tersebut, sikap yang patut diteladani dalam kehidupan sehari-hari adalah...

- a. Mengambil keuntungan tidak terlalu banyak
  - b. Menjual bahan kebutuhan yang diminati konsumen
  - c. Bisnis dengan jujur, tidak membohongi konsumen
  - d. Bisnis dengan rekan kerja yang cerdas dan kreatif
7. Salah satu keberhasilan Nabi Muhammad Saw. dalam berdakwah adalah karena ....
- a. Tegas
  - b. Memberikan contoh yang baik (Uswatunhasanah)
  - c. Lembut
  - d. Pandai berpidato
8. Perhatikan pernyataan-pernyataan berikut!
- 1) Membangun masjid Nabawi
  - 2) Mempersaudarakan Anshar dan Muhajirin
  - 3) Membangun rumah-rumah untuk tempat tinggal
  - 4) Membuat perjanjian dengan penduduk Madinah
- Yang menunjukkan apa yang dilakukan Nabi Muhammad Saw. di Madinah adalah....
- a. 1, 2 dan 3
  - b. 1, 2 dan 4
  - c. 1, 3 dan 4
  - d. 2, 3 dan 4
9. Setelah Nabi Muhammad Saw. hijrah dan beliau menjadi pemimpin, Madinah menjadi maju baik peradaban maupun kebudayaannya sehingga terkenal dengan sebutan Al Madinah al Munawarah yang artinya....
- a. Kota yang bercahaya
  - b. Kota yang aman
  - c. Kota yang indah
  - d. Kota yang tenteram

10. Berikut ini adalah sahabat yang menemani Nabi Muhammad Saw. sewaktu hijrah ke Madinah kecuali ....
  - a. Abu Bakar as-Shidiq
  - b. Abdur Rahman bin 'Auf
  - c. Umar bin Khattab
  - d. Ali bin Thalib
11. Nabi Muhammad Saw. sebelum hijrah ke Madinah terlebih dahulu dakwah di Makkah, karena di Makkah banyak kafir Quraisy dan orang-orang Islam sedikit, maka Allah Swt memerintahkan Nabi Muhammad Saw. hijrah ke Madinah. Keberhasilan Nabi Muhammad Saw. dalam membangun peradaban yang bersejarah di Madinahhanya memerlukan waktu....
  - a. 20 tahun
  - b. 15 tahun
  - c. 12 tahun
  - d. 10 tahun
12. Subtansi dakwah yang tidak dilakukan oleh Rasulullah Saw. pada periode Madinah adalah....
  - a. Menerapkan hukum-hukum Islam secara Kaffah
  - b. Menyebarkan dakwah Islam ke seluruh penjuru dunia
  - c. Mendirikan pemerintahan Islam dan membangun masyarakat Islam
  - d. Konsolidasi dengan kaum kafir Quraisy tentang bentuk pemerintahan
13. Masjid mempunyai peranan penting dalam menyatukan umat dan menyusun kekuatan dalam membangun daulat Islam karena di Masjid ...
  - a. Tempat berkumpulnya semua manusia dan berbagai unsur
  - b. Berbagi ajaran Islami diturunkan melalui wahyu Allah Swt
  - c. Rasulullah Saw. membuat benteng moral berupa jihad
  - d. Pokok tauhid dan syariat sangat ditekankan dengan baik

14. Saat perjalanan hijrah, Nabi Muhammad Saw. bersembunyi di sebuah gua yang bernama ....
- Goa Tsur
  - Goa al-Kahfi
  - Goa Hira
  - Goa al-Abrar

15. Pada saat perjalanan hijrah dari Makkah ke Madinah, Nabi Muhammad Saw. sempat bersembunyi di goa agar tidak diketahui oleh kaum Quraisy. Nabi Muhammad Saw. saat hijrah bersembunyi di goa selama ...
- Dua hari dua malam
  - Tiga hari tiga malam
  - Empat hari empat malam
  - Lima hari lima malam

16. Perhatikan deskripsi di bawah!

*Langkah Nabi Muhammad Saw. dalam mempersaudarakan antara orang-orang Muhajirin dengan Anshar agar setiap orang Anshar mengakui orang Muhajirin sebagai saudaranya sendiri. Mereka mempersilahkan saudaranya tinggal di rumah dan memanfaatkan segala fasilitasnya yang ada di rumah tersebut.*

Pada deskripsi diatas diantara para sahabat salah satunya Ummar bin Khattab dipersaudarakan dengan ....

- Bilal bin Rabbah
- Itban bin Malik
- Abdullah bin Salim
- Kharijah bin Zuhair

17. Perhatikan deskripsi di bawah!

*Dakwah Nabi Muhammad Saw. di Madinah berhasil disebarluaskan, disamping tidak terjadi peristiwa yang membahayakan, dibuktikan banyaknya orang-orang yang masuk Islam. Salah satu strategi dakwah Nabi Saw. di Madinah adalah mempersaudarakan antara kaum Muhajirin dan kaum Anshar.*

Contoh strategi yang dilakukan untuk mensyiarkan agama Islam di sekitar kita adalah....

- a. Mendirikan atau mengamalkan ilmu di lembaga pendidikan formal maupun non formal
  - b. Dakwah secara terang-terangan di tempat yang banyak orang
  - c. Memberantas kaum-kaum kafir dengan cara membunuh dengan niat jihad
  - d. Melawan pendapat tentang agama di sosial media
18. Hal yang tidak dilakukan oleh Nabi Muhammad Saw. untuk memperkuat pembinaan umat Islam di Madinah adalah ....
- a. Memperkuat persatuan kaum muslimin
  - b. Mempersaudarakan kaum Muhajirin dan Anshar
  - c. Membuat strategi cara penghancuran berhala
  - d. Menjalin tali persaudaraan yang kokoh
19. Berikut ini adalah yang dilakukan Nabi Muhammad Saw. di Madinah kecuali ...
- a. Membangun masjid
  - b. Mempersaudarakan Anshar dan Muhajirin
  - c. Membuat perjanjian dengan penduduk Madinah
  - d. Membangun rumah untuk tempat singgah
20. Target dari dakwah periode Madinah adalah mendirikan daulat Islam yang didasarkan pada aqidah Islam dan menerapkan hukum Islam secara keseluruhan. Berikut ini yang bukan merupakan tantangan untuk mencapai target tersebut adalah
- a. Penghianatan kaum munafik
  - b. Serangan dari kafir Quraisy Makkah
  - c. Gangguan yang dilancarkan Yahudi
  - d. Banyaknya sahabat yang murtad
21. Peperangan yang pertama kali diikuti oleh Rasulullah Saw. adalah ....
- a. Peperangan Uhud

- b. Perang Badar
  - c. Peperagan Tabuk
  - d. Peperangan Hunain
22. Pada tahun keenam Hijriyah, sekitar 1.500 orang kaum muslim akan melakukan ibadah haji di kota Makkah, tetapi dihalang-halangi oleh kafir Quraisy. Inilah yang menjadi latar belakang terjadinya perjanjian ....
- a. Ji'ranah
  - b. Hudaibiyah
  - c. Aqabah
  - d. Arafah

23. Perhatikan narasi berikut!

*Perkembangan Islam di Indonesia tidak lepas dari strategi yang dilakukan para pendakwah saat itu, strategi yang dilakukan antara lain dengan cara perdagangan dan perkawinan, gerakan dakwah keliling, membangun lembaga pendidikan (baik formal maupun non formal), kajian tasawuf dan tarekat, serta kesenian. Hal ini menginspirasi dakwah pada era milenial.*

Terkait dengan narasi diatas, berikut **yang tidak termasuk** contoh strategi dakwah di era milenial adalah ....

- a. Pendekatan pengkajian Islam dengan tema kekinian
  - b. Mendirikan lembaga pendidikan khusus kelompok milenial
  - c. Membuat grub musik dengan ciri khas keislaman
  - d. Mengkaji tasawuf dan serimonial-serimonial beribadah
24. Perhatikan Narasi berikut!
- Pada negara Indonesia tokoh Muslim yang terkenal akan kegiatan dakwah dalam menyebarkan agama Islam di Indonesia adalah Walisongo. Sunan Kalijaga merupakan salah satu walisongo yang berhasil menyebarkan Islam di Jawa dengan menggunakan media dakwah kesenian yang bernuansa Islam seperti wayang dan tembang. Dakwah tersebut mendapatkan tempat terbaik di masyarakat yang masih dipengaruhi kebudayaan Hindu dan Budha.*

Pada narasi diatas keberhasilan Sunan Kalijaga dalam dakwahnya tidak terlepas dari strategi yang didasari pada ....

- a. Toleransi
- b. Fitrah manusia
- c. Kearifan lokal
- d. Integrasi sosial

25. Perhatikan deskripsi dibawah!

*Indonesia dikenal sebagai negara dengan penduduk Muslim terbesar didunia. Padahal jika melihat sejarah lahirnya agama Islam yang dibawa para Nabi, Indonesia (Nusantara) tidak begitu dikenal. Namun berkat kegigihan para wali, ulama dan mubaligh dalam berdakwah, perkembangan Islam di Nusantara begitu pesat sampai saat ini.*

Dari deskripsi tersebut, cara para wali, ulama dan mubaligh berdakwah di Nusantara saat itu adalah ....

- a. Perdagangan, perkawinan, pendidikan, politik, dakwah dan seni budaya
- b. Perdagangan, prestasi kerajaan, perkawinan, pendidikan, dan politik
- c. Perdagangan, merebutkan rempah-rempah, pendidikan dan seni buadaya
- d. Perdagangan, perikanan, pendidikan, politik, kerajaan

26. Diantara tujuan hijrahnya Rasulullah dari Mekah ke Madinah adalah ....

- a. Menghindari firnah
- b. Mencari rezeki
- c. Menyelamatkan umat Islam
- d. Mengubah nasib

27. Pelajaran yang dapat diambil oleh kita sebagai pelajar dari cara dan strategi Nabi Muhammad Saw. dalam menyiarkan agama Islam (berda'wah) adalah....

- a. Mudah menyerah dalam mengatasi setiap masalah

- b. Memiliki semangat dalam belajar jika ada hadiah dari orang tua
  - c. Memiliki jiwa patriotisme dalam menggapai cita-cita
  - d. Cita-cita tidak usah kita kejar karena hidup kita sudah ada yang mengatur
28. Di bawah ini hikmah yang dapat dipetik dari misi Rasulullah Saw. dalam membangun masyarakat Madinah. Kecuali...
- a. Menciptakan kesejahteraan masyarakat dengan kekerasan
  - b. Mengajarkan kepada kita untuk selalu bertawakal kepada Allah Swt. dalam setiap perjuangan
  - c. Senantiasa merencanakan sesuatu dengan matang sebelum bertindak
  - d. Senantiasa bersungguh-sungguh dalam mewujudkan cita-cita
29. Hikmah yang tidak terkandung dalam pelaksanaan hijrah Rasulullah Saw. adalah ...
- a. Selamatnya Rasulullah Saw. dari pembunuhan kaum kafir Quraisy
  - b. Rasulullah Saw. dapat menegakkan aqidah dan syariat Islam
  - c. Kemenangan umat Islam dengan berdirinya pemerintahan Islam
  - d. Penyebab terjadinya peristiwa Fathu Makkah tahun keenam Hijriyah
30. Perjanjian Hudaibiyah merupakan perjanjian antara kaum muslim dan kaum kafir Quraisy. Salah satu hikmah dari adanya perjanjian tersebut adalah ...
- a. Kafir Quraisy bila ingin memeluk Islam harus diketahuinya walinya
  - b. Pengakuan eksistensi kaum muslim oleh kafir Quraisy
  - c. Umat Islam tidak jadi melakukan ibadah haji
  - d. Adanya gencatan senjata selama dua puluh tahun

**Lampiran 5: Soal Uji Coba *Postest* Materi Hijrah ke Madinah**

**SOAL UJI COBA *POSTEST* PELAJARAN PAI**

**SMP NEGERI 1 BOJA**

---

---

Nama :

Kelas/No Urut :

**Pilihlah pertanyaan di bawah ini dengan jawaban a,b,c, dan d yang benar !**

1. Perhatikan narasi dibawah!

*Hijrah menurut bahasa berarti meninggalkan, menjauhkan diri dan berpindah tempat. Seseorang dikatakan hijrah jika telah memenuhi dua syarat, yaitu: ada sesuatu yang ditinggalkan, ada sesuatu yang dituju (tujuan). Dalam konteks sejarah, hijrah adalah kegiatan perpindahan yang dilakukan oleh Nabi Muhammad Saw. bersama para sahabat beliau dari Makkah ke Madinah, dengan tujuan mempertahankan dan menegakkan risalah Allah dan dakwah.*

Dari narasi tersebut, tujuan hijrah Nabi Muhammad Saw. ke Madinah adalah ....

- a. Untuk menyelamatkan diri dan umat Islam dari tekanan, ancaman, dan kekerasan kaum Quraisy
  - b. Untuk menyelamatkan diri dan umat Islam dari kaum Anshar dan juga agar memperoleh keamanan dan kebebasan berdakwah serta beribadah
  - c. Untuk menyelamatkan diri dan umat Islam dari tekanan ancaman, dan kekerasan kaum Muhajirin
  - d. Untuk menyelamatkan diri dan umat Islam dari kaum Ninawa dan juga agar memperoleh keamanan dan kebebasan berdakwah serta beribadah
2. Hijrahnya Rasulullah Saw. dari tanah kelahirannya yaitu kota Makkah menuju kota Madinah merupakan ....

- a. Perintah dari Allah Swt. kepada Rasulullah Saw
  - b. Keinginan dari keluarga besar Nabi Muhammad Saw, yaitu Bani Hasyim
  - c. Kemauan Rasulullah Saw. karena adanya siksaan kafir Quraisy
  - d. Usulan yang dikemukakan oleh para pembesar Yatsrib
3. Perhatikan diskripsi dibawah!

*Kondisi kehidupan masyarakat Arab pra Islam secara umum dikenal dengan sebutan zaman Jahiliyah (zaman kebodohan). Hal ini dikarenakan dalam waktu yang lama, masyarakat Arab tidak memiliki kitab suci, ideologi agama dan tokoh besar yang membimbing mereka, mereka tidak mempunyai sistem pemerintahan yang ideal dan tidak mengindahkan nilai-nilai moral sehingga masyarakatnya memiliki akhlak yang sangat rendah (krisis moral).*

Pada diskripsi diatas, bahwa keadaan sosial budaya masyarakat Arab pra Islam yaitu...

- a. Kondisi religius yang mempercayai Animism (kepercayaan terhadap roh)
- b. Menguburkan anak-anak perempuan mereka hidup-hidup karena malu
- c. Memperlakukan budak secara manusiawi
- d. Mengubur patung-patung berhala dianggap menyekutukan Allah Swt.

4. Perhatikan ayat dibawah!

وَأَذِمْ مَكْرُ بِكَ الَّذِينَ كَفَرُوا الْيَثْبُتُونَكَ أَوْ يَفْتُلُونَكَ أَوْ يُخْرِجُونَكَ ۖ وَمَكْرُ اللَّهِ ۖ وَاللَّهُ خَبِيرٌ  
الْمَكْرِينِ (۳۰)

Pada ayat diatas analisis isi kandungan Surat Al-Anfal: 8/30 adalah ...

- e. Larangan berlaku kasar dalam berdakwah
- f. Perintah kepada Nabi Muhammad Saw. untuk berdakwah
- g. Agar berdakwah secara terang-terangan di Makkah dan Madinah

- h. Tipu daya orang Quraisy untuk menangkap Nabi Muhammad Saw.
5. Faktor apa saja yang tidak mendukung kesuksesan Nabi Muhammad Saw. disaat dakwah di Makkah...
  - a. Menjadikan umat Islam yang awalnya merupakan umat yang minoritas menjadi umat yang kuat
  - b. Umat Islam yang kuat membuat kalangan kafir Quraisy menjadi segan dan takut
  - c. Kafir Quraisy di Makkah menang disaat kaum Islam lengah
  - d. Fathu Makkah pada 8 Hijriyah di Makkah
6. Setelah Nabi Muhammad Saw. kepada kaum kafir Quraisy, sikap mereka adalah ...
  - a. Biasa-biasa saja dan menolak
  - b. Menerima dan ada yang menolak
  - c. Menerima semua ajakan Nabi
  - d. Menolak semua ajakan Nabi
7. Kunci kesuksesan Nabi Muhammad Saw. dalam menjalankan hijrah dari Makkah ke Madinah yaitu membangun masyarakat yang selalu berpegang pada wahyu yang datang dari Allah Swt. kunci dan kesuksesan lainya dari Nabi Muhammad Saw. adalah...
  - a. Membangun masyarakat yang berfikiran positif dan mengeluarkan orang-orang kafir yang tinggal di Madinah
  - b. Membangun peradaban yang selalu dipandang baik dan menonjol diantara kaum-kaum lainya
  - c. Membangun masyarakat selalu mengutamakan pada perbaikan akhlak mulia kepada semua orang
  - d. Mambangun masyarakat yang tidak mau bertoleransi dengan umat yang tidak beragama Islam
8. Perhatikan diskripsi berikut!

*Setelah Nabi Muhammad Saw. hijrah ke kota Madinah, langkah pertama yang ditempuh adalah mempersatukan kaum Muhajirin dan kaum*

*Anshar. Persatuan dua kabilan ini yang kemudian menjadi pondasi kuat untuk membangun Islam menjadi kekuatan yang ditakuti oleh kaum kafir Quraisy Makkah.*

Sikap yang bisa diteladani dari deskripsi tersebut adalah...

- a. Kekuatan kafir Makkah sudah mulai menurun
- b. Kekuatan utama adalah kaum Muhajirin dan kaum Anshar
- c. Kepemimpinan Rasulullah Saw. adalah faktor utama kemenangan Islam
- d. Menjaga persatuan adalah pilar utama keberhasilan perjuangan Islam

9. Perhatikan narasi berikut ini!

*Nabi Muhammad Saw. dalam berdakwah di Makkah mendapatkan tantangan berupa ejekan dan caci maki agar menghentikan dakwahnya. Karena tetap berdakwah maka ditawarkan harta, jabatan dan wanita. Karena tetap berdakwah maka di boikot dan hendak dibunuh. Namun Nabi Muhammad Saw. tetap melakukan dakwahnya.*

Dari narasi tersebut yang perlu kita teladani dalam kehidupan sehari-hari adalah ...

- e. Manusia biasa tidak akan mendapatkan tantangan seperti seorang Nabi yang mendapatkan tantangan seberat itu.
- f. Hanya seorang nabi yang mampu menghadapi tantangan seberat itu, jika manusia biasa tidak akan mampu menghadapinya.
- g. Dalam berdakwah jika ada tantangan yang ringan kita hadapi, namun jika berat sebaiknya kita hindari demi keamanan diri dan keluarga
- h. Dalam berdakwah jika menghadap berbagai tantangan dari yang ringan sampai yang berat pun perlu kesabaran dan istiqomah

10. Perhatikan deskripsi berikut!

*Ketika Nabi Muhammad Saw. berada di Madinah beliau menemui dua kepala suku yang selalu bertikai yaitu suku Aus dan Khazraj. Padahal sebelumnya kedua suku tersebut tidak pernah berhenti bermusuhan. Setelah itu kedua suku tersebut hidup berdampingan dengan damai.*

Dari deskripsi tersebut, cara menerapkan persatuan dan kesatuan dalam kehidupan sehari-hari adalah ....

- e. Membantu pihak yang lemah
  - f. Membangun komunikasi yang baik
  - g. Mencari dalang permusuhan
  - h. Melaporkan ke pihak yang berwajib
11. Nabi Muhammad Saw. sebelum hijrah ke Madinah terlebih dahulu dakwah di Makkah, karena di Makkah banyak kafir Quraisy dan orang-orang Islam sedikit, maka Allah Swt memerintahkan Nabi Muhammad Saw. hijrah ke Madinah. Keberhasilan Nabi Muhammad Saw. dalam membangun peradaban yang bersejarah di Madinahhanya memerlukan waktu....
- a. 10 tahun di Madinah
  - b. 11 tahun di Madinah
  - c. 12 tahun di Madinah
  - d. 13 tahun d Madinah
12. Subtansi dakwah yang tidak dilakukan oleh Rasulullah Saw. pada periode Madinah adalah....
- e. Menyebarkan dakwah Islam ke seluruh penjuru dunia
  - f. Mendirikan pemerintahan Islam dan membangun masyarakat Islam
  - g. Konsolidasi dengan kaum kafir Quraisy tentang bentuk pemerintahan
  - h. Pengembangan daulat Islam menjadi suatu bentuk Negara berkuasa
13. Pengangkatan Nabi Muhammad Saw. sebagai Nabi atau Rasul, terjadi pada tanggal ....

- a. 3 Ramadhan 10 Tahun sebelum hijrah
  - b. 7 Ramadhan 11 Tahun sebelum hijrah
  - c. 17 Ramadhan 13 Tahun sebelum hijrah
  - d. 21 Ramadhan 14 Tahun sebelum hijrah
14. Nabi Muhammad Saw. saat hijrah ke Madinah terlebih dulu singgah di sebuah daerah yang membangun masjid. Daerah yang dimaksud adalah ...
- a. Mina
  - b. Quba
  - c. Jeddah
  - d. Amman

15. Perhatikan diskripsi dibawah!

*Hijrah Nabi Muhammad Saw. merupakan cara membangun masyarakat baru sesuai ajaran Islam. Selain perintah dari Allah Swt. hijrah Nabi Muhammad Saw ke Madinah karena masyarakat Madinah (Yatsrib), mengharapkan kedatangannya. Setelah datang ke Madinah, Nabi Muhammad Saw menentukan langkah-langkah dakwah dalam rangka membangun masyarakat baru.*

Dari diskripsi tersebut langkah-langkah Nabi Muhammad Saw. dalam dakwah ke Madinah adalah ...

- a. Membangun masjid sebagai tempat bersenang-senang
- b. Mempersaudarakan kaum Muhajirin dan kaum Anshar
- c. Perjanjian dengan masyarakat Nasrani Madinah
- d. Mengeluarkan masyarakat yang tidak beragama Islam di Madinah

16. Perhatikan deskripsi di bawah!

*Dakwah Nabi Muhammad Saw. di Madinah berhasil disebarluaskan, disamping tidak terjadi peristiwa yang membahayakan, dibuktikan banyaknya orang-orang yang masuk Islam. Salah satu strategi dakwah Nabi Saw. di Madinah adalah mempersaudarakan antara kaum Muhajirin dan kaum Anshar.*

Contoh strategi yang dilakukan untuk mensyiarkan agama Islam di sekitar kita adalah....

- e. Mendirikan atau mengamalkan ilmu di lembaga pendidikan formal maupun non formal
  - f. Dakwah secara terang-terangan di tempat yang banyak orang
  - g. Memberantas kaum-kaum kafir dengan cara membunuh dengan niat jihad
  - h. Melawan pendapat tentang agama di sosial media
17. Peristiwa hijrahnya Nabi Muhammad Saw. dari Mekah ke Madinah merupakan batu loncatan untuk mendirikan masyarakat yang baru di negeri yang aman. Dibawah ini langkah-langkah yang tidak dilakukan Nabi Muhammad Saw. di Madinah adalah ...
- a. Memberlakukan hukum syariat Islam secara khilafah
  - b. Mengupayakan adanya kerjasama dengan kaum kafir Quraisy
  - c. Mendirikan masjid sebagai tempat ibadah dan pusat konsolidasi
  - d. Mempersatukan kaum Muhajirin dan Anshar
18. Perhatikan pernyataan-pernyataan berikut!
- 1) Anjuran untuk bersikap peduli kepada sesama
  - 2) Menempatkan diri sebagai teladan yang baik (uswatun hasanah)
  - 3) Membiasakan musyawarah dan memperdebatkan masalah
  - 4) Menjunjung tinggi nilai-nilai keadilan

Yang menunjukkan strategi Nabi Muhammad Saw. dalam berdakwah di Madinah adalah..

- a. 1, 2, dan 3
- b. 1, 2, dan 4
- c. 2, 3, dan 4
- d. 1, 3, dan 4

19. Masjid yang dibangun Rasulullah Saw. bersama-sama kaum Muhajirin dan Anshar tidak hanya berfungsi untuk shalat semata, akan tetapi untuk seluruh kegiatan Nabi di Madinah. Dibawah ini yang tidak termasuk fungsi masjid yang pada zaman Nabi Muhammad Saw. adalah...
  - a. Tempat mempersatukan umat
  - b. Bermusyawarah tentang perkembangan Islam
  - c. Tempat membahas hukuman bagi orang jahat
  - d. Mengkaji ilmu agama dan sebagai pusat pemerintahan
20. Adanya peperangan dalam perkembangan ajaran Islam merupakan suatu yang tidak dapat dielakkan dalam perjalanan dakwah. Islam memperbolehkan perang dengan beberapa alasan. Pernyataan berikut yang bukan merupakan alasannya adalah....
  - a. Untuk memperlancar jalannya dakwah
  - b. Memberi kesempatan bagi yang ingin memeluk Islam
  - c. Dalam rangka membela diri, kehormatan dan harta benda
  - d. Sebagai bukti akan kemampuan dalam menghadapi musuh
21. Perhatikan narasi dibawah!

*Semenjak Nabi Muhammad Saw. menerima wahyu di Gua Hira, Nabi Muhammad Saw. terus berdakwah menyeru kepada agama Islam, agama Tauhid yang menafikkan semua penyembangan terhadap Allah Swt. dakwah mulia ini tidak berjalan dengan mulus dan lancar. Banyak tantangan-tantangan dan percobaan dari kaumnya, termasuk keluarga Nabi Muhammad Saw. sendiri serta pemuka-pemua Quraisy yang membenci dakwahnya.*

Pada narasi tersebut, karakter Nabi Muhammad Saw. dalam berdakwah dengan banyak sekali tantangan adalah ...

- a. Egois dalam berdakwah
- b. Dibenci oleh keluarganya sendiri
- c. Suka berdakwah dan memaksakan masuk agamanya

- d. Pantang menyerah dalam berdakwah menyampaikan kebaikan dan agama Islam
22. Perang pertama umat Islam melawan kaum kafir Makkah, dan berhasil meraih kemenangan dan banyak pemuka Quraisy terbunuh termasuk Abu Jahal. Perang ini adalah perang yang semakin mengokohkan kekuatan Islam dan mulai diperhitungkan di Jazirah Arab adalah perang...
- a. Perang Badar
  - b. Perang Uhud
  - c. Perang Hunain
  - d. Perang Tabuk

23. Perhatikan narasi berikut!

*Islam adalah agama yang menerima nilai/tradisi/budaya dari luar selama tidak melanggar prinsip ajaran Islam. Akulturasi budaya dibolehkan selama budaya baru itu tidak melanggar ajaran Islam. Contoh akulturasi budaya tersebut adalah tahlilan, sekatenan, tabuik, grebeg mulus, dan sebagainya.*

Kesenian dan budaya pada narasi tersebut menjadi tradisi Islam hingga sekarang karena tidak bertentangan dengan prinsip ajaran Islam. Berikut ini yang bukan termasuk prinsip yang dimaksud adalah ...

- a. Tidak melanggar hukum halal-haram
- b. Tidak bertentangan dengan aqidah Islam
- c. Mendatangkan kebaikan bagi umat Islam
- d. Digemari masyarakat Islam secara luas

24. Perhatikan Narasi berikut!

*Pada negara Indonesia tokoh Muslim yang terkenal akan kegiatan dakwah dalam menyebarkan agama Islam di Indonesia adalah Walisongo. Sunan Kalijaga merupakan salah satu walisongo yang berhasil menyebarkan Islam di Jawa dengan menggunakan media dakwah kesenian yang bernuansa Islam seperti wayang dan tembang. Dakwah tersebut mendapatkan tempat terbaik di masyarakat yang masih dipengaruhi kebudayaan Hindu dan Budha.*

Pada narasi diatas keberhasilan Sunan Kalijaga dalam dakwahnya tidak terlepas dari strategi yang didasari pada ....

- e. Toleransi
- f. Fitrah manusia
- g. Kearifan lokal
- h. Integrasi sosial

25. Perhatikan deskripsi dibawah!

*Indonesia dikenal sebagai negara dengan penduduk Muslim terbesar didunia. Padahal jika melihat sejarah lahirnya agama Islam yang dibawa para Nabi, Indonesia (Nusantara) tidak begitu dikenal. Namun berkat kegigihan para wali, ulama dan mubaligh dalam berdakwah, perkembangan Islam di Nusantara begitu pesat sampai saat ini.*

Dari deskripsi tersebut, cara para wali, ulama dan mubaligh berdakwah di Nusantara saat itu adalah ....

- e. Perdagangan, perkawinan, pendidikan, politik, dakwah dan seni budaya
  - f. Perdagangan, prestasi kerajaan, perkawinan, pendidikan, dan politik
  - g. Perdagangan, merebutkan rempah-rempah, pendidikan dan seni buadaya
  - h. Perdagangan, perikanan, pendidikan, politik, kerajaan
26. Tujuan Nabi Muhammad Saw. hijrah adalah untuk menyelamatkan dirinya dari ancaman pembunuhan, juga untuk menyelamatkan umatnya dari berbagai tekanan kedzaliman, ancaman, juga kekerasan keji yang dilakukan...
- a. Orang-orang kafir dari madinah
  - b. Umat Yahudi di Madinah
  - c. Kaum Muhajirin di Makkah
  - d. Kaum Quraisy di Makkah

27. Perhatikan pernyataan-pernyataan berikut!

- 1) Penduduknya memiliki sikap ramah

- 2) Penduduk Madinah lebih kuat dan sombong daripada penduduk Makkah
- 3) Penduduk Madinah memiliki pengalaman berperang
- 4) Rasulullah memiliki hubungan darah dengan penduduk Madinah

Pada pernyataan diatas keistimewaan yang dimiliki kota Madinah yaitu kota pilihan untuk berhijrah adalah

- a. 2, 3 dan 4
  - b. 1, 2 dan 3
  - c. 1, 3 dan 4
  - d. 1, 2 dan 4
28. Diantara tujuan hijrahnya Rasulullah dari Mekah ke Madinah adalah ....
- a. Menghindari firnah
  - b. Mencari rezeki
  - c. Menyelamatkan umat Islam
  - d. Mengubah nasib
29. Perjanjian Hudaibiyah merupakan perjanjian antara kaum muslim dan kaum kafir Quraisy. Salah satu hikmah dari adanya perjanjian tersebut adalah ...
- e. Kafir Quraisy bila ingin memeluk Islam harus diketahui walinya
  - f. Pengakuan eksistensi kaum muslim oleh kafir Quraisy
  - g. Umat Islam tidak jadi melakukan ibadah haji
  - h. Adanya gencatan senjata selama dua puluh tahun
30. Hikmah yang dihasilkan pada saat Nabi Muhammad Saw. dan para sahabatnya hijrah ke Madinah yaitu ....
- a. Mendapatkan tempat dan makanan yang banyak di Madinah
  - b. Menyambut atau memuliakan tamu yang datang
  - c. Agar agama Islam beribadah dengan bebas dan leluasa
  - d. Agar diakui bahwa kaum kemenangan umat Islam

**Lampiran 6: Daftar Skor Hasil Belajar Kelas Uji Coba**

NO	KODE	SKOR
1	UC-1	22
2	UC-2	16
3	UC-3	23
4	UC-4	19
5	UC-5	20
6	UC-6	22
7	UC-7	26
8	UC-8	22
9	UC-9	21
10	UC-10	26
11	UC-11	22
12	UC-12	22
13	UC-13	26
14	UC-14	26
15	UC-15	20
16	UC-16	9
17	UC-17	20
18	UC-18	24
19	UC-19	23
20	UC-20	15
21	UC-21	26
22	UC-22	19
23	UC-23	21
24	UC-24	20
25	UC-25	13
26	UC-26	24
27	UC-27	22
28	UC-28	24
29	UC-29	18
30	UC-30	21
Nilai Max		30









## Lampiran 11 : Uji Tingkat Kesukaran Burir Soal Uji Coba

UITINGKAT KESUKARAN BUTIR SOAL UJI COBA																																
NO	KODE	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	Skr
1	U-1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	22
2	U-2	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	0	16	
3	U-3	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	23	
4	U-4	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	19	
5	U-5	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1	20	
6	U-6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	1	22	
7	U-7	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	26	
8	U-8	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	0	1	22	
9	U-9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	21	
10	U-10	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	26	
11	U-11	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	1	1	22	
12	U-12	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	0	1	22	
13	U-13	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	26	
14	U-14	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	26	
15	U-15	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	1	1	1	20	
16	U-16	0	1	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	9	
17	U-17	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	0	20	
18	U-18	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	24	
19	U-19	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	23	
20	U-20	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	1	15	
21	U-21	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	26	
22	U-22	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	1	19	
23	U-23	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	0	21	
24	U-24	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	20	
25	U-25	0	0	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	13	
26	U-26	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	24	
27	U-27	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	22	
28	U-28	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	24	
29	U-29	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	0	0	18
30	U-30	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	0	21
Jumlah		25	28	20	15	27	29	27	26	25	28	19	28	28	26	27	26	27	22	25	7	20	16	2	16	21	3	22	11	19	24	
tingkat kesukaran		0,83	0,95	0,67	0,30	0,90	0,97	0,90	0,87	0,90	0,95	0,63	0,93	0,95	0,90	0,87	0,90	0,73	0,83	0,23	0,67	0,53	0,07	0,53	0,70	0,10	0,73	0,37	0,68	0,80		
skala butir soal		Mudah	Suk	Mudah	Mudah	Suk	Mudah	Mudah	Suk	Mudah	Mudah	Mudah	Mudah																			

**Lampiran 12 : Kisi-kisi Uji Coba Angket Minat Belajar PAI**

**Kisi-kisi instrumen angket**

No	Indikator Minat Belajar	No Butir		Jumlah
		Positif (+)	Negatif (-)	
1	Kesiapan mengikuti pembelajaran PAI	1 – 7	8	8
2	Perhatian dalam terhadap pembelajaran PAI	9 – 14	15 – 16	8
3	Perasaan senang dalam pembelajaran PAI	17 – 21	22 – 24	8
4	Partisipasi aktif dalam pembelajaran PAI	25 – 30	31 – 32	8
5	Dorongan belajar PAI	33 – 37	38 – 40	8
Total				40

**Lampiran 13 :Uji Coba Angket Minat Belajar PAI**

**UJI COBA ANGKET MINAT BELAJAR PAI  
SMP NEGERI 1 BOJA**

**Nama** :  
**Kelas/No Urut** :  
**Petunjuk Pengisian** :

1. Bacalah pernyataan dibawah ini, kemudian pilihlah salah satu jawaban yang sesuai dengan pilihan anda. Berilah tanda Ceklis (√) pada jawaban anda dalam kolom kriteria jawaban yang artinya sebagai berikut:  
**SS = Sangat Setuju/ Selalu**  
**S = Setuju/ Sering**  
**KS = Kurang Sejuju/ Ragu-ragu**  
**TS = Tidak Setuju/ Kadang-kadang**  
**STS = Sangat Tidak Setuju/Tidak Pernah**
2. Pilihlah jawaban yang sesuai dengan diri anda, sebab tidak ada jawaban yang salah dan jawaban anda *tidak mempengaruhi nilai anda.*
3. Kesungguhan dan kejujuran saudara dalam menjawab sangat kami harapkan.
4. Atas kesediaan mengisi angket saya ucapkan terimakasih.

No	Pernyataan	SS	S	KS	TS	STS
1	Saya mempersiapkan buku pelajaran PAI					
2	Saya belajar PAI pada malam hari					
3	Saya membawa buku pelajaran PAI					
4	Pembelajaran PAI yang saya ikuti sangat menyenangkan					
5	Saya membuat catatan pelajaran PAI					

	saat disampaikan oleh guru					
6	Saya memanfaatkan waktu luang untuk belajar soal-soal PAI					
7	Saya mencari informasi di internet atau buku penunjang lain yang bermanfaat untuk memahami pelajaran PAI					
8	Saya terlambat dalam mengikuti pelajaran PAI					
9	Saya mengulangi pelajaran PAI setelah pulang dari sekolah					
10	Saya senang terhadap mata pelajaran PAI					
11	Saya senang dengan pelajaran PAI yang didapatkan di sekolah					
12	Pelajaran PAI yang saya ikuti bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari					
13	Media pelajaran yang digunakan oleh guru membuat saya senang terhadap mata pelajaran PAI					
14	Saya lebih tertarik untuk belajar PAI dibanding pelajaran lain					
15	PAI merupakan pelajaran yang sulit dipahami					
16	Media belajar yang digunakan oleh guru membuat saya tidak aktif dalam pelajaran					
17	Pada saat pelajaran PAI, saya tidak bergurau dengan teman					
18	Saya suka bercanda ketika pelajaran PAI berlangsung					
19	Saya mendengarkan penjelasan guru saat pelajaran PAI					
20	Ketika pelajaran PAI saya tidak menghiraukan anak-anak yang berlalu lalang diluar kelas					

21	Saya bertanya kepada guru atau minta penjelasan ulang jika materi yang diberikan belum jelas					
22	Saya melamun ketika pelajaran berlangsung					
23	Saya membolos ketika mengikuti pelajaran PAI					
24	Saya terlambat dalam mengikuti pelajaran PAI					
25	Saya berpartisipasi aktif dalam pembelajaran PAI					
26	Saya berlatih soal-soal PAI setiap hari					
27	Saya mengerjakan sendiri tugas PAI yang berikan oleh guru					
28	Saya mengerjakan tugas PAI yang diberikan oleh guru dengan sungguh-sungguh					
29	Saya mengerjakan latihan soal dengan cermat					
30	Saya mengumpulkan tugas PAI tepat waktu					
31	Saya mengerjakan soal dengan cepat dan tidak teliti					
32	Saya susah menghafalkan ayat-ayat al-Qur'an dan hadits disaat pelajaran					
33	Saya akan tetap belajar PAI meskipun tidak ada PR maupun tidak ada ulangan					
34	Saya belajar PAI karena ingin mendapatkan nilai bagus					
35	Saya berkeinginan untuk berhasil dalam pembelajaran PAI					
36	Saya terinspirasi oleh guru PAI untuk belajar giat					
37	Saya rajin belajar PAI karena ingin menyenangkan kedua orang tua					

38	Saya belajar PAI ketika akan menghadapi ulangan					
39	Saya belajar PAI karena disuruh orang tua					
40	Saya tidak belajar dan tidak mau berusaha mendapatkan nilai bagus					

Pembobotan :

	SS	S	KS	TS	STS
Pernyataan Positif	5	4	3	2	1
Pernyataan Negatif	1	2	3	4	5

**Lampiran 14: Daftar Skor Angket Minat Belajar PAI**

NO	KODE	SKOR
1	UC-1	85
2	UC-2	144
3	UC-3	106
4	UC-4	133
5	UC-5	114
6	UC-6	132
7	UC-7	99
8	UC-8	119
9	UC-9	96
10	UC-10	122
11	UC-11	106
12	UC-12	127
13	UC-13	131
14	UC-14	113
15	UC-15	134
16	UC-16	126
17	UC-17	149
18	UC-18	108
19	UC-19	110
20	UC-20	121
21	UC-21	151
22	UC-22	116
23	UC-23	130
24	UC-24	85
25	UC-25	117
26	UC-26	106
27	UC-27	102

28	UC-28	127
29	UC-29	144
30	UC-30	134
Nilai Max		200





## Lampiran 17:

### Uji Normalitas Nilai Minat Belajar Kelas VII B

#### Hipotesis:

$H_0$  = data berdistribusi normal

$H_1$  = data tidak berdistribusi normal

#### Pengujian Hipotesis:

$$X^2 = \sum_{E_i}^K \frac{(O_i - E_i)^2}{E_i}$$

#### Kriteria Pengujian:

$H_0$  diterima jika  $X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$

#### Pengujian Hipotesis

Nilai Maksimal = 150

Nilai Minimal = 96

Rentang Nilai (R) = 150-96 = 54

Banyaknya Kelas =  $1 + 3,3 \log 30 = 5,8744 = 6$

Panjang Kelas (P) =  $R/K = 54/6 = 9$

NO	X	X-x	(X-x) <sup>2</sup>
1	96	-26,67	711,11
2	150	27,33	747,11
3	106	-16,67	277,78
4	136	13,33	177,78
5	118	-4,67	21,78
6	134	122,67	128,44
7	114	-8,67	75,11
8	118	-4,67	21,78
9	102	-20,67	427,11
10	123	0,33	0,11
11	111	-11,67	136,11
12	126	3,33	11,11

13	128	5,33	28,44
14	120	-2,67	7,11
15	136	13,33	177,78
16	125	2,33	5,44
17	147	24,33	592,11
18	116	-6,67	44,44
19	114	-8,67	75,11
20	121	26,33	2,78
21	149	26,33	693,44
22	118	-4,67	21,78
23	125	2,33	5,44
24	97	-25,67	658,78
25	122	-0,67	0,44
26	111	-11,67	136,11
27	108	-14,67	215,11
28	130	7,33	53,78
29	143	20,33	413,44
30	136	13,33	177,78
	3680		6044,67

$$\text{Rata-rata } (\bar{X}) = \frac{\sum X}{N} = \frac{3680}{30} = 122,66$$

$$\text{Standar Deviasi } (S) = \frac{\sum (X_i - \bar{X})^2}{n-1}$$

$$= \frac{6044,67}{30-1}$$

$$S^2 = 208,43 \quad S = 14,437$$

### Daftar Nilai Frekuensi Observasi kelas VII B

No	Kelas			Bk	$Z_i$	$P(Z_i)$	Luas Daerah	$O_i$	$E_i$	$\frac{(O_i - E_i)^2}{E_i}$
				95,5	-2,047	0,020333				
1	96	-	104				0,064426	1	1,932782	-0,9327819
				104,5	-1,374	0,084759				
2	105	-	113				0,157021	4	4,710617	-0,7106166
				113,5	-0,701	0,24178				
3	114	-	122				0,247281	7	7,418417	-0,418417
				122,5	-0,027	0,48906				
4	123	-	131				0,251715	8	7,551462	0,4485376
				131,5	0,646	0,740776				
5	132	-	140				0,165623	8	4,968704	3,0312963
				140,5	1,319	0,906399				
6	141	-	150				0,074227	2	2,226818	-0,2268183
JUMLAH				150,5	2,067	0,980626		30		1,1912001

Keterangan:

Bk = batas kelas bawah -0,05

$$Z_i = \frac{Bk_i - \bar{X}}{S}$$

$P(Z_i)$  = nilai  $Z_i$  pada tabel luas dibawah lengkung kurva normal standar dari 0 s/d Z

Luas Daerah =  $P(Z_1) - P(Z_2)$

$E_i$  = frekuensi harapan = luas daerah x N

$O_i$  = frekuensi pengamatan =  $f_i$

Untuk  $\alpha = 5\%$ , dk=14-1= 13, diperoleh  $X^2_{hitung} = 1,1912$  dan  $X^2_{tabel} =$

11,7075, karena  $X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$  maka data nilai Tes kelas eksperimen memiliki distribusi normal.

## Lampiran 18:

### Uji Normalitas Nilai Minat Belajar Kelas VII E

#### Hipotesis:

$H_0$  = data berdistribusi normal

$H_1$  = data tidak berdistribusi normal

#### Pengujian Hipotesis:

$$X^2 = \sum_{E_i}^K \frac{(O_i - E_i)^2}{E_i}$$

#### Kriteria Pengujian:

$H_0$  diterima jika  $X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$

#### Pengujian Hipotesis

Nilai Maksimal = 85

Nilai Minimal = 137

Rentang Nilai (R) = 137-85

Banyaknya Kelas =  $1 + 3,3 \log 30 = 5,8744$

Panjang Kelas (P) =  $R/K = 52/6$

= 52

= 6

= 8,66 = 9

NO	X	X-x	(X-x) <sup>2</sup>
1	102	-8,27	68,34
2	92	-18,27	333,67
3	106	-4,27	18,20
4	127	16,73	280,00
5	100	-10,27	105,40
6	110	110,27	0,07
7	90	-20,27	410,74
8	96	-14,27	203,54
9	119	8,73	76,27
10	119	8,73	76,27
11	123	12,73	162,14
12	90	-20,27	410,74

13	124	13,73	188,60
14	101	-9,27	85,87
15	120	9,73	94,74
16	104	-6,27	39,27
17	128	17,73	314,47
18	129	18,73	350,94
19	85	-25,27	638,40
20	120	-12,27	94,74
21	98	-12,27	150,47
22	103	-7,27	52,80
23	114	3,73	13,94
24	119	8,73	76,27
25	115	4,73	22,40
26	97	-13,27	176,00
27	137	26,73	714,67
28	110	-0,27	0,07
29	94	-16,27	264,60
30	136	25,73	662,20
	3308		6085,87

$$\text{Rata-rata } (\bar{X}) = \frac{\sum X}{N} = \frac{3308}{30} = 110,266$$

$$\text{Standar Deviasi } (S) = \frac{\sum (X_i - \bar{X})^2}{n-1}$$

$$= \frac{6085,87}{30-1}$$

$$S^2 = 209,85$$

$$S = 14,486$$

**Daftar Nilai Frekuensi Observasi kelas VII E**

No	Kelas			Bk	$Z_i$	$P(Z_i)$	Luas Daerah	$O_i$	$E_i$	$\frac{(O_i - E_i)^2}{E_i}$
				84,5	-1,872	0,030573				
1	85	-	93				0,085343	4	2,560277	1,439723
				93,5	-1,196	0,115915				
2	94	-	102				0,186011	7	5,580315	1,419685
				102,5	-0,519	0,301926				
3	103	-	111				0,260813	5	7,8244	-2,8244
				111,5	0,158	0,562739				
4	112	-	120				0,235319	7	7,05957	-0,05957
				120,5	0,835	0,798058				
5	121	-	129				0,13661	5	4,098314	0,901686
				129,5	1,511	0,934668				
6	130	-	138				0,051007	2	1,530209	0,469791
JUMLAH				138,5	2,188	0,985675		30		1,346915

Keterangan:

Bk = batas kelas bawah -0,05

$$Z_i = \frac{Bk_i - \bar{X}}{S}$$

$P(Z_i)$  = nilai  $Z_i$  pada tabel luas dibawah lengkung kurva normal standar dari 0 s/d Z

$$\text{Luas Daerah} = P(Z_1) - P(Z_2)$$

$E_i$  = frekuensi harapan = luas daerah x N

$O_i$  = frekuensi pengamatan =  $f_i$

Untuk  $\alpha = 5\%$ , dk=14-1= 13, diperoleh  $X^2_{hitung} = 1,3469$  dan  $X^2_{tabel} =$

11,7075, karena  $X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$  maka data nilai Tes kelas kontrol memiliki distribusi normal.

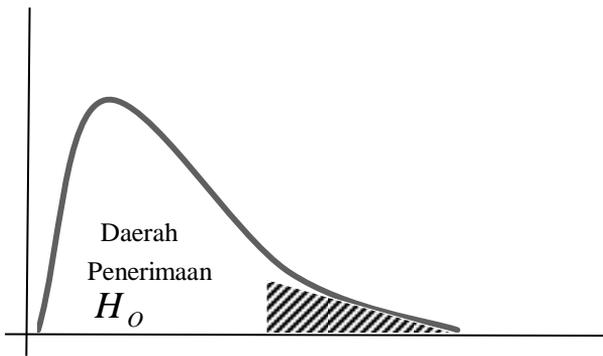
## Lampiran 19:

### Uji Homogenitas Nilai Minat

#### Sumber data

Sumber Variasi	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Jumlah	3680	3308
N	30	30
Means ( $\bar{x}$ )	122,66	110,26
Varians ( $S^2$ )	208,437	209,857
Standar deviasi (S)	14,4373	14,4865

$H_0$  diterima apabila  $F < F_{1/2 a (nb-1); (nk-1)}$



$$F_{hitung} = \frac{\text{Varians terbesar}}{\text{Varians terkecil}} = \frac{209,857}{208,437} = 1,0682$$

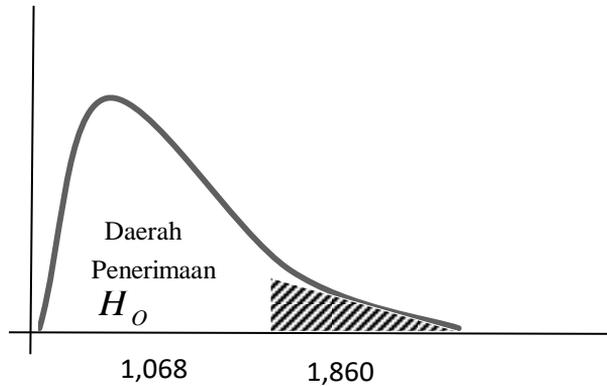
untuk  $\alpha = 5\%$  dengan

dk pembilang =  $nb-1 = 30-1 = 29$

$$dk \text{ penyebut} = nk - 1 = 30 - 1 = 29$$

$$F(0,05)(29,29) = 1,860$$

Karena  $F_{hitung} < F_{tabel}$  maka varians kedua homogen



Dari hasil perhitungan diperoleh  $F_{hitung} =$  dengan peluang  $\frac{1}{2}\alpha$  dan taraf signifikan sebesar  $\alpha = 5\%$ , serta dk pembilang  $30 - 1 = 29$  dan dk penyebut  $30 - 1 = 29$  yaitu  $F(0,05)(29,29) = 1,860$ . Terlihat bahwa  $F_{hitung} < F_{tabel}$ , hal ini berarti data bervariasi homogen.

## Lampiran 20:

### Uji Kesamaan Dua Rata-rata Minat Belajar

#### Hipotesis:

$H_0 : \mu_1 = \mu_2$  (tidak ada perbedaan rata-rata nilai Tes kedua kelas)

$H_1 : \mu_1 \neq \mu_2$  (ada perbedaan rata-rata nilai Tes kedua kelas)

#### Uji Hipotesis:

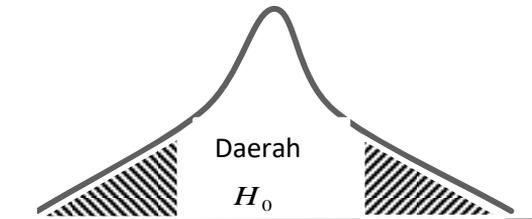
Untuk menguji hipotesis digunakan rumus:

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{s \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

Dimana,

$$S^2 = \frac{(n_1 - 1)s_1^2 + (n_2 - 1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2}$$

$H_0$  diterima jika  $:-t_{(0,05;dk)} < t_{hitung} < t_{(0,05;dk)}$



Sumber Variasi	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Jumlah	3680	3308
N	30	30
Means ( $\bar{x}$ )	122,66	110,26

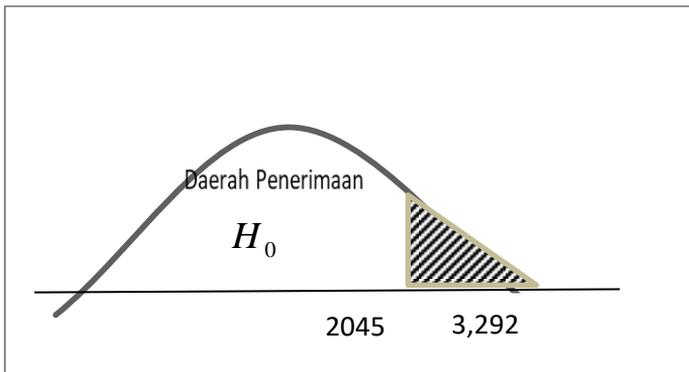
Varians ( $S^2$ )	208,437	209,857
Standar deviasi (S)	14,4373	14,4865

Berdasarkan rumus diatas diperoleh:

$$S = \sqrt{\frac{(30-1)208,437 + (30-1)209,857}{30+30-2}} = 209,147 \quad S = 14,461$$

$$t = \frac{122,66 - 110,26}{14,461 \sqrt{\frac{1}{30} + \frac{1}{30}}} = 3,292$$

Dengan taraf signifikan  $\alpha = 5\%$  dk =  $n_1 + n_2 - 2 = 30 + 30 - 2 = 58$  diperoleh



Karena  $t_{hitung}$  berada pada daerah yang diasir, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar PAI kelas eksperimen lebih baik dari hasil belajar kelas kontrol.

**Lampiran 21: Hasil Analisis Uji N-gain Minat Belajar kelas eksperimen**

**HASIL ANALISIS N-GAIN MINAT BELAJAR KELAS  
EKSPERIMEN**

Kode	Pretest	Posttest	posteset-pretest	skor ideal posttest	N-gainn score	160	n-gain %	ket
E-1	80	96	16	80	0,200		32,0	Tidak Efektif
E-2	111	150	39	49	0,796		127,3	Efektif
E-3	95	106	11	65	0,169		27,1	Tidak Efektif
E-4	108	136	28	52	0,54		86,2	Efektif
E-5	88	118	30	72	0,417		66,7	Cukup Efektif
E-6	110	134	24	50	0,480		76,8	Efektif
E-7	98	114	16	62	0,258		41,3	Tidak Efektif
E-8	76	118	42	84	0,500		80,0	Efektif
E-9	73	102	29	87	0,333		53,3	Cukup Efektif
E-10	101	123	22	59	0,373		59,7	Cukup Efektif
E-11	84	111	27	76	0,355		56,8	Cukup Efektif
E-12	82	126	44	78	0,5641		90,3	Efektif
E-13	79	128	49	81	0,605		96,8	Efektif
E-14	101	120	19	59	0,322		51,5	Cukup Efektif
E-15	106	136	30	54	0,556		88,9	Efektif
E-16	81	125	44	79	0,557		89,1	Efektif
E-17	108	147	39	52	0,750		120,0	Efektif
E-18	80	116	36	80	0,450		72,0	Cukup Efektif
E-19	112	114	2	48	0,042		6,7	Tidak Efektif
E-20	93	121	28	67	0,418		66,9	Cukup Efektif
E-21	120	149	29	40	0,725		116,0	Efektif
E-22	87	118	31	73	0,425		67,9	Cukup Efektif
E-23	84	125	41	76	0,539		86,32	Efektif
E-24	60	97	37	100	0,370		59,2	Cukup Efektif
E-25	82	122	40	78	0,513		82,1	Efektif
E-26	106	111	5	54	0,093		14,8	Tidak Efektif
E-27	98	108	10	62	0,161		25,8	Tidak Efektif
E-28	104	130	26	56	0,464		74,3	Cukup Efektif
E-29	109	143	34	51	0,667		106,7	Efektif
E-30	92	136	44	68	0,647		103,5	Efektif
<b>jumlah</b>	2808	3680						
<b>rata-rata</b>	93,60	122,67			0,443	70,86	Cukup Efektif	
<b>ket.</b>						<b>Cukup Efektif</b>		

Lampiran 22: Hasil Analisis Uji N-gain Minat Belajar kelas kontrol

**HASIL ANALISIS N-GAIN MINAT BELAJAR KELAS**

**KONTROL**

Kode	Pretest	Posttest	posteset-pretest	skor ideal posttest	N-gainn score	160	n-gain %	ket
E-1	74	102	28	86	0,326		52,1	Tidak Efektif
E-2	80	92	12	80	0,150		24,0	Tidak Efektif
E-3	100	106	6	60	0,100		16,0	Tidak Efektif
E-4	88	127	39	72	0,54		86,7	Efektif
E-5	76	100	24	84	0,286		45,7	Tidak Efektif
E-6	110	110	0	50	0,000		0,0	Tidak Efektif
E-7	98	90	-8	62	-0,129		-20,6	Tidak Efektif
E-8	76	96	20	84	0,238		38,1	Tidak Efektif
E-9	73	119	46	87	0,529		84,6	Efektif
E-10	101	119	18	59	0,305		48,8	Tidak Efektif
E-11	84	123	39	76	0,513		82,1	Efektif
E-12	82	90	8	78	0,1026		16,4	Tidak Efektif
E-13	79	124	45	81	0,556		88,9	Efektif
E-14	96	101	5	64	0,078		12,5	Tidak Efektif
E-15	106	120	14	54	0,259		41,5	Tidak Efektif
E-16	75	104	29	85	0,341		54,6	Tidak Efektif
E-17	108	128	20	52	0,385		61,5	Cukup Efektif
E-18	80	129	49	80	0,613		98,0	Efektif
E-19	112	85	-27	48	-0,563		-90,0	Tidak Efektif
E-20	93	120	27	67	0,403		64,5	Cukup Efektif
E-21	112	98	-14	48	-0,292		-46,7	Tidak Efektif
E-22	87	103	16	73	0,219		35,1	Tidak Efektif
E-23	84	114	30	76	0,395		63,16	Cukup Efektif
E-24	70	119	49	90	0,544		87,1	Efektif
E-25	82	115	33	78	0,423		67,7	Cukup Efektif
E-26	106	97	-9	54	-0,167		-26,7	Tidak Efektif
E-27	98	137	39	62	0,629		100,6	Efektif
E-28	104	110	6	56	0,107		17,1	Tidak Efektif
E-29	86	94	8	74	0,108		17,3	Tidak Efektif
E-30	93	136	43	67	0,642		102,7	Efektif
<b>jumlah</b>	2713	3308						
<b>rata-rata</b>	90,43	110,27			0,255	40,76	Tidak Efektif	
<b>ket.</b>						<b>Tidak Efektif</b>		

## Lampiran 23

### Uji Normalitas Nilai Tes Kelas VII B

#### Hipotesis:

$H_0$  = data berdistribusi normal

$H_1$  = data tidak berdistribusi normal

#### Pengujian Hipotesis:

$$X^2 = \sum_{E_i}^K \frac{(O_i - E_i)^2}{E_i}$$

#### Kriteria Pengujian:

$H_0$  diterima jika  $X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$

#### Pengujian Hipotesis

Nilai Maksimal = 96

Nilai Minimal = 32

Rentang Nilai (R) = 96-32 = 64

Banyaknya Kelas =  $1 + 3,3 \log 30 = 5,8744 = 6$

Panjang Kelas (P) = R/K = 64/6 = 10,66 = 11

#### Tabel Mencari Rata-rata dan Standar Deviasi:

NO	X	X-x	(X-x) <sup>2</sup>
1	80	2,80	7,84
2	96	18,80	353,44
3	72	-5,20	27,04
4	52	-25,20	635,04
5	84	6,80	46,24
6	76	77,20	1,44
7	80	2,80	7,84
8	96	18,80	353,44
9	76	-1,20	1,44
10	84	6,80	46,24

11	44	-33,20	1102,24
12	96	18,80	353,44
13	92	14,80	219,04
14	84	6,80	46,24
15	72	-5,20	27,04
16	84	6,80	46,24
17	80	2,80	7,84
18	72	-5,20	27,04
19	68	-9,20	84,64
20	32	6,80	2043,04
21	84	6,80	46,24
22	76	-1,20	1,44
23	36	-41,20	1697,44
24	92	14,80	219,04
25	88	10,80	116,64
26	96	18,80	353,44
27	76	-1,20	1,44
28	80	2,80	7,84
29	84	6,80	46,24
30	84	6,80	46,24
	2316		7972,80

$$\text{Rata-rata } (\bar{X}) = \frac{\sum X}{N} = \frac{2316}{30} = 77,2$$

$$\text{Standar Deviasi } (S) = \frac{\sum (X_i - \bar{X})^2}{n-1} \\ = \frac{7972,80}{30-1}$$

$$S^2 = 274,924$$

$$S = 16,580$$

**Daftar Nilai Frekuensi Observasi Kelas VII B**

No	Kelas			Bk	$Z_i$	$P(Z_i)$	Luas Daerah	$O_i$	$E_i$	$\frac{(O_i - E_i)^2}{E_i}$
				31,5	-3,00606	0,001323				
1	32	-	42	42,5	-2,27879	0,01134	0,01002	2	0,3005	1,6995
2	43	-	53	53,5	-1,55152	0,060389	0,04905	2	1,4715	0,5285
3	54	-	64	64,5	-0,824	0,204901	0,14451	0	4,3354	-4,3354
4	65	-	75	75,5	-0,097	0,461375	0,25647	4	7,6942	-3,6942
5	76	-	86	86,5	0,630	0,735752	0,27438	15	8,2313	6,7687
6	87	-	97				0,17695	7	5,3085	1,6915
JUMLAH				97,5	1,357576	0,912701		30		2,6587

Keterangan:

Bk = batas kelas bawah -0,05

$$Z_i = \frac{Bk_i - \bar{X}}{S}$$

$P(Z_i)$  = nilai  $Z_i$  pada tabel luas dibawah lengkung kurva normal standar dari 0 s/d Z

Luas Daerah =  $P(Z_1) - P(Z_2)$

$E_i$  = frekuensi harapan = luas daerah x N

$O_i$  = frekuensi pengamatan =  $f_i$

Untuk  $\alpha = 5\%$ , dk=12-1=11, diperoleh  $X^2_{hitung} = 2,6587$  dan  $X^2_{tabel} =$

11,7075, karena  $X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$  maka data nilai Tes kelas eksperimen

memiliki distribusi normal.

## Lampiran 24:

### Uji Normalitas Nilai Tes Kelas VII E

#### Hipotesis:

$H_0$  = data berdistribusi normal

$H_1$  = data tidak berdistribusi normal

#### Pengujian Hipotesis:

$$X^2 = \sum_{E_i}^K \frac{(O_i - E_i)^2}{E_i}$$

#### Kriteria Pengujian:

$H_0$  diterima jika  $X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$

#### Pengujian Hipotesis

Nilai Maksimal = 76

Nilai Minimal = 28

Rentang Nilai (R) = 76-28 = 48

Banyaknya Kelas =  $1+3,3 \log 30 = 5,8744 = 6$

Panjang Kelas (P) = R/K = 48/6 = 8

#### Tabel Mencari Rata-rata dan Standar Deviasi

NO	X	X-x	(X-x) <sup>2</sup>
1	72	13,33	177,78
2	52	-6,67	44,44
3	64	5,33	28,44
4	52	-6,67	44,44
5	48	-10,67	113,78

6	40	58,67	348,44
7	44	-14,67	215,11
8	56	-2,67	7,11
9	28	-30,67	940,44
10	76	17,33	300,44
11	60	1,33	1,78
12	72	13,33	177,78
13	76	17,33	300,44
14	60	1,33	1,78
15	72	13,33	177,78
16	44	-14,67	215,11
17	52	-6,67	44,44
18	64	5,33	28,44
19	72	13,33	177,78
20	76	-14,67	300,44
21	44	-14,67	215,11
22	40	-18,67	348,44
23	52	-6,67	44,44
24	64	5,33	28,44
25	76	17,33	300,44
26	56	-2,67	7,11
27	76	17,33	300,44
28	44	-14,67	215,11
29	52	-6,67	44,44
30	76	17,33	300,44
	1760		5450,67

$$\text{Rata-rata } (\bar{X}) = \frac{\sum X}{N} = \frac{1760}{30} = 58,66$$

$$\text{Standar Deviasi } (S) = \frac{\sum (X_i - \bar{X})^2}{n-1}$$

$$= \frac{5450,67}{30-1}$$

$$S^2 = 187,95$$

$$S = 13,709$$

### Daftar Nilai Frekuensi Observasi Kelas VII E

No	Kelas			Bk	$Z_i$	$P(Z_i)$	Luas Daerah	$O_i$	$E_i$	$\frac{(O_i - E_i)^2}{E_i}$
				27,5	-2,731	0,0032				
1	28	-	35				0,0175	1	0,5249	0,475116
				35,5	-2,040	0,0207				
2	36	-	43				0,0679	2	2,0368	-0,03683
				43,5	-1,350	0,0885				
3	44	-	51				0,1664	5	4,9915	0,008451
				51,5	-0,659	0,2549				
4	52	-	59				0,2577	7	7,7309	-0,7309
				59,5	0,032	0,5126				
5	60	-	67				0,2523	5	7,5702	-2,57016
				67,5	0,722	0,7650				
6	68	-	76				0,1682	10	5,0445	4,955458
	JUMLAH			76,5	1,499	0,9331				2,101136

Keterangan:

Bk = batas kelas bawah -0,05

$$Z_i = \frac{Bk_i - \bar{X}}{S}$$

$P(Z_i)$  = nilai  $Z_i$  pada tabel luas dibawah lengkung kurva normal standar dari 0 s/d Z

Luas Daerah =  $P(Z_1) - P(Z_2)$

$E_i$  = frekuensi harapan = *luas daerah x N*

$O_i$  = frekuensi pengamatan =  $f_i$

Untuk  $\alpha = 5\%$ ,  $dk=9-1=8$ , diperoleh  $X^2_{hitung} = 2,10136$  dan  $X^2_{tabel} = 11,7075$ , karena  $X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$  maka data nilai Tes kelas Kontrol memiliki distribusi normal.

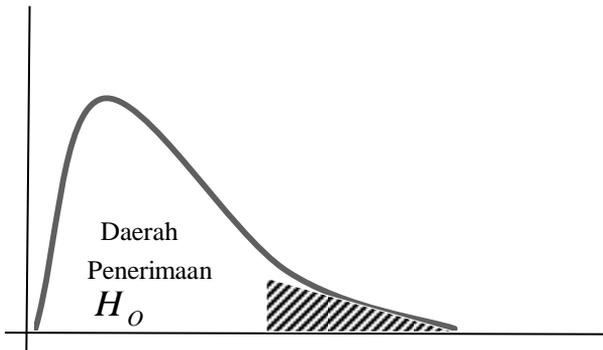
## Lampiran 25 :

### Uji Homogenitas Nilai Tes

#### Sumber data

Sumber Variasi	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Jumlah	2316	1760
N	30	30
Means ( $\bar{X}$ )	77,2	58,66
Varians ( $S^2$ )	274,92	187,95
Standar deviasi (S)	16,580	13,709

$H_0$  diterima apabila  $F < F_{1/2 \alpha} (nb-1) : (nk-1)$



$$F_{hitung} = \frac{\text{Varians terbesar}}{\text{Varians terkecil}} = \frac{274,92}{187,95} = 1,462$$

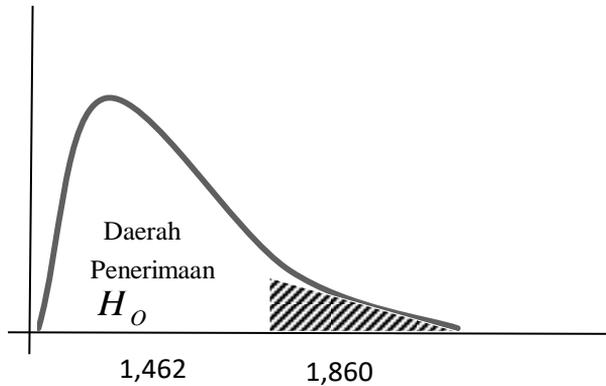
untuk  $\alpha = 5\%$  dengan

dk pembilang =  $nb-1 = 30-1 = 29$

$$dk \text{ penyebut} = nk - 1 = 30 - 1 = 29$$

$$F(0,05)(29,29) = 1,860$$

Karena  $F_{hitung} < F_{tabel}$  maka varians kedua homogen



Dari hasil perhitungan diperoleh  $F_{hitung} =$  dengan peluang  $\frac{1}{2}\alpha$  dan taraf signifikan sebesar  $\alpha = 5\%$ , serta dk pembilang  $30 - 1 = 29$  dan dk penyebut  $30 - 1 = 29$  yaitu  $F(0,05)(29,29) = 1,860$ . Terlihat bahwa  $F_{hitung} < F_{tabel}$ , hal ini berarti data bervariasi homogen.

## Lampiran 26:

### Uji Kesamaan Dua Rata-rata Nilai Tes

#### Kelas VII B DAN VII E

#### Hipotesis:

$H_0 : \mu_1 = \mu_2$  (tidak ada perbedaan rata-rata nilai Tes kedua kelas)

$H_1 : \mu_1 \neq \mu_2$  (ada perbedaan rata-rata nilai Tes kedua kelas)

#### Uji Hipotesis:

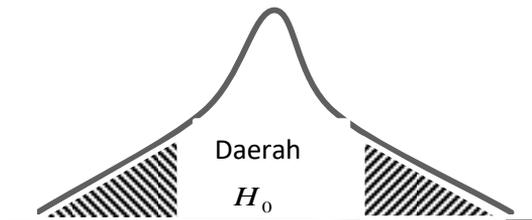
Untuk menguji hipotesis digunakan rumus:

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{s \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

Dimana,

$$S^2 = \frac{(n_1 - 1)s_1^2 + (n_2 - 1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2}$$

$H_0$  diterima jika  $:-t_{(0,05;dk)} < t_{hitung} < t_{(0,05;dk)}$



Sumber Variasi	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Jumlah	2316	1760
N	30	30

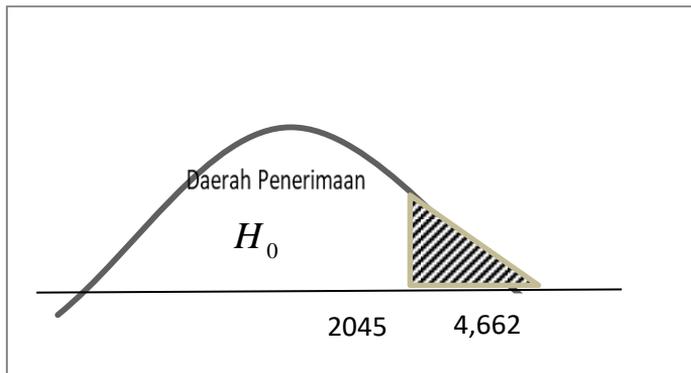
Means ( $\bar{X}$ )	77,2	58,66
Varians ( $S^2$ )	274,92	187,95
Standar deviasi (S)	16,580	13,709

Berdasarkan rumus diatas diperoleh:

$$S = \sqrt{\frac{(30-1)274,92 + (30-1)187,95}{30+30-2}} = 231,435 \quad S = 15,21$$

$$t = \frac{77,2 - 58,66}{15,21 \sqrt{\frac{1}{30} + \frac{1}{30}}} = 4,662$$

Dengan taraf signifikan  $\alpha = 5\%$  dk =  $n_1 + n_2 - 2 = 30 + 30 - 2 = 58$  diperoleh



Karena  $t_{hitung}$  berada pada daerah yang diasir, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar PAI kelas eksperimen lebih baik dari hasil belajar kelas kontrol.

Lampiran 27 : Hasil Analisis Uji N-gain Hasil Belajar

**HASIL ANALISIS N-GAIN HASIL BELAJAR KELAS  
EKSPERIMEN**

Kode	Pretest	Posttest	posteset-pretest	skor ideal posttest	N-gainn score	100	n-gain %	ket
E-1	30	80	50	70	0,714		71,4	Cukup Efektif
E-2	30	96	66	70	0,943		94,3	Efektif
E-3	43	72	29	57	0,509		50,9	Tidak Efektif
E-4	23	52	29	77	0,38		37,7	Tidak Efektif
E-5	40	84	44	60	0,733		73,3	Cukup Efektif
E-6	46	76	30	54	0,556		55,6	Tidak Efektif
E-7	43	80	37	57	0,649		64,9	Cukup Efektif
E-8	33	96	63	67	0,940		94,0	Efektif
E-9	23	76	53	77	0,688		68,8	Cukup Efektif
E-10	30	84	54	70	0,771		77,14286	Efektif
E-11	23	44	21	77	0,273		27,27273	Tidak Efektif
E-12	36	96	60	64	0,9375		93,8	Efektif
E-13	46	92	46	54	0,852		85,2	Efektif
E-14	50	84	34	50	0,680		68,0	Cukup Efektif
E-15	66	72	6	34	0,176		17,6	Tidak Efektif
E-16	46	84	38	54	0,704		70,4	Cukup Efektif
E-17	33	80	47	67	0,701		70,1	Cukup Efektif
E-18	70	72	2	30	0,067		6,7	Tidak Efektif
E-19	63	68	5	37	0,135		13,5	Tidak Efektif
E-20	23	32	9	77	0,117		11,7	Tidak Efektif
E-21	20	84	64	80	0,800		80,0	Efektif
E-22	40	76	36	60	0,600		60,0	Cukup Efektif
E-23	30	36	6	70	0,086		8,57	Tidak Efektif
E-24	53	92	39	47	0,830		83,0	Efektif
E-25	40	88	48	60	0,800		80,0	Efektif
E-26	33	96	63	67	0,940		94,0	Efektif
E-27	46	76	30	54	0,556		55,6	Tidak Efektif
E-28	50	80	30	50	0,600		60,0	Cukup Efektif
E-29	43	84	41	57	0,719		71,9	Cukup Efektif
E-30	46	84	38	54	0,704		70,4	Cukup Efektif
<b>jumlah</b>	1198	2316						
<b>rata-rata</b>	39,93333	77,2			0,605	60,52	Cukup Efektif	
<b>ket.</b>							<b>Cukup Efektif</b>	

**Lampiran 28: Hasil Analisis Uji N-gain Hasil Belajar**

**HASIL ANALISIS N-GAIN HASIL BELAJAR KELAS KONTROL**

Kode	Pretest	Posttest	posteset-pretest	skor ideal posttest	N-gainn score	100	n-gain %	ket
E-1	30	72	42	70	0,600		60,0	Cukup Efektif
E-2	30	52	22	70	0,314		31,4	Tidak Efektif
E-3	50	64	14	50	0,280		28,0	Tidak Efektif
E-4	56	52	-4	44	-0,09		-9,1	Tidak Efektif
E-5	63	48	-15	37	-0,405		-40,5	Tidak Efektif
E-6	33	40	7	67	0,104		10,4	Tidak Efektif
E-7	60	44	-16	40	-0,400		-40,0	Tidak Efektif
E-8	76	56	-20	24	-0,833		-83,3	Tidak Efektif
E-9	20	28	8	80	0,100		10,0	Tidak Efektif
E-10	26	76	50	74	0,676		67,56757	Cukup Efektif
E-11	34	60	26	66	0,394		39,39394	Tidak Efektif
E-12	56	72	16	44	0,3636		36,4	Tidak Efektif
E-13	63	76	13	37	0,351		35,1	Tidak Efektif
E-14	46	60	14	54	0,259		25,9	Tidak Efektif
E-15	28	72	44	72	0,611		61,1	Cukup Efektif
E-16	50	44	-6	50	-0,120		-12,0	Tidak Efektif
E-17	63	52	-11	37	-0,297		-29,7	Tidak Efektif
E-18	63	64	1	37	0,027		2,7	Tidak Efektif
E-19	60	72	12	40	0,300		30,0	Tidak Efektif
E-20	60	76	16	40	0,400		40,0	Tidak Efektif
E-21	56	44	-12	44	-0,273		-27,3	Tidak Efektif
E-22	70	40	-30	30	-1,000		-100,0	Tidak Efektif
E-23	23	52	29	77	0,377		37,66	Tidak Efektif
E-24	60	64	4	40	0,100		10,0	Tidak Efektif
E-25	66	76	10	34	0,294		29,4	Tidak Efektif
E-26	33	56	23	67	0,343		34,3	Tidak Efektif
E-27	33	76	43	67	0,642		64,2	Cukup Efektif
E-28	63	44	-19	37	-0,514		-51,4	Tidak Efektif
E-29	36	52	16	64	0,250		25,0	Tidak Efektif
E-30	50	76	26	50	0,520		52,0	Tidak Efektif
<b>jumlah</b>	1457	1760					Tidak Efektif	
<b>rata-rata</b>	48,57	58,67			0,112	11,24	Tidak Efektif	
<b>ket.</b>							<b>Tidak Efektif</b>	

**Lampiran 29: Daftar Nilai Tes dan Angket Minat Belajar****DAFTAR NILAI TES DAN ANGKET KELAS 7B DAN 7E**

NO	7B					7E				
	Kode	Hasil Belajar		Minat Belajar		Kode	Hasil Belajar		Minat Belajar	
		Pretest	Postest	Pretest	Postest		Pretest	Postest	Pretest	Postest
1	E-1	30	80	80	96	K-1	30	72	74	102
2	E-2	30	96	111	150	K-2	30	52	80	92
3	E-3	43	72	95	106	K-3	50	64	100	106
4	E-4	23	52	108	136	K-4	56	52	88	127
5	E-5	40	84	88	118	K-5	63	48	76	100
6	E-6	46	76	110	134	K-6	33	40	110	110
7	E-7	43	80	98	114	K-7	60	44	98	90
8	E-8	33	96	76	118	K-8	76	56	76	96
9	E-9	23	76	73	102	K-9	20	28	73	119
10	E-10	30	84	101	123	K-10	26	76	101	119
11	E-11	23	44	84	111	K-11	34	60	84	123
12	E-12	36	96	82	126	K-12	56	72	82	90
13	E-13	46	92	79	128	K-13	63	76	79	124
14	E-14	50	84	101	120	K-14	46	60	96	101
15	E-15	66	72	106	136	K-15	28	72	106	120
16	E-16	46	84	81	125	K-16	50	44	75	104
17	E-17	33	80	108	147	K-17	63	52	108	128
18	E-18	70	72	80	116	K-18	63	64	80	129
19	E-19	63	68	112	114	K-19	60	72	112	85
20	E-20	23	32	93	121	K-20	60	76	93	120
21	E-21	20	84	120	149	K-21	56	44	112	98
22	E-22	40	76	87	118	K-22	70	40	87	103
23	E-23	30	36	84	125	K-23	23	52	84	114
24	E-24	53	92	60	97	K-24	60	64	70	119
25	E-25	40	88	82	122	K-25	66	76	82	115
26	E-26	33	96	106	111	K-26	33	56	106	97
27	E-27	46	76	98	108	K-27	33	76	98	137
28	E-28	50	80	104	130	K-28	63	44	104	110
29	E-29	43	84	109	143	K-29	36	52	86	94
30	E-30	46	84	92	136	K-30	50	76	93	136

## Lampiran 30: Kisi-kisi *Postest* Materi Hijrah ke Madinah

### KISI-KISI INSTRUMEN *POSTEST* MATA PELAJARAN PAJAMATERI HIJRAH KE MADINAH

Nama Sekolah  
Mata Pelajaran  
Kurikulum

: SMP Negeri 1 Boja  
: PAI  
: 2013

Standar Kompetensi

: Hijrah ke Madinah, Sebuah Kisah yang Membanggakan

Kelas : VII/Genap  
Penyusun : Nafisatul Afifah  
Jenis Soal : Pilihan Ganda

Kompetensi Dasar	Indikator	Indikator Soal	No Soal	Level Kognitif	Kunci Jawaban	Skor
Memahami sejarah perjuangan Nabi Muhammad SAW periode Madinah	1. Menjelaskan kronologi peristiwa Hijrah	1. Disajikan salah satu makna hijrah, peserta didik dapat menjelaskan makna hijrah dan tujuan Nabi Muhammad Saw. hijrah	1	C3	A	1
	2. Menunjukkan contoh perilaku meneladani perjuangan Nabi Muhammad SAW periode Madinah	2. Disajikan pernyataan, peserta didik dapat menganalisis kondisi masyarakat arab pra Islam	2	C2	A	1
	3. Menerangkan sejarah perjuangan Nabi Muhammad SAW periode Madinah	3. Disajikan dalil Q.S Al-Anfal: 8/30, peserta didik dapat menganalisis isi kandungan ayat tersebut dengan benar	3	C4	B	1
	4. Meneladani nilai-nilai perjuangan Rasulullah SAW di Madinah	4. Disajikan faktor pendukung kesuksesan dakwah Nabi Muhammad SAW di Makkah dan Madinah, peserta didik dapat memahami faktor pendukungnya	4	C4	C	1
	5. Menunjukkan strategi yang dilakukan Nabi Muhammad SAW periode Madinah	5. Disajikan faktor pendukung kesuksesan dakwah Nabi Muhammad SAW di Makkah dan Madinah, peserta didik dapat memahami faktor pendukungnya	5, 6, 7	C2, C2, C3	C, B, C	1
	6. Menjelaskan strategi yang dilakukan Nabi Muhammad SAW periode Madinah	6. Disajikan karakter yang dimiliki Nabi Muhammad SAW dalam berdakwah, peserta didik dapat menerapkan karakter tersebut dalam kehidupan sehari-hari. 7. Disajikan proses dakwah nabi, peserta didik dapat memahami lamanya nabi dalam berdakwah secara terang-terangan	8, 9, 10	C4, C3, C3	D, D, B	1
			12, 13	C2	B, C	1

Memahami sejarah perjuangan Nabi Muhammad SAW periode Madinah	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menjelaskan kronologi peristiwa Hijrah</li> <li>2. Menunjukkan contoh perilaku meneladani Nabi Muhammad SAW periode Madinah</li> <li>3. Menerangkan sejarah perjuangan Nabi Muhammad SAW periode Madinah</li> <li>4. Meneladani nilai-nilai perjuangan Rasulullah SAW di Madinah</li> <li>5. Menunjukkan strategi perjuangan yang dilakukan Nabi Muhammad SAW periode Madinah</li> <li>6. Menjelaskan strategi perjuangan yang dilakukan Nabi Muhammad SAW periode Madinah</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Disajikan salah satu makna hijrah, peserta didik dapat menjelaskan makna hijrah dan tujuan Nabi Muhammad Saw. hijrah</li> <li>2. Disajikan pernyataan, peserta didik dapat menganalisis kondisi masyarakat arab pra Islam</li> <li>3. Disajikan dalil Q.S Al-Anfal: 8/30, peserta didik dapat menganalisis isi kandungan ayat tersebut dengan benar</li> <li>4. Disajikan faktor pendukung kesuksesan dakwah Nabi Muhammad SAW di Makkah dan Madinah, peserta didik dapat memahami faktor pendukungnya</li> <li>5. Disajikan karakter yang dimiliki Nabi Muhammad SAW dalam berdakwah, peserta didik dapat menerapkan karakter tersebut dalam kehidupan sehari-hari.</li> <li>6. Disajikan proses dakwah nabi, peserta didik dapat memahami lamanya nabi dalam berdakwah secara terang-terangan</li> <li>7. Disajikan cerita, peserta didik dapat memahami langkah-langkah Rasulullah Saw. dalam berdakwah</li> <li>8. Disajikan cerita, peserta didik dapat memahami strategi dalam berdakwah</li> <li>9. Disajikan pernyataan, peserta didik dapat mengidentifikasi bentuk rintangan dan</li> </ol>	<p>1</p> <p>2</p> <p>3</p> <p>4</p> <p>5, 6, 7</p> <p>8, 9, 10</p> <p>12 13</p> <p>14, 15</p> <p>16, 17, 18, 19</p> <p>21</p>	<p>A</p> <p>A</p> <p>B</p> <p>C</p> <p>C, B, C</p> <p>D, D, B</p> <p>B, C</p> <p>B, B</p> <p>A, B, B, C</p> <p>D</p>	<p>C3</p> <p>C2</p> <p>C4</p> <p>C4</p> <p>C2,C2, C3</p> <p>C4, C3, C3</p> <p>C2</p> <p>C2, C2</p> <p>C3, C2, C2, C3</p> <p>C4</p>
---	---	---	---	--	--

Keterangan :  
C2= Memahami

C3= Mengaplikasikan

C4= Mengaplikasikan

C5= Mengevaluasi

Mengetahui  
Guru PAI SMP N 1 BOJA

Trie Wahyungsih, S.Ag

Peneliti  
Nafisatul Affiah

Kendal, 11 Maret 2020

**Lampiran 31 : Soal Postest Materi Hijrah ke Madinah**

**SOAL POSTEST PELAJARAN PAI  
SMP NEGERI 1 BOJA**

---

---

Nama :

Kelas/No Urut :

**Pilihlah pertanyaan di bawah ini dengan jawaban a,b,c, dan d yang benar !**

1. Perhatikan narasi dibawah!

*Hijrah menurut bahasa berarti meninggalkan, menjauhkan diri dan berpindah tempat. Seseorang dikatakan hijrah jika telah memenuhi dua syarat, yaitu: ada sesuatu yang ditinggalkan, ada sesuatu yang dituju (tujuan). Dalam konteks sejarah, hijrah adalah kegiatan perpindahan yang dilakukan oleh Nabi Muhammad Saw. bersama para sahabat beliau dari Makkah ke Madinah, dengan tujuan mempertahankan dan menegakkan risalah Allah dan dakwah.*

Dari narasi tersebut, tujuan hijrah Nabi Muhammad Saw. ke Madinah adalah ....

- a. Untuk menyelamatkan diri dan umat Islam dari tekanan, ancaman, dan kekerasan kaum Quraisy
  - b. Untuk menyelamatkan diri dan umat Islam dari kaum Anshar dan juga agar memperoleh keamanan dan kebebasan berdakwah serta beribadah
  - c. Untuk menyelamatkan diri dan umat Islam dari tekanan ancaman, dan kekerasan kaum Muhajirin
  - d. Untuk menyelamatkan diri dan umat Islam dari kaum Ninawa dan juga agar memperoleh keamanan dan kebebasan berdakwah serta beribadah
2. Hijrahnya Rasulullah Saw. dari tanah kelahirannya yaitu kota Makkah menuju kota Madinah merupakan ....
- a. Perintah dari Allah Swt. kepada Rasulullah Saw

- b. Keinginan dari keluarga besar Nabi Muhammad Saw, yaitu Bani Hasyim
- c. Kemauan Rasulullah Saw. karena adanya siksaan kafir Quraisy
- d. Usulan yang dikemukakan oleh para pembesar Yatsrib

3. Perhatikan diskripsi dibawah!

*Kondisi kehidupan masyarakat Arab pra Islam secara umum dikenal dengan sebutan zaman Jahiliyah (zaman kebodohan). Hal ini dikarenakan dalam waktu yang lama, masyarakat Arab tidak memiliki kitab suci, ideologi agama dan tokoh besar yang membimbing mereka, mereka tidak mempunyai sistem pemerintahan yang ideal dan tidak mengindahkan nilai-nilai moral sehingga masyarakatnya memiliki akhlak yang sangat rendah (krisis moral).*

Pada diskripsi diatas, bahwa keadaan sosial budaya masyarakat Arab pra Islam yaitu...

- a. Kondisi religius yang mempercayai Animism (kepercayaan terhadap roh)
- b. Menguburkan anak-anak perempuan mereka hidup-hidup karena malu
- c. Memperlakukan budak secara manusiawi
- d. Mengubur patung-patung berhala dianggap menyekutukan Allah Swt.

4. Perhatikan ayat dibawah!

وَإِذْ يَمْكُرُ بِكَ الَّذِينَ كَفَرُوا الْيَهُودُ أَوْ يَقْتُلُوكَ أَوْ يُخْرِجُوكَ وَيَمْكُرُونَ وَيَمْكُرُ اللَّهُ وَاللَّهُ خَيْرُ الْمَكْرِينَ (٣٠)

Pada ayat diatas analisis isi kandungan Surat Al-Anfal: 8/30 adalah ...

- a. Larangan berlaku kasar dalam berdakwah
- b. Perintah kepada Nabi Muhammad Saw. untuk berdakwah
- c. Agar berdakwah secara terang-terangan di Makkah dan Madinah
- d. Tipu daya orang Quraisy untuk menangkap Nabi Muhammad Saw.

5. Faktor apa saja yang tidak mendukung kesuksesan Nabi Muhammad Saw. disaat dakwah di Makkah...
  - a. Menjadikan umat Islam yang awalnya merupakan umat yang minoritas menjadi umat yang kuat
  - b. Umat Islam yang kuat membuat kalangan kafir Quraisy menjadi segan dan takut
  - c. Kafir Quraisy di Makkah menang disaat kaum Islam lengah
  - d. Fathu Makkah pada 8 Hijriyah di Makkah
6. Setelah Nabi Muhammad Saw. kepada kaum kafir Quraisy, sikap mereka adalah ...
  - a. Biasa-biasa saja dan menolak
  - b. Menerima dan ada yang menolak
  - c. Menerima semua ajakan Nabi
  - d. Menolak semua ajakan Nabi
7. Kunci kesuksesan Nabi Muhammad Saw. dalam menjalankan hijrah dari Makkah ke Madinah yaitu membangun masyarakat yang selalu berpegang pada wahyu yang datang dari Allah Swt. kunci dan kesuksesan lainnya dari Nabi Muhammad Saw. adalah...
  - a. Membangun masyarakat yang berfikiran positif dan mengeluarkan orang-orang kafir yang tinggal di Madinah
  - b. Membangun peradaban yang selalu dipandang baik dan menonjol diantara kaum-kaum lainnya
  - c. Membangun masyarakat selalu mengutamakan pada perbaikan akhlak mulia kepada semua orang
  - d. Membangun masyarakat yang tidak mau bertoleransi dengan umat yang tidak beragama Islam
8. Perhatikan diskripsi berikut!

*Setelah Nabi Muhammad Saw. hijrah ke kota Madinah, langkah pertama yang ditempuh adalah mempersatukan kaum Muhajirin dan kaum*

*Anshar. Persatuan dua kabilan ini yang kemudian menjadi pondasi kuat untuk membangun Islam menjadi kekuatan yang ditakuti oleh kaum kafir Quraisy Makkah.*

Sikap yang bisa diteladani dari deskripsi tersebut adalah...

- a. Kekuatan kafir Makkah sudah mulai menurun
  - b. Kekuatan utama adalah kaum Muhajirin dan kaum Anshar
  - c. Kepemimpinan Rasulullah Saw. adalah faktor utama kemenangan Islam
  - d. Menjaga persatuan adalah pilar utama keberhasilan perjuangan Islam
9. Perhatikan narasi berikut ini!

*Nabi Muhammad Saw. dalam berdakwah di Makkah mendapatkan tantangan berupa ejekan dan caci maki agar menghentikan dakwahnya. Karena tetap berdakwah maka ditawarkan harta, jabatan dan wanita. Karena tetap berdakwah maka di boikot dan hendak dibunuh. Namun Nabi Muhammad Saw. tetap melakukan dakwahnya.*

Dari narasi tersebut yang perlu kita teladani dalam kehidupan sehari-hari adalah ...

- a. Manusia biasa tidak akan mendapatkan tantangan seperti seorang Nabi yang mendapatkan tantangan seberat itu.
  - b. Hanya seorang nabi yang mampu menghadapi tantangan seberat itu, jika manusia biasa tidak akan mampu menghadapinya.
  - c. Dalam berdakwah jika ada tantangan yang ringan kita hadapi, namun jika berat sebaiknya kita hindari demi keamanan diri dan keluarga
  - d. Dalam berdakwah jika menghadap berbagai tantangan dari yang ringan sampai yang berat pun perlu kesabaran dan istiqomah
10. Perhatikan deskripsi berikut!

*Ketika Nabi Muhammad Saw. berada di Madinah beliau menemui dua kepala suku yang selalu bertikai yaitu suku Aus dan Khazraj. Padahal sebelumnya kedua suku tersebut tidak pernah berhenti bermusuhan. Setelah itu kedua suku tersebut hidup berdampingan dengan damai.*

Dari deskripsi tersebut, cara menerapkan persatuan dan kesatuan dalam kehidupan sehari-hari adalah ....

- a. Membantu pihak yang lemah
- b. Membangun komunikasi yang baik
- c. Mencari dalang permusuhan
- d. Melaporkan ke pihak yang berwajib

11. Subtansi dakwah yang tidak dilakukan oleh Rasulullah Saw. pada periode Madinah adalah....

- a. Menyebarkan dakwah Islam ke seluruh penjuru dunia
- b. Mendirikan pemerintahan Islam dan membangun masyarakat Islam
- c. Konsolidasi dengan kaum kafir Quraisy tentang bentuk pemerintahan
- d. Pengembangan daulat Islam menjadi suatu bentuk Negara berkuasa

12. Pengangkatan Nabi Muhammad Saw. sebagai Nabi atau Rasul, terjadi pada tanggal ....

- a. 3 Ramadhan 10 Tahun sebelum hijrah
- b. 7 Ramadhan 11 Tahun sebelum hijrah
- c. 17 Ramadhan 13 Tahun sebelum hijrah
- d. 21 Ramadhan 14 Tahun sebelum hijrah

13. Nabi Muhammad Saw. saat hijrah ke Madinah terlebih dulu singgah di sebuah daerah yang membangun masjid. Daerah yang dimaksud adalah ...

- a. Mina
- b. Quba
- c. Jeddah
- d. Amman

14. Perhatikan diskripsi dibawah!

*Hijrah Nabi Muhammad Saw. merupakan cara membangun masyarakat baru sesuai ajaran Islam. Selain perintah dari Allah Swt. hijrah Nabi Muhammad Saw ke Madinah karena masyarakat Madinah (Yatsrib),*

*mengharapkan kedatangannya. Setelah datang ke Madinah, Nabi Muhammad Saw menentukan langkah-langkah dakwah dalam rangka membangun masyarakat baru.*

Dari deskripsi tersebut langkah-langkah Nabi Muhammad Saw. dalam dakwah ke Madinah adalah ...

- a. Membangun masjid sebagai tempat bersenang-senang
- b. Mempersaudarakan kaum Muhajirin dan kaum Anshar
- c. Perjanjian dengan masyarakat Nasrani Madinah
- d. Mengeluarkan masyarakat yang tidak beragama Islam di Madinah

15. Perhatikan deskripsi di bawah!

*Dakwah Nabi Muhammad Saw. di Madinah berhasil disebarluaskan, disamping tidak terjadi peristiwa yang membahayakan, dibuktikan banyaknya orang-orang yang masuk Islam. Salah satu strategi dakwah Nabi Saw. di Madinah adalah mempersaudarakan antara kaum Muhajirin dan kaum Anshar.*

Contoh strategi yang dilakukan untuk mensyiarkan agama Islam di sekitar kita adalah....

- a. Mendirikan atau mengamalkan ilmu di lembaga pendidikan formal maupun non formal
- b. Dakwah secara terang-terangan di tempat yang banyak orang
- c. Memberantas kaum-kaum kafir dengan cara membunuh dengan niat jihad
- d. Melawan pendapat tentang agama di sosial media

16. Peristiwa hijrahnya Nabi Muhammad Saw. dari Mekah ke Madinah merupakan batu loncatan untuk mendirikan masyarakat yang baru di negeri yang aman. Dibawah ini langkah-langkah yang tidak dilakukan Nabi Muhammad Saw. di Madinah adalah

...

- a. Memberlakukan hukum syariat Islam secara khilafah
- b. Mengupayakan adanya kerjasama dengan kaum kafir Quraisy

- c. Mendirikan masjid sebagai tempat ibadah dan pusat konsolidasi
- d. Mempersatukan kaum Muhajirin dan Anshar

17. Perhatikan pernyataan-pernyataan berikut!

- 1) Anjuran untuk bersikap peduli kepada sesama
- 2) Menempatkan diri sebagai teladan yang baik (uswatun hasanah)
- 3) Membiasakan musyawarah dan memperdebatkan masalah
- 4) Menjunjung tinggi nilai-nilai keadilan

Yang menunjukkan strategi Nabi Muhammad Saw. dalam berdakwah di Madinah adalah..

- a. 1, 2, dan 3
- b. 1, 2, dan 4
- c. 2, 3, dan 4
- d. 1, 3, dan 4

18. Masjid yang dibangun Rasulullah Saw. bersama-sama kaum Muhajirin dan Anshar tidak hanya berfungsi untuk shalat semata, akan tetapi untuk seluruh kegiatan Nabi di Madinah. Dibawah ini yang tidak termasuk fungsi masjid yang pada zaman Nabi Muhammad Saw. adalah...

- a. Tempat mempersatukan umat
- b. Bermusyawarah tentang perkembangan Islam
- c. Tempat membahas hukuman bagi orang jahat
- d. Mengkaji ilmu agama dan sebagai pusat pemerintahan

19. Perhatikan narasi dibawah!

*Semenjak Nabi Muhammad Saw. menerima wahyu di Gua Hira, Nabi Muhammad Saw. terus berdakwah menyeru kepada agama Islam, agama Tauhid yang menafikkan semua penyembangan terhadap Allah Swt. dakwah mulia ini tidak berjalan dengan mulus dan lancar. Banyak tantangan-tantangan dan percobaan dari kaumnya, termasuk keluarga Nabi Muhammad Saw. sendiri serta pemuka-pemua Quraisy yang membenci dakwahnya.*

Pada narasi tersebut, karakter Nabi Muhammad Saw. dalam berdakwah dengan banyak sekali tantangan adalah ...

- a. Egois dalam berdakwah
- b. Dibenci oleh keluarganya sendiri
- c. Suka berdakwah dan memaksakan masuk agamanya
- d. Pantang menyerah dalam berdakwah menyampaikan kebaikan dan agama Islam

20. Perhatikan Narasi berikut!

*Pada negara Indonesia tokoh Muslim yang terkenal akan kegiatan dakwah dalam menyebarkan agama Islam di Indonesia adalah Walisongo. Sunan Kalijaga merupakan salah satu walisongo yang berhasil menyebarkan Islam di Jawa dengan menggunakan media dakwah kesenian yang bernuansa Islam seperti wayang dan tembang. Dakwah tersebut mendapatkan tempat terbaik di masyarakat yang masih dipengaruhi kebudayaan Hindu dan Budha.*

Pada narasi diatas keberhasilan Sunan Kalijaga dalam dakwahnya tidak terlepas dari strategi yang didasari pada ....

- a. Toleransi
- b. Fitrah manusia
- c. Kearifan lokal
- d. Integrasi sosial

21. Perhatikan pernyataan-pernyataan berikut!

- 5) Penduduknya memiliki sikap ramah
- 6) Penduduk Madinah lebih kuat dan sombong daripada penduduk Makkah
- 7) Penduduk Madinah memiliki pengalaman berperang
- 8) Rasulullah memiliki hubungan darah dengan penduduk Madinah

Pada pernyataan diatas keistimewaan yang dimiliki kota Madinah yaitu kota pilihan untuk berhijrah adalah

- a. 2, 3 dan 4

- b. 1, 2 dan 3
  - c. 1, 3 dan 4
  - d. 1, 2 dan 4
22. Diantara tujuan hijrahnya Rasulullah dari Mekah ke Madinah adalah ....
- a. Menghindari firnah
  - b. Mencari rezeki
  - c. Menyelamatkan umat Islam
  - d. Mengubah nasib
23. Perjanjian Hudaibiyah merupakan perjanjian antara kaum muslim dan kaum kafir Quraisy. Salah satu hikmah dari adanya perjanjian tersebut adalah ...
- a. Kafir Quraisy bila ingin memeluk Islam harus diketahui walinya
  - b. Pengakuan eksistensi kaum muslim oleh kafir Quraisy
  - c. Umat Islam tidak jadi melakukan ibadah haji
  - d. Adanya gencatan senjata selama dua puluh tahun
24. Hikmah yang dihasilkan pada saat Nabi Muhammad Saw. dan para sahabatnya hijrah ke Madinah yaitu ....
- a. Mendapatkan tempat dan makanan yang banyak di Madinah
  - b. Menyambut atau memuliakan tamu yang datang yaitu kaum Anshar menyambut kaum Muhajirin saat datang di Madinah
  - c. Agar agama Islam beribadah dengan bebas dan leluasa
  - d. Agar diakui bahwa kaum kemenangan umat Islam

### Lampiran 32 : Kisi-kisi Angket Minat Belajar PAI

#### Kisi-kisi instrumen angket

No	Indikator Minat Belajar	No Butir		Jumlah
		Positif (+)	Negatif (-)	
1	Kesiapan mengikuti pembelajaran PAI	1 – 7	8	8
2	Perhatian dalam terhadap pembelajaran PAI	9 – 14	15	7
3	Perasaan senang dalam pembelajaran PAI	17 – 19	20	5
4	Partisipasi aktif dalam pembelajaran PAI	21-25	26-28	8
5	Dorongan belajar PAI	29-30	31-32	4
Total				32

### Lampiran 33 : Angket Minat Belajar PAI

#### UJI COBA ANGKET MINAT BELAJAR PAI SMP NEGERI 1 BOJA

Nama :  
Kelas/No Urut :  
Petunjuk Pengisian :

1. Bacalah pernyataan dibawah ini, kemudian pilihlah salah satu jawaban yang sesuai dengan pilihan anda. Berilah tanda Ceklis (√) pada jawaban anda dalam kolom kriteria jawaban yang artinya sebagai berikut:

**SS = Sangat Setuju/ Selalu**

**S = Setuju/ Sering**

**KS = Kurang Seuju/ Ragu-ragu**

**TS = Tidak Setuju/ Kadang-kadang**

**STS = Sangat Tidak Setuju/Tidak Pernah**

2. Pilihlah jawaban yang sesuai dengan diri anda, sebab tidak ada jawaban yang salah dan jawaban anda *tidak mempengaruhi nilai anda*.
3. Kesungguhan dan kejujuran saudara dalam menjawab sangat kami harapkan.
4. Atas kesediaan mengisi angket saya ucapkan terimakasih.

No	Pernyataan	SS	S	KS	TS	STS
1	Saya mempersiapkan buku pelajaran PAI					
2	Saya belajar PAI pada malam hari					
3	Saya membawa buku pelajaran PAI					
4	Pembelajaran PAI yang saya ikuti sangat menyenangkan					
5	Saya membuat catatan pelajaran PAI saat disampaikan oleh guru					

6	Saya memanfaatkan waktu luang untuk belajar soal-soal PAI					
7	Saya mencari informasi di internet atau buku penunjang lain yang bermanfaat untuk memahami pelajaran PAI					
8	Saya terlambat dalam mengikuti pelajaran PAI					
9	Saya mengulangi pelajaran PAI setelah pulang dari sekolah					
10	Saya senang terhadap mata pelajaran PAI					
11	Saya senang dengan pelajaran PAI yang didapatkan di sekolah					
12	Pelajaran PAI yang saya ikuti bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari					
13	Media pelajaran yang digunakan oleh guru membuat saya senang terhadap mata pelajaran PAI					
14	Saya lebih tertarik untuk belajar PAI dibanding pelajaran lain					
15	Media belajar yang digunakan oleh guru membuat saya tidak aktif dalam pelajaran					
16	Pada saat pelajaran PAI, saya tidak bergurau dengan teman					
17	Saya suka bercanda ketika pelajaran PAI berlangsung					
18	Saya mendengarkan penjelasan guru saat pelajaran PAI					
19	Saya bertanya kepada guru atau minta penjelasan ulang jika materi yang diberikan belum jelas					
20	Saya melamun ketika pelajaran berlangsung					
21	Saya berpartisipasi aktif dalam					

	pembelajaran PAI					
22	Saya berlatih soal-soal PAI setiap hari					
23	Saya mengerjakan sendiri tugas PAI yang berikan oleh guru					
24	Saya mengerjakan tugas PAI yang diberikan oleh guru dengan sungguh-sungguh					
25	Saya mengerjakan latihan soal dengan cermat					
26	Saya mengumpulkan tugas PAI tepat waktu					
27	Saya mengerjakan soal dengan cepat dan tidak teliti					
28	Saya susah menghafalkan ayat-ayat al-Qur'an dan hadits disaat pelajaran					
29	Saya akan tetap belajar PAI meskipun tidak ada PR maupun tidak ada ulangan					
30	Saya belajar PAI karena ingin mendapatkan nilai bagus					
31	Saya terinspirasi oleh guru PAI untuk belajar giat					
32	Saya rajin belajar PAI karena ingin menyenangkan kedua orang tua					

Pembobotan :

	SS	S	KS	TS	STS
Pernyataan Positif	5	4	3	2	1
Pernyataan Negatif	1	2	3	4	5

## Lampiran 34 : RPP Kelas Eksperimen

### RPP Kelas Eksperimen

#### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

#### (RPP)

Sekolah : SMP N 01 Boja

Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

Kelas/Semester : VII / Ganjil

Materi Pokok : Hijrah ke Madinah Sebuah Kisah yang  
Membanggakan

Alokasi Waktu : 120 menit

#### A. Kompetensi Inti

- KI.1 Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.
- KI.2 Menghargai, dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, 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 prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan,teknologi, seni budaya terkait penomena dan kejadian yang tampak mata).
- KI.4 Mencoba, mengolah, dan menyaji, dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori).

#### B. Kompetensi Dasar dan Indikator

Kompetensi Dasar	Indikator
3.1 Memahami sejarah perjuangan Nabi Muhammad Saw periode	3.1.1 Menjelaskan kronologi peristiwa hijrah Nabi Muhammad Saw. ke Madinah

Madinah	<p>3.1.2 Menjelaskan contoh perilaku meneladani perjuangan Nabi Muhammad Saw.</p> <p>3.1.3 Menerangkan sejarah perjuangan Nabi Muhammad Saw. periode Madinah</p> <p>3.1.4 Meneladani nilai-nilai perjuangan Nabi Muhammad Saw.</p> <p>3.1.5 Menunjukkan strategi perjuangan yang dilakukan Nabi Muhammad Saw. periode Madinah</p>
---------	---

### **C. Tujuan Pembelajaran**

Peserta didik diharapkan mampu:

1. Menjelaskan kronologi peristiwa hijrah
2. Menunjukkan contoh perilaku meneladani perjuangan Nabi Muhammad Saw.
3. Menerangkan sejarah perjuangan Nabi Muhammad Saw. periode Madinah
4. Meneladani nilai-nilai perjuangan Nabi Muhammad Saw. di Madinah
5. Menunjukkan strategi perjuangan yang dilakukan Nabi Muhammad Saw. periode Madinah
6. Menjelaskan strategi perjuangan yang dilakukan Nabi Muhammad Saw. periode Madinah

### **D. Materi Pembelajaran**

#### **1. Sebab-sebab Nabi Muhammad Saw hijrah ke Madinah**

Setelah Nabi Muhammad Saw. berdakwah secara terang-terangan, hantaman dan siksaan dari kafir Quraisy mulai

meningkat. Berbagai cara dilakukan orang kafir Quraisy agar Nabi Muhammad Saw. tidak meneruskan dakwahnya.

Setelah *Isra' Mi'raj*, Nabi Muhammad Saw. meneruskan dakwahnya dan mengabarkan peristiwa yang dilalaminya. Kabar itu membuat kafir Quraisy menganggap Nabi Muhammad telah melakukan pembohongan. Usaha-usaha pembunuhan terhadap Nabi Muhammad Saw. dan pengikutnya terus digalakkan. Setelah Allah Swt. menyuruhnya untuk hijrah, maka Nabi Muhammad Saw. melaksanakan hijrah ke Madinah.

## **2. Perjalanan hijrah Nabi Muhammad Saw.**

Menjelang larut malam Nabi Muhammad Saw. menuju ke rumah Abu Bakar dan mengjaknya hijrah. Kemudian keluar dari jendela pintu belakang dan terus bertolak ke arah selatan menuju Goa Tsur. Jalan yang ditempuh adalah jalan yang tidak mungkin dilewati oleh manusia. Hal ini dilakukan agar supaya para pemuda Quraisy tidak menyangka mereka melewati jalan itu.

Nabi Muhammad Saw. dan Abu Bakar beserta penunjuk jalannya itu sepanjang malam dan siang berada diatas kendaraan. Tidak lagi mereka peduli dengan kesulitan dan rasa lelah. Mereka hanya percaya bahwa ada Allah Swt. yang akan menolong mereka semua. Sementara orang Quraisy mengadakan sayembara, siapa saja yang membawa Nabi Muhammad Saw. hidup atau mati mendapatkan hadiah besar dan jabatan tinggi menantinya.

Selama tujuh hari terus menerus mereka berjalan, mereka hanya beristirahat dibawah panas membara musim kemarau dan berjalan lagi sepanjang malam mengarungi lautan padang pasir. Hanya karena adanya ketenangan hati kepada Allah Swt. membuat hati dan perasaan mereka terasa lebih aman. Mereka selalu yakin bahwa Allah Swt. akan selalu bersama mereka.

Nabi Muhammad saw. dan Abu Bakar tiba di Madinah pada tangga Rabiul Awal. Kedatangan beliau telah dinanti-nanti masyarakat Madinah. Pada hari kedatangan Nabi Muhammad saw.

dan Abu Bakar, masyarakat Madinah sudah menunggu di jalan yang akan dilalui Nabi Muhammad saw., lengkap dengan regu genderang. Mereka mengelu-elukan Nabi Muhammad saw. dan genderang pun gemuruh diselingi nyanyian yang sengaja digubah untuk keperluan penyambutan itu. “Bulan purnama telah muncul di tengah-tengah kita, dari celah-celah bebukitan. Wajiblah kita bersyukur atas ajakannya kepada Allah Swt. Wahai orang yang dibangkitkan untuk kami, kau datang membawa sesuatu yang wajib ditaati.” Itulah syair penyambutan Nabi Muhammad saw. di Madinah.

### **3. Dakwah Nabi Muhammad Saw. di Madinah**

Setelah sampai di Madinah, Nabi Muhammad saw. mulai membuat program kerja dan melaksanakannya yaitu membangun masjid, mempersaudarakan antara Muhajirin dan Anshar, dan membuat perjanjian dengan penduduk Madinah.

Langkah pertama, membangun masjid. Pembangunan masjid segera dimulai dan seluruh umat Islam ikut ambil bagian sehingga berdiri sebuah masjid berdinding bata, berkayu batang kurma, dan beratap daun kurma. Langkah berikut Nabi Muhammad saw. adalah mempersaudarakan antara orang-orang Muhajirin dengan Anshar. Muhajirin adalah orang yang hijrah dari Mekah ke Madinah, sedangkan Anshar adalah orang Madinah yang menyambut kedatangan kaum Muhajirin. Setiap orang Anshar mengakui orang Muhajirin sebagai saudaranya sendiri. Mereka mempersilakan saudaranya tinggal di rumah dan memanfaatkan segala fasilitas yang ada di rumah tersebut. Langkah ini mendapat simpati seluruh lapisan masyarakat Madinah. Orang-orang Muhajirin merasa nyaman dan tenteram, meskipun bukan tinggal di rumah sendiri. Mereka melakukan kegiatan dan interaksi dengan penduduk Madinah dan saling menolong sehingga suasana Madinah menjadi indah dan menyenangkan.

## E. Metode Pembelajaran

1. Pendekatan *Scientific*
2. Ceramah
3. Metode diskusi, Drill, demonstrasi

## F. Media Pembelajaran

- a. Media
  1. *Game* Asah Otak
  2. Vidio Pembelajaran
- b. Alat
  1. Komputer
  2. LCD Proyektor

## G. Sumber Pembelajaran

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

## H. Langkah-langkah Pembelajaran

NO	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
1	<b>Pertemuan 1</b> <b>Pendahuluan</b> <ol style="list-style-type: none"><li>a. Guru membuka pembelajaran dengan salam dan berdoa bersama dipimpin oleh seorang peserta didik dengan penuh khidmat.</li><li>b. Guru memulai pembelajaran dengan pembacaan Al-Quran surah ayat</li></ol>	15 menit

	<p>pilihan yang dipimpin oleh salah seorang peserta didik.</p> <p>c. Guru memperhatikan kesiapan diri peserta didik dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kehadiran, kerapian pakaian, posisi, dan tempat duduk peserta didik.</p> <p>d. Guru memberikan soal <i>Pretest</i> kepada peserta didik sebelum memulai pembelajaran</p> <p>e. Guru memberikan motivasi menerapkan <i>game</i> asah otak</p> <p>f. Guru mengkondisikan peserta didik untuk duduk secara berkelompok.</p> <p>g. Menyampaikan tahapan kegiatan yang akan dilaksanakan dalam pembelajaran</p>	
2	<p><b>Kegiatan Inti</b></p> <p>a. <b>Mengamati:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik membaca dan mencermati teks yang menyajikan materi tentang</li> <li>• Peserta didik mengamati video tentang hijrah yang disajikan oleh guru</li> </ul> <p>b. <b>Menanya:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik mengajukan pertanyaan tentang Hijrah ke Madinah dan kriterianya</li> </ul> <p>c. <b>Mengeksplorasi:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik mencari</li> </ul>	90 menit

	<p>jawaban teka-teki silang yang diberikan oleh guru</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik menemukan setiap jawaban dari teka teki silang terkait materi.</li> </ul> <p>d. <b>Mengasosiasi:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik mendiskusikan teka teki yang dipecahkan terkait materi Hijrah ke Madinah.</li> <li>• Peserta didik menganalisis jawaban teka-teki silang terkait materi Hijrah ke Madinah</li> </ul> <p>e. <b>Mengkomunikasikan:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik mempresentasikan teka teki yang telah dipecahkan terkait Hijrah ke Madinah</li> <li>•</li> </ul>	
3	<p><b>Penutup</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Guru melakukan evaluasi terhadap pemahaman peserta didik selama proses pembelajaran.</li> <li>b. Guru bersama-sama para peserta didik melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang telah dilaksanakan.</li> <li>c. Guru bersama-sama para peserta didik menutup pelajaran dengan berdoa.</li> </ol>	15 menit

NO	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
1	<p><b>Pertemuan 2</b> <b>Pendahuluan</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>h. Guru membuka pembelajaran dengan salam dan berdoa bersama dipimpin oleh seorang peserta didik dengan penuh khidmat.</li> <li>i. Guru memulai pembelajaran dengan pembacaan Al-Quran surah ayat pilihan yang dipimpin oleh salah seorang peserta didik.</li> <li>j. Guru memperhatikan kesiapan diri peserta didik dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kehadiran, kerapian pakaian, posisi, dan tempat duduk peserta didik.</li> <li>k. Guru memberikan soal <i>Pretest</i> kepada peserta didik sebelum memulai pembelajaran</li> <li>l. Guru memberikan motivasi menerapkan <i>game</i> asah otak</li> <li>m. Guru mengkondisikan peserta didik untuk duduk secara berkelompok.</li> <li>n. Menyampaikan tahapan kegiatan yang akan dilaksanakan dalam pembelajaran</li> </ul>	15 menit
2	<p><b>Kegiatan Inti</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>f. <b>Mengamati:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik membaca dan</li> </ul> </li> </ul>	

	<p>mencermati teks yang menyajikan materi tentang</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik mengamati video tentang hijrah yang disajikan oleh guru</li> </ul> <p>g. <b>Menanya:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru mereview materi yang telah di sampaikan minggu lalu</li> <li>• Peserta didik mengajukan pertanyaan tentang Hijrah ke Madinah dan kriterianya</li> </ul> <p>h. <b>Mengeksplorasi:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik mencari jawaban dari pertanyaan yang di berikan oleh guru</li> </ul> <p>i. <b>Mengasosiasi:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik mendiskusikan materi Hijrah ke Madinah.</li> <li>• Peserta didik menganalisis permasalahan dakwah di Madinah</li> </ul> <p>j. <b>Mengkomunikasikan:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik mempresentasikan hasil diskusinya</li> </ul>	90 menit
3	<p><b>Penutup</b></p> <p>d. Guru melakukan post test terhadap pemahaman peserta didik selama proses pembelajaran.</p>	

	<p>e. Guru bersama-sama para peserta didik melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang telah dilaksanakan.</p> <p>f. Guru memberikat angket minat belajar PAI ke peserta didik.</p> <p>g. Guru memberikan reward kepada “kelompok peserta didik terbaik”.</p> <p>h. Guru bersama-sama para peserta didik menutup pelajaran dengan berdoa.</p>	15 menit
--	---	----------

## I. Penilaian Pembelajaran

### 1. Sikap spiritual (Afektif)

- Teknik penilaian : penilaian diri
- Bentuk instrumen : lembar penilaian diri
- Lampiran

#### Lembar Penilaian Diri Peserta didik

Nama :

Kelas :

Smester :

Petunjuk: Berilah tandacentang(√) pada

kolom “Ya” atau “Tidak” sesuai dengan keadaan yang sebenarnya.

No	Pernyataan	Ya	Tidak
1	Saya mengikuti Perjuangan perjuangan Nabi Muhammad saw. dalam menegakkan risalah Allah Swt.		
2	Saya menerima kepribadian Nabi Muhammad saw. dalam menegakkan risalah Allah Swt.		
3	Saya melanjutkan perjuangan Nabi		

	Muhammad saw. dalam menegakkan risalah Allah Swt.		
4	Saya mengikuti kepribadian Nabi Muhammad saw. dalam menegakkan risalah Allah Swt.		
	Jumlah		

Nilai akhir = jumlah nilai yang diperoleh peserta didik X 100  
 skor maksimal

## 2. Pengetahuan (Kognitif)

**Tabel: Contoh Kisi-kisi Tes Tertulis**

Indikator Soal	Bentuk Soal	No Soal
Menjelaskan pengertian hijrah Rasulullah ke Madinah	Esai	
Menjelaskan sebab-sebab Rasulullah Hijrah		
Menyebutkan 3 program pokok yang dilakukan Rasulullah ketika di madinah		
Menyebutkan isi pokok piagam madinah		
Menyebutkan berita gembira dari kota Yatsrib		
Menyebutkan tokoh-tokoh yang berperan dalam hijrah rasulullah saw		
Menjelaskan pengertian		

hijrah Rasulullah ke Madinah		
Dst		

**Jawablah pertanyaan berikut dengan benar!**

1. Jelaskan pengertian hijrah Rasulullah ke Madinah!
2. Jelaskan sebab-sebab Rasulullah Hijrah ke Madinah!
3. Sebutkan 3 program pokok yang dilakukan Rasulullah ketika di madinah!
4. Sebutkan isi pokok piagam madinah!
5. Sebutkan berita gembira dari kota Yatsrib!
6. Sebutkan tokoh-tokoh yang berperan dalam hijrah rasulullah saw!

Nilai akhir = jumlah nilai yang diperoleh peserta didik X 100

skor maksimal

**3. Keterampilan (Psikomotorik)**

**Contoh kisi-kisi penilaian Produk**

No	Kompetensi Dasar	Materi	Indikator	Teknik Penilaian
	Menyajikan keterkaitan antara substansi dan strategi dengan keberhasilan dakwah Nabi	Dakwah Nabi Di Madinah	<input type="checkbox"/> Penyajian Alur Peristiwa <input type="checkbox"/> Kelengkapan data dan Informasi <input type="checkbox"/> Kerapihan dan Keindahan Produk	Produk Time Line

	Muhammad saw. di Madinah.			
--	------------------------------	--	--	--

## FORMAT LAPORAN PEMBUATAN PRODUK

### THEMA:

### PERJUANGAN NABI MUHAMMAD SAW. PERIODE MADINAH

Nama Kelompok :  
Anggota :

Kelas :  
Produk :

No	ASPEK	SKOR (1-5)				
		1	2	3	4	5
<b>1</b>	Perencanaan					
	a. Persiapan					
	b. Jenis Produk					
<b>2</b>	Tahapan Proses Pembuatan					
	a. PersiapanAlatdanBahan					
	b. TeknikPengolahan					
	c. KerjasamaKelompok					
<b>3</b>	Tahap Akhir					
	a. BentukPenayangan					
	b. Inovasi					
	c. Kreatifitas					
	<b>Total Skor</b>					

*Keterangan penilaian:*

1 = sangat tidak baik

2 = tidak baik

3 = cukup baik

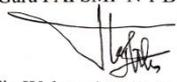
4 = baik

5 = sangat baik

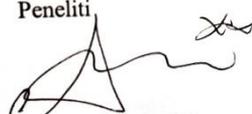
Nilai akhir = jumlah nilai yang diperoleh peserta didik X 100  
skor maksimal

Kendal, 9 Maret 2020

Mengetahui  
Guru PAI SMP N 1 BOJA

  
Tie Wahyuningsih, S.Ag

Peneliti

  
Nafisatul Afifah

CS Scanned with CamScanner

## Lampiran 35 : RPP Kelas Kontrol

### **RPP Kelas Kontrol** **RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN** **(RPP)**

Sekolah : SMP N 01 Boja

Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

Kelas/Semester : VII / Ganjil

Materi Pokok : Hijrah ke Madinah Sebuah Kisah yang Membanggakan

Alokasi Waktu : 120 menit

#### **A. Kompetensi Inti**

- KI.1 Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.
- KI.2 Menghargai, dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, 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 prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni budaya terkait fenomena dan kejadian yang tampak mata).
- KI.4 Mencoba, mengolah, dan menyaji, dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori).

#### **B. Kompetensi Dasar dan Indikator**

<b>Kompetensi Dasar</b>	<b>Indikator</b>
3.1 Memahami sejarah perjuangan Nabi Muhammad Saw periode Madinah	3.1.1 Menjelaskan kronologi peristiwa hijrah Nabi Muhammad Saw. ke Madinah 3.1.2 Menjelaskan contoh perilaku meneladani perjuangan Nabi

	<p>Muhammad Saw.</p> <p>3.1.3 Menerangkan sejarah perjuangan Nabi Muhammad Saw. periode Madinah</p> <p>3.1.4 Meneladani nilai-nilai perjuangan Nabi Muhammad Saw.</p> <p>3.1.5 Menunjukkan strategi perjuangan yang dilakukan Nabi Muhammad Saw. periode Madinah</p>
--	--

### **C. Tujuan Pembelajaran**

Peserta didik diharapkan mampu:

1. Menjelaskan kronologi peristiwa hijrah
2. Menunjukkan contoh perilaku meneladani perjuangan Nabi Muhammad Saw.
3. Menerangkan sejarah perjuangan Nabi Muhammad Saw. periode Madinah
4. Meneladani nilai-nilai perjuangan Nabi Muhammad Saw. di Madinah
5. Menunjukkan strategi perjuangan yang dilakukan Nabi Muhammad Saw. periode Madinah
6. Menjelaskan strategi perjuangan yang dilakukan Nabi Muhammad Saw. periode Madinah

### **D. Materi Pembelajaran**

#### **1. Sebab-sebab Nabi Muhammad Saw hijrah ke Madinah**

Setelah Nabi Muhammad Saw. berdakwah secara terang-terangan, hantaman dan siksaan dari kafir Quraisy mulai meningkat. Berbagai cara dilakukan orang kafir Quraisy agar Nabi Muhammad Saw. tidak meneruskan dakwahnya.

Setelah *Isra' Mi'raj*, Nabi Muhammad Saw. meneruskan dakwahnya dan mengabarkan peristiwa yang dilalaminya. Kabar itu membuat kafir Quraisy menganggap Nabi Muhammad telah melakukan pembohongan. Usaha-usaha pembunuhan terhadap Nabi Muhammad Saw. dan pengikutnya terus digalakkan. Setelah Allah Swt. menyuruhnya untuk hijrah, maka Nabi Muhammad Saw. melaksanakan hijrah ke Madinah.

## **2. Perjalanan hijrah Nabi Muhammad Saw.**

Menjelang larut malam Nabi Muhammad Saw. menuju ke rumah Abu Bakar dan mengjaknya hijrah. Kemudian keluar dari jendela pintu belakang dan terus bertolak ke arah selatan menuju Goa Tsur. Jalan yang ditempuh adalah jalan yang tidak mungkin dilewati oleh manusia. Hal ini dilakukan agar supaya para pemuda Quraisy tidak menyangka mereka melewati jalan itu.

Nabi Muhammad Saw. dan Abu Bakar beserta penunjuk jalannya itu sepanjang malam dan siang berada diatas kendaraan. Tidak lagi mereka peduli dengan kesulitan dan rasa lelah. Mereka hanya percaya bahwa ada Allah Swt. yang akan menolong mereka semua. Sementara orang Quraisy mengadakan sayembara, siapa saja yang membawa Nabi Muhammad Saw. hidup atau mati mendapatkan hadiah besar dan jabatan tinggi menantinya.

Selama tujuh hari terus menerus mereka berjalan, mereka hanya beristirahat dibawah panas membara musim kemarau dan berjalan lagi sepanjang malam mengarungi lautan padang pasir. Hanya karena adanya ketenangan hati kepada Allah Swt. membuat hati dan perasaan mereka terasa lebih aman. Mereka selalu yakin bahwa Allah Swt. akan selalu bersama mereka.

Nabi Muhammad saw. dan Abu Bakar tiba di Madinah pada tangga Rabiul Awal. Kedatangan beliau telah dinanti-nanti masyarakat Madinah. Pada hari kedatangan Nabi Muhammad saw. dan Abu Bakar, masyarakat Madinah sudah menunggu di

jalan yang akan dilalui Nabi Muhammad saw., lengkap dengan regu gendang. Mereka mengelu-elukan Nabi Muhammad saw. dan gendang pun gemuruh diselingi nyanyian yang sengaja digubah untuk keperluan penyambutan itu. “Bulan purnama telah muncul di tengah-tengah kita, dari celah-celah bebukitan. Wajiblah kita bersyukur atas ajakannya kepada Allah Swt. Wahai orang yang dibangkitkan untuk kami, kau datang membawa sesuatu yang wajib ditaati.” Itulah syair penyambutan Nabi Muhammad saw. di Madinah.

### **3. Dakwah Nabi Muhammad Saw. di Madinah**

Setelah sampai di Madinah, Nabi Muhammad saw. mulai membuat program kerja dan melaksanakannya yaitu membangun masjid, mempersaudarakan antara Muhajirin dan Anshar, dan membuat perjanjian dengan penduduk Madinah.

Langkah pertama, membangun masjid. Pembangunan masjid segera dimulai dan seluruh umat Islam ikut ambil bagian sehingga berdiri sebuah masjid berdinding bata, ber kayu batang kurma, dan beratap daun kurma. Langkah berikut Nabi Muhammad saw. adalah mempersaudarakan antara orang-orang Muhajirin dengan Anshar. Muhajirin adalah orang yang hijrah dari Mekah ke Madinah, sedangkan Anshar adalah orang Madinah yang menyambut kedatangan kaum Muhajirin. Setiap orang Anshar mengakui orang Muhajirin sebagai saudaranya sendiri. Mereka mempersilakan saudaranya tinggal di rumah dan memanfaatkan segala fasilitas yang ada di rumah tersebut. Langkah ini mendapat simpati seluruh lapisan masyarakat Madinah. Orang-orang Muhajirin merasa nyaman dan tenteram, meskipun bukan tinggal di rumah sendiri. Mereka melakukan kegiatan dan interaksi dengan penduduk Madinah dan saling menolong sehingga suasana Madinah menjadi indah dan menyenangkan.

## E. Metode Pembelajaran

1. Pendekatan *Scientific*
2. Ceramah
3. Metode diskusi, Drill, demonstrasi

## F. Media Pembelajaran

1. Media
  - a. Perpustakaan
  - b. Vidio Pembelajaran
2. Alat
  - a. Komputer
  - b. LCD Proyektor

## G. Sumber Pembelajaran

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

## H. Langkah-langkah Pembelajaran

NO	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
1	<b>Pendahuluan</b> <ol style="list-style-type: none"><li>o. Guru membuka pembelajaran dengan salam dan berdoa bersama dipimpin oleh seorang peserta didik dengan penuh khidmat.</li><li>p. Guru memulai pembelajaran dengan pembacaan Al-Quran surah ayat pilihan yang dipimpin oleh salah seorang peserta didik.</li><li>q. Guru memperhatikan kesiapan diri peserta didik dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kehadiran, kerapian pakaian, posisi, dan tempat duduk peserta didik.</li></ol>	15 menit

	<p>r. Guru memberikan soal <i>Pretest</i> kepada peserta didik sebelum memulai pembelajaran</p> <p>s. Menyampaikan tahapan kegiatan yang akan dilaksanakan dalam pembelajaran</p>	
2	<p><b>Kegiatan Inti</b></p> <p>k. <b>Mengamati:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik membaca dan mencermati teks yang menyajikan materi tentang</li> <li>• Peserta didik mengamati video tentang hijrah yang disajikan oleh guru</li> </ul> <p>l. <b>Menanya:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru memberikan waktu kepada peserta didik untuk bertanya terkait pelajaran lalu dibagi kelompok</li> <li>• Peserta didik mengajukan pertanyaan tentang Hijrah ke Madinah dan kriterianya</li> </ul> <p>m. <b>Mengasosiasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik mendiskusikan tayangan video terkait materi Hijrah ke Madinah.</li> <li>• Peserta didik menganalisis karakter kafir Quraisy terkait materi Hijrah ke Madinah.</li> </ul> <p>n. <b>Mengeksplorasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik mencari</li> </ul>	90 menit

	<p>jawaban dari tayangan vidio yang diberikan oleh guru</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik menemukan setiap jawaban dari tayangan vidio terkait materi Hijrah ke Madinah</li> </ul> <p>o. <b>Mengkomunikasikan:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik mempresentasikan hasil diskusi kelompok yang telah dipecahkan terkait Hijrah ke Madinah</li> </ul>	
3	<p><b>Penutup</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>i. Guru melakukan post test terhadap pemahaman peserta didik selama proses pembelajaran.</li> <li>j. Guru bersama-sama para peserta didik melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang telah dilaksanakan.</li> <li>k. Guru memberikat angket minat belajar PAI ke peserta didik.</li> <li>l. Guru memberikan reward kepada “kelompok peserta didik terbaik”.</li> <li>m. Guru bersama-sama para peserta didik menutup pelajaran dengan berdoa.</li> </ol>	15 menit

## I. Penilaian Pembelajaran

### 1. Sikap spiritual (Afektif)

- a. Teknik penilaian : penilaian diri
- b. Bentuk instrumen : lembar penilaian diri
- c. Lampiran

#### Lembar Penilaian Diri Peserta didik

Nama :

Kelas :

Semester :

Petunjuk: Berilah tandacentang(√) pada

kolom “Ya” atau “Tidak” sesuai dengan keadaan

yang sebenarnya.

No	Pernyataan	Ya	Tidak
1	Saya mengikuti Perjuangan perjuangan Nabi Muhammad saw. dalam menegakkan risalah Allah Swt.		
2	Saya menerima kepribadian Nabi Muhammad saw. dalam menegakkan risalah Allah Swt.		
3	Saya melanjutkan perjuangan Nabi Muhammad saw. dalam menegakkan risalah Allah Swt.		
4	Saya mengikuti kepribadian Nabi Muhammad saw. dalam menegakkan risalah Allah Swt.		
	Jumlah		

Nilai akhir = jumlah nilai yang diperoleh peserta didik X 100

skor maksimal

### 1. Pengetahuan (Kognitif)

**Tabel: Contoh Kisi-kisi Tes Tertulis**

<b>Indikator Soal</b>	<b>Bentuk Soal</b>	<b>No Soal</b>
Menjelaskan pengertian hijrah Rasulullah ke Madinah	Esai	
Menjelaskan sebab-sebab Rasulullah Hijrah		
Menyebutkan 3 program pokok yang dilakukan Rasulullah ketika di madinah		
Menyebutkan isi pokok piagam madinah		
Menyebutkan berita gembira dari kota Yatsrib		
Menyebutkan tokoh-tokoh yang berperan dalam hijrah rasulullah saw		
Menjelaskan pengertian hijrah Rasulullah ke		

Madinah		
Dst		

**Jawablah pertanyaan berikut dengan benar!**

1. Jelaskan pengertian hijrah Rasulullah ke Madinah!
2. Jelaskan sebab-sebab Rasulullah Hijrah ke Madinah!
3. Sebutkan 3 program pokok yang dilakukan Rasulullah ketika di madinah!
4. Sebutkan isi pokok piagam madinah!
5. Sebutkan berita gembira dari kota Yatsrib!
6. Sebutkan tokoh-tokoh yang berperan dalam hijrah rasulullah saw!

Nilai akhir = jumlah nilai yang diperoleh peserta didik X 100  
 skor maksimal

**2. Keterampilan (Psikomotorik)**

**Contoh kisi-kisi penilaian Produk**

No	Kompetensi Dasar	Materi	Indikator	Teknik Penilaian
	Menyajikan keterkaitan antara substansi dan strategi dengan keberhasilan dakwah Nabi Muhammad saw. di Madinah.	Dakwah Nabi Di Madinah	<input type="checkbox"/> Penyajian Alur Peristiwa <input type="checkbox"/> Kelengkapan data dan Informasi <input type="checkbox"/> Kerapihan dan Keindahan Produk	Produk Time Line

## FORMAT LAPORAN PEMBUATAN PRODUK

**THEMA:**

**PERJUANGAN NABI MUHAMMAD SAW. PERIODE MADINAH**

Nama Kelompok :

Kelas :

Anggota :

Produk :

No	ASPEK	SKOR (1-5)				
		1	2	3	4	5
<b>1</b>	Perencanaan					
	a. Persiapan					
	b. Jenis Produk					
<b>2</b>	Tahapan Proses Pembuatan					
	a. Persiapan Alat dan Bahan					
	b. Teknik Pengolahan					
	c. Kerjasama Kelompok					
<b>3</b>	Tahap Akhir					
	a. Bentuk Penayangan					
	b. Inovasi					
	c. Kreatifitas					
	<b>Total Skor</b>					

*Keterangan penilaian:*

1 = sangat tidak baik

2 = tidak baik

3 = cukup baik

4 = baik

5 = sangat baik

Nilai akhir = jumlah nilai yang diperoleh peserta didik X 100

skor maksimal

Kendal, 9 Maret 2020

Mengetahui  
Guru PAI SMP N 1 BOJA



Tie Wahyuningsih, S.Ag

Peneliti



Nafisatul Affah

CS Scanned with  
CamScanner

### Lampiran 36 : Game Asah Otak

1	A	2	N	4	S	H	6	A	R			8	H	
	W	A	O				3	M	A	U	L	I	D	
	A	B	L					A		5	H	A	J	I
	L	A	E	10	M	N							R	
		W	H	A	A				7	U	12	M	A	T
		I			D	H						U	H	
						I				14	I	S		
						N			9	I	S	L	A	M
11	M	U	H	A	J	I	R	I	N					
				13	H	A	R	A	M					

#### Mendatar

1. Penduduk Madinah
3. Peringatan hari lahir Rasulullah Saw.
5. Ibadah yang di halang-halangi oran kafir di Makkah
7. masyarakat
9. Agama Allah
11. kaum dari Madinah
13. hukum yang dilarang

#### Menurun

1. Kelahiran Nabi Muhammad Saw.
2. Masjid Madinah
4. karakter Nabi Muhammad Saw.
6. sifat Nabi Muhammad Saw.
8. Migrasi Nabi Muhammad Saw. dan pengikutnya
10. Anshar
12. Orang yang beraga Islam

#### KELOMPOK WORTEL

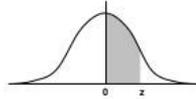
NAMA ANGGOTA =

1. Elda Firanti ( 9 )
2. Lintang Anmbi ( 19 )
3. Neysa Amalla ( 20 )
4. Zalfa febrta ( 32 )

# Lampiran 37 : Tabel Z

*Distribusi Z*

Kumulatif sebaran frekuensi normal  
(Area di bawah kurva normal baku dari 0 sampai z)



<b>Z</b>	<b>0.00</b>	<b>0.01</b>	<b>0.02</b>	<b>0.03</b>	<b>0.04</b>	<b>0.05</b>	<b>0.06</b>	<b>0.07</b>	<b>0.08</b>	<b>0.09</b>
<b>0.0</b>	0.0000	0.0040	0.0080	0.0120	0.0160	0.0199	0.0239	0.0279	0.0319	0.0359
<b>0.1</b>	0.0398	0.0438	0.0478	0.0517	0.0557	0.0596	0.0636	0.0675	0.0714	0.0753
<b>0.2</b>	0.0793	0.0832	0.0871	0.0910	0.0948	0.0987	0.1026	0.1064	0.1103	0.1141
<b>0.3</b>	0.1179	0.1217	0.1255	0.1293	0.1331	0.1368	0.1406	0.1443	0.1480	0.1517
<b>0.4</b>	0.1554	0.1591	0.1628	0.1664	0.1700	0.1736	0.1772	0.1808	0.1844	0.1879
<b>0.5</b>	0.1915	0.1950	0.1985	0.2019	0.2054	0.2088	0.2123	0.2157	0.2190	0.2224
<b>0.6</b>	0.2257	0.2291	0.2324	0.2357	0.2389	0.2422	0.2454	0.2486	0.2517	0.2549
<b>0.7</b>	0.2580	0.2611	0.2642	0.2673	0.2704	0.2734	0.2764	0.2794	0.2823	0.2852
<b>0.8</b>	0.2881	0.2910	0.2939	0.2967	0.2995	0.3023	0.3051	0.3078	0.3106	0.3133
<b>0.9</b>	0.3159	0.3186	0.3212	0.3238	0.3264	0.3289	0.3315	0.3340	0.3365	0.3389
<b>1.0</b>	0.3413	0.3438	0.3461	0.3485	0.3508	0.3531	0.3554	0.3577	0.3599	0.3621
<b>1.1</b>	0.3643	0.3665	0.3686	0.3708	0.3729	0.3749	0.3770	0.3790	0.3810	0.3830
<b>1.2</b>	0.3849	0.3869	0.3888	0.3907	0.3925	0.3944	0.3962	0.3980	0.3997	0.4015
<b>1.3</b>	0.4032	0.4049	0.4066	0.4082	0.4099	0.4115	0.4131	0.4147	0.4162	0.4177
<b>1.4</b>	0.4192	0.4207	0.4222	0.4236	0.4251	0.4265	0.4279	0.4292	0.4306	0.4319
<b>1.5</b>	0.4332	0.4345	0.4357	0.4370	0.4382	0.4394	0.4406	0.4418	0.4429	0.4441
<b>1.6</b>	0.4452	0.4463	0.4474	0.4484	0.4495	0.4505	0.4515	0.4525	0.4535	0.4545
<b>1.7</b>	0.4554	0.4564	0.4573	0.4582	0.4591	0.4599	0.4608	0.4616	0.4625	0.4633
<b>1.8</b>	0.4641	0.4649	0.4656	0.4664	0.4671	0.4678	0.4686	0.4693	0.4699	0.4706
<b>1.9</b>	0.4713	0.4719	0.4726	0.4732	0.4738	0.4744	0.4750	0.4756	0.4761	0.4767
<b>2.0</b>	0.4772	0.4778	0.4783	0.4788	0.4793	0.4798	0.4803	0.4808	0.4812	0.4817
<b>2.1</b>	0.4821	0.4826	0.4830	0.4834	0.4838	0.4842	0.4846	0.4850	0.4854	0.4857
<b>2.2</b>	0.4861	0.4864	0.4868	0.4871	0.4875	0.4878	0.4881	0.4884	0.4887	0.4890
<b>2.3</b>	0.4893	0.4896	0.4898	0.4901	0.4904	0.4906	0.4909	0.4911	0.4913	0.4916
<b>2.4</b>	0.4918	0.4920	0.4922	0.4925	0.4927	0.4929	0.4931	0.4932	0.4934	0.4936
<b>2.5</b>	0.4938	0.4940	0.4941	0.4943	0.4945	0.4946	0.4948	0.4949	0.4951	0.4952
<b>2.6</b>	0.4953	0.4955	0.4956	0.4957	0.4959	0.4960	0.4961	0.4962	0.4963	0.4964
<b>2.7</b>	0.4965	0.4966	0.4967	0.4968	0.4969	0.4970	0.4971	0.4972	0.4973	0.4974
<b>2.8</b>	0.4974	0.4975	0.4976	0.4977	0.4977	0.4978	0.4979	0.4979	0.4980	0.4981
<b>2.9</b>	0.4981	0.4982	0.4982	0.4983	0.4984	0.4984	0.4985	0.4985	0.4986	0.4986
<b>3.0</b>	0.4987	0.4987	0.4987	0.4988	0.4988	0.4989	0.4989	0.4989	0.4990	0.4990
<b>3.1</b>	0.4990	0.4991	0.4991	0.4991	0.4992	0.4992	0.4992	0.4992	0.4993	0.4993
<b>3.2</b>	0.4993	0.4993	0.4994	0.4994	0.4994	0.4994	0.4994	0.4995	0.4995	0.4995
<b>3.3</b>	0.4995	0.4995	0.4995	0.4996	0.4996	0.4996	0.4996	0.4996	0.4996	0.4997
<b>3.4</b>	0.4997	0.4997	0.4997	0.4997	0.4997	0.4997	0.4997	0.4997	0.4997	0.4998
<b>3.5</b>	0.4998	0.4998	0.4998	0.4998	0.4998	0.4998	0.4998	0.4998	0.4998	0.4998
<b>3.6</b>	0.4998	0.4998	0.4999	0.4999	0.4999	0.4999	0.4999	0.4999	0.4999	0.4999
<b>3.7</b>	0.4999	0.4999	0.4999	0.4999	0.4999	0.4999	0.4999	0.4999	0.4999	0.4999
<b>3.8</b>	0.4999	0.4999	0.4999	0.4999	0.4999	0.4999	0.4999	0.4999	0.4999	0.4999
<b>3.9</b>	0.5000	0.5000	0.5000	0.5000	0.5000	0.5000	0.5000	0.5000	0.5000	0.5000

## Lampiran 38 : Surat Izin Riset

**KEMENTERIAN AGAMA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG**  
**FAKULTAS ILMU TARBİYAH DAN KEGURUAN**  
Jl. Prof. Dr. Hamka (Kampus II) Ngaliyan, Telp/Fax (024) 7601295/7615387 Semarang 50185

Semarang, 2 Maret 2020

Nomor : B-1593/ Un. 10.3/ D.1/ PP.00.9/03/2020  
Lamp : -  
Hal : Mohon Izin Riset  
a.n : Nafisatul Afifah  
NIM : 1603016071

Kepada Yth.  
Kepala SMP Negeri 1 Boja  
Di Tempat

*Assalamu'alaikum, Wr. Wb.*  
Diberitahukan dengan hormat dalam rangka penulisan skripsi, bersama ini kami hadapkan mahasiswa:

Nama : Nafisatul Afifah  
NIM : 1603016071  
Alamat : Desa Jabungan Rt. 03 Rw. 01 Kec. Banyumanik Kota Semarang  
Judul Skripsi : "Efektivitas *Game* Asah Otak dalam Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran PAI Kelas VII SMP Negeri 1 Boja"

Pembimbing :

1. Dr. H. Karnadi, M. Pd.
2. Aang Kunaepi, M. Ag.

Sehubungan dengan hal tersebut, mohon kiranya yang bersangkutan di berikan izin riset dan dukungan data dengan tema/judul skripsi sebagaimana tersebut diatas selama 2 minggu, mulai tanggal 7 Maret 2020 sampai dengan 21 Maret 2020.

Demikian atas perhatian dan kerjasamanya, disampaikan terima kasih.  
*Wassalamu'alaikum, Wr. Wb.*

A.n. Dekan,  
Wakil Dekan Bidang Akademik

  
Dr. Maftud Junaedi, M. Ag  
NIP: 196903201998041004

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

## Lampiran 39 : Surat Keterangan Penelitian

	<b>PEMERINTAH KABUPATEN KENDAL</b> <b>DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN</b> <b>SMPN 1 BOJA</b> Jl. Kalwungu No. 20 Boja Telp. (0294) 571023 Fax (0294) 572966 Kendal 51381	
<b><u>SURAT KETERANGAN</u></b> Nomor : 423.6 / 218 / SMP		
Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Sekolah Menengah Pertama (SMP) 1 Boja, Kabupaten Kendal		
Nama	:	Drs. AGUS CHRISMORO, M.Pd.
NIP	:	19600823 198703 1 011
Pangkat/Gol. Ruang	:	Pembina – IV/a
Jabatan	:	Kepala Sekolah
menerangkan dengan sesungguhnya bahwa :		
Nama	:	Nafisatul Afifah
NIM	:	1603016071
Perguruan tinggi	:	UIN Walisongo Semarang
Jurusan /Prodi	:	Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Pendidikan Agama Islam
Nama tersebut diatas telah melaksanakan Penelitian di SMP 1 Boja, Untuk mencari data yang berkaitan dengan judul Skripsi “EFEKTIFITAS GAME ASAH OTAK DALAM MENINGKATKAN MINAT DAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN PAI KELAS VII SMP NEGERI 1 BOJA” Pada tanggal 7 Maret 2020 sampai dengan 21 Maret 2020.		
Demikian surat keterangan ini diberikan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.		
Boja, 15 Juni 2020		
Kepala Sekolah		
 <b>Drs. AGUS CHRISMORO, M.Pd.</b> NIP. 19600823 198703 1 011		

## Lampiran 40 : Surat Penunjukkan Dosen Pembimbing



**KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN**

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

Nomor : B-4732/Un.10.3/J.1/PP.00.9/07/2019 Semarang, 18 Juli 2019

Lampiran : -

Perihal : **Penunjukan Pembimbing Skripsi**

Kepada Yth.

1. **Dr. H. Karnadi, M. Pd.**

2. **Aang Kunaepi, M. Ag.**

Di Semarang

Assalaamu'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 : Nafisatul Afifah

NIM : 1603016071

Judul : **EFEKTIFITAS GAME ASAH OTAK DALAM MENINGKATKAN  
MINAT DAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN PAI  
KELAS VII SMP NEGERI 1 BOJA**

Dan menunjuk :

1. Pembimbing I : Dr. H. Karnadi, M. Pd.
2. Pembimbing II : Aang Kunaepi, M. Ag.

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

Wassalaamu'alaikum Wr. Wb.

A.n. Dekan,

Ketua Jurusan PAI



Mustopa

Tembusan disampaikan kepada Yth :

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

## Lampiran 41 : Setifikat TOEFL dan IMKA



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 : ppk@walisongo.ac.id

# Certificate

Nomor : B-1284/Un.16.0/P3/PP.00.9/03/2020

This is to certify that

**NAFISATULAFIFAH**  
Date of Birth: November 11, 1998  
Student Reg. Number: 1603016071

the TOEFL Preparation Test

Conducted by  
Language Development Center  
of State Islamic University (UIN) "Walisongo" Semarang  
On March 4th, 2020  
and achieved the following scores:

Listening Comprehension	: 41
Structure and Written Expression	: 39
Reading Comprehension	: 40
<b>TOTAL SCORE</b>	<b>: 400</b>



Semarang, March 12th, 2020  
Director,  
Prof. Dr. H. Asrih, M.A.  
19690724 199903 1 002

Certificate Number : 120200734  
© TOEFL is registered trademark by Educational Testing Service.  
This program or test is not approved or endorsed by ETS.



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 : ppk@walisongo.ac.id

# شهادة

B-205/Un.10.0/P3/PP.00.9/01/2020

يشهد مركز تنمية اللغة جامعة وائي سونجو الإسلامية الحكومية بأن

الطالبة : NAFISATUL AFIFAH :

تاريخ و محل الميلاد : Semarang, 11 November 1998

رقم القيد : 1603016071

قد نجحت في اختبار معيار الكفاءة في اللغة العربية (IMKA) بتاريخ ١٤ يناير ٢٠٢٠

بتقدير : مقبول (٣٠٠)

وحررت لها الشهادة بناء على طلبها

ممتاز : ٤٥٠ - ٥٠٠  
جيد جدا : ٤٠٠ - ٤٤٩  
جيد : ٣٥٠ - ٣٩٩  
مقبول : ٣٠٠ - ٣٤٩  
راسب : ٢٩٩ وأدناها  
رقم الشهادة: 220200070



Semarang, ٢٠ يناير  
مدير  
الليث عاشقين الما  
رقم التوظيف : ١٩٦٩٠٧٢٤١٩٩٩٠٣١٠٠٢

**Lampiran 42 : Dokumentasi**



Suasana kelas saat diskusi kelompok



Peneliti menjelaskan tata cara mengerjakan soal



Bermain *Game* Asah Otak dengan kelompok masing-masing

## RIWAYAT HIDUP

### A. Identitas Diri

1. Nama Lengkap : Nafisatul Afifah
2. Tempat Tanggal Lahir : Semarang, 11 November 1998
3. Alamat Lengkap : Jabungan Rt.03/Rw.01 Kecamatan Banyumanik Kota Semarang

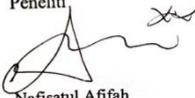
No HP : 08565050838

Email : [afinafisah1998@gmail.com](mailto:afinafisah1998@gmail.com)

### B. Riwayat Pendidikan

1. Pendidikan Formal
  - a. TK Nurul Aulad lulus pada tahun 2004
  - b. SD Negeri Jabungan lulus pada tahun 2010
  - c. MTS Taqwal Illah lulus pada tahun 2013
  - d. MA Futuhiyah Jeketro lulus pada tahun 2016
  - e. UIN Walisongo Semarang Jurusan Pendidikan Agama Islam angkatan 2016
2. Pendidikan Non Formal
  - a. TPQ Hidayatul Aliyah Jabungan
  - b. Pondok Pesanten Taqwal Illah
  - c. Pondok Pesantren As-Salaf Putri Jeketro

Semarang, 25 Juni 2020

Peneliti  
  
Nafisatul Afifah  
CC BY-NC-SA

Nafisatul Afifah

1603016071