

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN *SCRAMBLE* DENGAN
MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP HASIL BELAJAR
MATERI MENCINTAI ALLAH DALAM ASMAUL HUSNA
PADA KELAS VII SMP IT AL-MADANI SEMARANG**

SKRIPSI

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



oleh:

Khaeri Kusnandar

NIM:1603016129

**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO
SEMARANG
2023**

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Khaeri Kusnandar

NIM : 1603016129

Jurusan : Pendidikan Agama Islam

menyatakan bahwa skripsi yang berjudul:

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN *SCRAMBLE* DENGAN MEDIA AUDIO
VISUAL TERHADAP HASIL BELAJAR MATERI MENCINTAI ALLAH
DALAM ASMAUL HUSNA PADA KELAS VII SMP IT AL-MADANI
SEMARANG**

secara keseluruhan adalah hasil Penelitian/karya saya sendiri, kecuali bagian tertentu yang dirujuk sumbernya.

Semarang, 13 Desember 2022

Pembuat Pernyataan,



Khaeri Kusnandar

NIM: 1603016129



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Prof. Dr. Hamka Km 2 (024) 7601295 Fax. 7615387 Semarang 50185
Website: <http://fitk.walisongo.ac.id>

PENGESAHAN

Naskah skripsi berikut ini:

Judul : **Efektivitas Penggunaan *Scramble* dengan Media Audiovisual Terhadap Hasil Belajar Materi Mencintai Allah dalam Asmaul Husna pada Kelas VII SMP IT Al-Madani Semarang**

Penulis : **Khaeri Kusnandar**
NIM : 1603016129
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Program Studi : S1 Pendidikan Agama Islam

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

Semarang, 30 Mei 2023

DEWAN PENGUJI


Ketua/Penguji I,


Dr. Kasan Bisri, M.A.
NIP: 198407232018011001

Sekretaris/Penguji II,


Ratna Muthia, S.Pd., M.A.
NIP: 198704162016012901


Penguji III,


Dr. H. Ridwan, M.Ag.
NIP: 196301061997031001

Penguji IV,


Atika Dyah Perwita, M.M.
NIP: 198905182019032021

Pembimbing


Hj. Nur Asiyah, M.S.I.
NIP: 197109261998032002

NOTA DINAS

Semarang, 13 Desember 2022

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

Assalamu 'alaikum wr. Wb.

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

Judul : **Efektivitas Penggunaan *Scramble* dengan Media Audiovisual Terhadap Hasil Belajar Materi Mencintai Allah dalam Asmaul Husna pada Kelas VII SMP IT Al-Madani Semarang**
Nama : Khaeri Kusnandar
NIM : 1603016129
Jurusan : S.1 Pendidikan Agama Islam

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

Wassalamu 'alaikum wr. wb.

Pembimbing,



Hj. Nur Asiyah, M.S.I.
NIP:197109261998032002

ABSTRAK

Judul Skripsi : **Efektivitas Penggunaan *Scramble* dengan Media Audiovisual Terhadap Hasil Belajar Materi Mencintai Allah dalam Asmaul Husna pada Kelas VII SMP IT Al-Madani Semarang**

Nama : Khaeri Kusnandar

NIM : 160316129

Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Dalam pendidikan masih kita jumpai adanya permasalahan, salah satunya yakni kurangnya perhatian guru terhadap variasi penggunaan metode serta media pembelajaran yang mana membuat siswa bosan, dan akan menghasilkan pembelajaran yang kurang efektif. Penelitian ini bertujuan untuk mengungkap efektivitas penggunaan model pembelajaran tipe *Scramble* dengan media Audiovisual terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran PAI materi mencintai Allah dalam asmaul husna kelas VII SMP IT Al-Madani Semarang. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif eksperimen. Metode pengumpulan data menggunakan dokumentasi, tes, dan wawancara. Teknik pengambilan sampel menggunakan *simple random sampling* di mana seluruh individu yang menjadi anggota populasi memiliki peluang yang sama dan bebas dipilih sebagai anggota sampel. Data yang diperoleh kemudian dianalisis dengan pengujian hipotesis menggunakan uji normalitas, uji homogenitas dan uji t. Berdasarkan hasil perhitungan posttest menunjukkan bahwa diperoleh nilai rata-rata peserta didik kelas eksperimen menggunakan model kooperatif tipe *Scramble* dengan media audiovisual adalah 76,4583 dengan standar deviasi (S)=10,0519. Sedangkan nilai kelas kontrol = 62,2222 dengan standar deviasi (S) = 8,3589. Sehingga dari analisis diperoleh $t_{hitung} = 5,558$ sedangkan $t_{tabel} = 1,677$. Karena nilai rata-rata kelas eksperimen lebih besar dari pada nilai rata-rata kelas kontrol, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran PAI materi mencintai Allah dalam asmaul husna lebih efektif menggunakan model pembelajaran tipe

Scramble dengan media audiovisual dari pada menggunakan metode konvensional seperti yang diterapkan pada kelas kontrol.

Kata kunci: Efektivitas, *Scramble*, Media Audiovisual, Hasil Belajar

TRANSLITERASI ARAB-LATIN

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

ا	a	ط	t
ب	b	ظ	z
ت	t	ع	'
ث	š	غ	g
ج	j	ف	f
ح	ḥ	ق	q
خ	kh	ك	k
د	d	ل	l
ذ	z	م	m
ر	r	ن	n
ز	z	و	w
س	s	ه	h
ش	sy	ء	'
ص	ṣ	ي	y
ض	ḍ		

Bacaan Madd:

ā = a panjang

ī = I panjang

ū = u panjang

Bacaan Diftong:

au = أُوْ

ai = أَيُّ

iy = إِيُّ

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah rabbil ‘alamin. Puji syukur kehadirat Allah SWT atas segala limpahan nikmat, rahmat serta hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyusun dan menyelesaikan penulisan skripsi dengan judul **EFEKTIVITAS PENGGUNAAN *SCRAMBLE* DENGAN MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP HASIL BELAJAR MATERI MENCINTAI ALLAH DALAM ASMAUL HUSNA PADA KELAS VII SMP IT AL-MADANI SEMARANG**

Shalawat serta salam semoga selalu tercurahkan pada junjungan kita Nabi Muhammad SAW, yang telah membimbing manusia menuju jalan yang diridhai Allah SWT.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu persyaratan dalam menyelesaikan program Strata Satu (S1) jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang. Penulis mengakui bahwa tersusunnya tulisan ini berkat bantuan, dorongan dan kerja sama dari berbagai pihak. Maka pada kesempatan ini penulis menyampaikan rasa terimakasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada:

1. Bapak Dr. H. Ahmad Ismail, M.Ag. selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang yang telah memberikan izin penelitian kepada penulis dalam rangka menyusun skripsi ini.

2. Ibu Dr. Fihris, M.Ag. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam dan Bapak Dr. Kasan Bisri, M.Ag. selaku Sekretaris Jurusan Pendidikan Agama Islam yang telah memberikan izin menggunakan judul penelitian ini.
3. Ibu Hj. Nur Asiyah, M.S.I. selaku pembimbing yang telah meluangkan waktu, tenaga dan pikirannya untuk memberikan bimbingan dan pengarahan dalam penulisan skripsi ini.
4. Bapak Prof. Dr. H. Moh. Erfan Soebahar, M.Ag. selaku wali dosen yang memberi bimbingan dan arahan selama menjalani perkuliahan di UIN Walisongo Semarang.
5. Segenap Bapak, Ibu dosen, karyawan dan karyawan di lingkungan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan yang telah mendidik dan memberi ilmu pengetahuan yang bermanfaat sehingga penulis mampu menyelesaikan penulisan skripsi ini.
6. Segenap keluarga besar Yayasan Pondok Pesantren Al-Madani dan SMP IT Al-Madani Semarang terkhusus keluarga Abah Yai Drs. KH. M. Tauhid Al Mursyid dan Ibu Nyai Hj. Murningsingsih yang telah memberikan izin serta membantu peneliti dalam menyelesaikan penelitian.
7. Segenap Dewan Guru dan SMP IT Al-Madani Semarang yang telah memberikan do'a dan motivasi serta membantu peneliti dalam menyelesaikan penelitian.
8. Segenap Dewan Asatidz/Asatidzah Yayasan Pondok Pesantren Al-Madani Semarang terimakasih atas

kebersamaannya dan telah memberikan doa, dukungan, dan motivasi yang luar biasa sehingga peneliti dapat menyelesaikan penelitian.

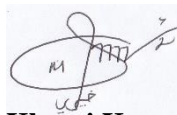
9. Terima kasih kepada Bapak Agus Hasan Munadi, S.Ag selaku Guru Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMP IT Al-Madani Semarang.
10. Kedua orang tua, ayahanda tercinta (Alm) Bapak Casmadi dan (Alhm) Ibunda Surtinah, dan saudara terimakasih atas curahan kasih sayang, doa, motivasi, nasihat dan pengorbanan moril dan materiilnya selama penulis menempuh studi di Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang.
11. Kepada Kakak tercinta M. Rasjo, Junaeni, Nur Aeni, dan M. Abdillah, adik tersayang Moh. Sukron yang telah memberikan dukungan, motivasi, dan tak lupa doa selama peneliti menyelesaikan penelitian.
12. Kepada sahabatku Wiranto Wijaksono, S.Pd., M.M. yang telah bersedia meluangkan waktu, tenaga dan pikirannya untuk memberikan arahan peneliti dalam menyelesaikan penelitian.
13. Keluarga besar PAI 2016, terkhusus PAI D terimakasih atas kekeluargaan dan kerjasama yang telah memberikan semangat, dukungan, dan motivasi yang luar biasa.
14. Teman-teman PPL SMP Negeri 44 Semarang yang sudah menjadi sahabat dan berbagi pengalaman mengajar.

15. Keluarga besar Desa Gogodalem Kec. Bringin Kab. Semarang Posko 68 KKN UIN Walisongo Semarang 2019 yang sudah memberikan pengalaman, pembelajaran dan dukungan selama penulis mengerjakan skripsi.
16. Terkhusus sahabat sahabati yang telah memberi semangat, dukungan, dan doa selama peneliti menyelesaikan penelitian.
17. Semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu-persatu.

Semoga amal baik beliau tersebut di atas dan yang tidak dapat penulis sebutkan satu-persatu mendapatkan pahala dan barokah dari Allah SWT Amiin. Penulis menyadari sepenuhnya bahwa penyusunan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan meskipun penulis telah mencurahkan seluruh kemampuan. Harapannya semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Semarang, 13 Desember 2022

Penulis

A handwritten signature in black ink on a light blue background. The signature is stylized and includes the initials 'M1' and 'UIN' within the loops of the writing.

Khaeri Kusnandar

NIM: 1603016129

MOTTO

**Pedang Terbaik yang Dimiliki Ialah Sebuah Kesabaran Tanpa
Batas.**

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN	ii
PENGESAHAN	iii
NOTA PEMBIMBING	iv
ABSTRAK.....	v
TRANSLITERASI.....	vii
KATA PENGANTAR	viii
MOTTO	xii
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I : PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	7
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian	7
BAB II : LANDASAN TEORI	
A. Deskripsi Teori.....	9
1. Pengertian Efektivitas Pembelajaran	9
a. Pengertian Metode Pembelajaran Tipe Scramble	10
b. Langkah-langkah Metode Pembelajaran Tipe Scramble	11

c. Kelebihan dan Kekurangan Metode Pembelajaran Tipe Scramble	15
2. Media Audiovisual	17
a. Pengertian Media Audiovisual	17
b. Jenis-jenis Media Audiovisual	20
c. Karakteristik Media Audiovisual.....	29
d. Kelebihan dan Kekurangan Media Audiovisual	30
e. Manfaat Media Audiovisual	35
3. Hasil Belajar	36
a. Pengertian Hasil Belajar	36
b. Tipe-tipe Hasil Belajar	38
c. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar.....	40
4. Materi Mencintai Allah dalam Asmaul Husna.....	43
a. Pengertian Iman Kepada Allah swt	43
1. Asmaul Husna	45
2. Beberapa Asmaul Husna	46
b. Hikmah Iman Kepada Allah swt	48
5. Efektivitas Metode scramble dengan Media Audiovisual pada Hasil Belajar.....	49
B. Kajian Pustaka Relevan	52
C. Rumusan Hipotesis.....	58
BAB III : METODE PENELITIAN	
A. Jenis dan Pendekatan Penelitian	59
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	60

C. Populasi dan Sampel Penelitian	60
D. Variabel Penelitian	62
E. Teknik Pengumpulan Data.....	63
F. Teknik Analisis Data.....	64
BAB IV : DESKRIPSI DAN ANALISIS DATA	
A. Deskripsi Umum SMP IT Al-Madani.....	74
B. Deskripsi Data Hasil Penelitian	76
C. Analisis Data Hasil Penelitian	78
D. Keterbatasan Penelitian	90
BAB V : PENUTUP	
A. Kesimpulan	91
B. Saran.....	92
DAFTAR PUSTAKA	93
LAMPIRAN.....	97
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	145

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1	Data Hasil Normalitas Awal
Tabel 4.2	Data Homogenitas Awal
Tabel 4.3	Data Hasil Validitas Soal
Tabel 4.4	Data Hasil Tingkat Kesukaran Soal
Tabel 4.5	Data Hasil Pembeda Soal
Tabel 4.6	Data Hasil Pembeda Akhir
Tabel 4.7	Data hasil Homogenitas Akhir

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Daftar Nama Peserta Didik Kelas Eksperimen
- Lampiran 2 Daftar Nama Peserta Didik Kelas Kontrol
- Lampiran 3 Daftar Nilai Pretest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol
- Lampiran 4 Daftar Nilai Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol
- Lampiran 5 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran
- Lampiran 6 Soal Uji Coba Posttest
- Lampiran 7 Uji Normalitas Awal Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol
- Lampiran 8 Uji Homogenitas Awal Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol
- Lampiran 9 Perhitungan Validitas Soal Pilihan Ganda
- Lampiran 10 Perhitungan Reliabilitas Soal Pilihan Ganda
- Lampiran 11 Perhitungan Taraf Kesukaran Butir Soal Pilihan Ganda
- Lampiran 12 Perhitungan Daya Beda Butir Soal Pilihan Ganda
- Lampiran 13 Uji Normalitas Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol
- Lampiran 14 Uji Homogenitas Nilai Akhir Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol
- Lampiran 15 Uji Perbedaan Dua Rata-Rata Nilai Akhir antara Kelas Eksperimen (VII A) dan Kelas Kontrol (VII C)

Lampiran 17 Dokumentasi
Surat Penunjukkan Pembimbing
Surat Izin Riset
Surat Keterangan Riset
Sertifikat Imka
Sertifikat Toefl

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Akhir-akhir ini siswa lebih banyak menyukai dunia teknologi dibandingkan belajar secara konvensional. Hal ini menyebabkan motivasi menurun yang berimbas pada prestasi belajar siswa. Pelajaran yang berkaitan dengan sejarah Islam di sekolah dianggap sebagai pelajaran yang membosankan dan membuat jenuh, apalagi siswa harus tahu mengenai tokoh, peristiwa, dan hal yang berkaitan dengan sejarah. Oleh karena itu, seorang guru dituntut harus pandai di dalam menggunakan media pembelajaran.

Media pembelajaran adalah media yang digunakan oleh pendidik sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar serta sarana pembawa pesan dari sumber belajar ke penerima pesan belajar (siswa).¹ Seorang pendidik dalam mengajar memerlukan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran sangat dibutuhkan agar dapat memotivasi peserta didik untuk menyukai pelajaran tersebut.

Pemerintah dalam meningkatkan mutu pendidikan dengan cara mengulirkan sebuah peraturan pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan dalam

¹ Ninuk Suryani, *Strategi Belajar Mengajar*, (Yogyakarta: Ombak, 2012), hlm. 136

rangka menentukan kriteria system pendidikan yang diharapkan dapat mencakup antara lain: standar isi, standar proses, standar kompetensi lulusan, standar pendidik dan tenaga kependidikan, standar sarana dan prasarana, standar pengelolaan, standar pembiayaan, standar penilaian pendidikan.²

Secara teoritis, pendidik yang memiliki kompetensi pedagogic yang baik ia akan mampu mengelola kelas dengan baik. Secara operasional, kemampuan mengelola pembelajaran menyangkut tiga fungsi manajerial, yaitu perencanaan, pelaksanaan dan pengendalian. Agar proses pembelajaran dilaksanakan secara efektif dan efisien, serta mencapai hasil yang diharapkan, diperlukan kegiatan manajemen system pembelajaran, sebagai keseluruhan proses untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran secara efektif dan efisien.

Seorang guru yang memiliki pedagogic yang baik, ia akan mampu menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar sehingga akan meningkatkan kemampuan siswa dalam hasil belajar, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang berkaitan dengan sejarah, di mana pada dasarnya termasuk hal yang sangat membosankan,

² Cucu Suhana, *Konsep Stategis Pembelajaran (Edisi Revisi)*, (Bandung: Refika Aditama, 2014), hlm. 129

jika pendidik tersebut tidak memanfaatkan media pembelajaran dalam mengajar. Seorang pendidik dapat menggunakan media pembelajaran dalam mengajar salah satunya menggunakan media pembelajaran audio visual. Situasi kelas yang menyenangkan akan membantu siswa menangkap semua pelajaran sesuai kompetensi pembelajaran bahkan yang sulit sekalipun akan terasa mudah dan tidak membosankan.

Seorang pendidik diharuskan mampu mengelola kelas dengan baik dalam melaksanakan pembelajaran, salah satunya dalam penggunaan media pembelajaran. Selain itu media juga harus merangsang peserta didik untuk mengingat apa yang sudah dipelajari selain memberikan rangsangan belajar yang baru. Media yang baik juga akan mengaktifkan peserta didik dalam memberikan tanggapan, umpan balik dan juga mendorong peserta didik untuk melakukan praktik-praktik dengan benar. Guru yang mampu menggunakan berbagai macam media pembelajaran salah satunya media audio visual, maka pendidik tersebut akan mampu memahami apa yang dibutuhkan dan diinginkan siswa dalam pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat mengaktifkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap

siswa. Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman dan prestasi siswa dengan cara menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran, dan memadatkan informasi. Salah satunya dengan menggunakan metode *scramble*. Metode *scramble* adalah metode pembelajaran kelompok yang membutuhkan kerjasama peserta didik dalam kelompok dengan mencocokkan kartu pertanyaan dan kartu jawaban yang telah tersedia. Maka dari itu, peneliti menggunakan metode *scramble* dengan audio visual yang mana memiliki kelebihan dan kekurangan dalam pelaksanaannya. Dengan demikian, kelebihan metode *scramble* yaitu: 1). Setiap anggota kelompok mempunyai tujuan yang sama, berbagi kepemimpinan dan keterampilan untuk belajar bersama selama proses belajarnya, kemudian setiap anggota kelompok akan dievaluasi dan diminta bertanggungjawabkan secara individual materi yang ditangani dalam kelompok kooperatif sehingga dalam teknik ini setiap peserta didik tidak ada yang diam karena setiap individu di kelompok diberi tanggung jawab akan keberhasilan kelompoknya. 2). Metode pembelajaran ini akan memungkinkan peserta didik untuk belajar sambil bermain. Mereka dapat berkreasi sekaligus belajar dan berpikir mempelajari sesuatu secara santai dan tidak membuatnya stres

dan tertekan. 3). Selain untuk menimbulkan kegembiraan dan melatih keterampilan tertentu, metode scramble juga dapat memupuk rasa solidaritas dalam kelompok. 4). Materi yang diberikan melalui salah satu metode permainan ini biasanya mengesankan dan sulit untuk dilupakan. 5). Sifat kompetitif dalam metode ini dapat mendorong peserta didik berlomba-lomba untuk maju. Dan tentunya metode *scramble* memiliki kekurangan, yaitu: 1). Pembelajaran ini terkadang sulit dalam merencanakannya, oleh karena terbentur dengan kebiasaan peserta didik dalam belajar. 2). Terkadang dalam mengimplementasikannya, memerlukan waktu yang panjang sehingga pendidik sulit menyesuaikannya dengan waktu yang telah ditentukan. 3). Selama kriteria keberhasilan belajar ditentukan oleh kemampuan peserta didik menguasai materi pelajaran, maka pembelajaran ini akan sulit diimplementasikan oleh pendidik. 4). Metode permainan seperti ini biasanya menimbulkan suara gaduh. Hal tersebut jelas akan mengganggu kelas.

Fakta berbicara, sebagian guru di SMP IT Al-Madani masih banyak yang kurang terampil dalam menggunakan media pembelajaran saat proses belajar mengajar khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, walaupun di sekolah tersebut sudah ada proyektor dan LCD. Masih banyak guru yang belum memanfaatkan media pembelajaran

dalam proses belajar mengajar, salah satunya media pembelajaran audio visual berbasis animasi yang dapat diterapkan pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Seorang pendidik seharusnya memiliki kompetensi pedagogic yang baik, karena maju atau tidaknya system pendidikan salah satunya dipengaruhi oleh bagaimana seorang guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar atau pembelajaran. Pendidikan di Indonesia dinyatakan kurang berhasil oleh sebagian masyarakat, karena dinilai kering dari aspek pedagogic, dan sekolah nampak lebih mekanis sehingga peserta didik cenderung kerdil karena tidak mempunyai dunianya sendiri.³

Di SMP IT-AL-MADANI dalam proses belajar mengajar sudah menggunakan kurikulum 2013, ketika sebuah sekolah telah menerapkan kurikulum 2013 maka seorang guru dalam proses belajar mengajar harus sudah menggunakan media pembelajaran dalam mengajar agar peserta didik merasa termotivasi untuk belajar. Sekolah ini dalam pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Agama Islam lebih cenderung menggunakan model pembelajaran konvensional yaitu ceramah yang dapat dilihat dari Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Dari berbagai hal tersebut, peneliti ingin

³ Ida Zusnani, *Pendidikan Kepribadian Siswa SD-SMP*, (Jakarta: Tugu Publisher, 2013), hlm. 138

mengetahui apakah penggunaan media pembelajaran audio visual efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam pada materi mencintai Allah dalam asmaul husna. Berdasarkan hal tersebut mendorong peneliti untuk melakukan penelitian dengan judul **“EFEKTIVITAS PENGGUNAAN SCRAMBLE DENGAN MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP HASIL BELAJAR MATERI MENCINTAI ALLAH DALAM ASMAUL HUSNA PADA KELAS VII SMP IT AL-MADANI SEMARANG”**

B. Rumusan Masalah

Bagaimanakah efektivitas penggunaan *scramble* dengan dengan media audio visual terhadap hasil belajar siswa materi Mencintai Allah dalam Asmaul Husna?

C. Tujuan penelitian

1. Tujuan Penelitian

Berkaitan dengan permasalahan di atas, maka tujuan yang hendak dicapai yaitu: Untuk mengetahui hasil belajar pendidikan agama islam materi mencintai Allah dalam asmaul husna pada siswa yang menggunakan *scramble* dengan media audio visual pada kelas VII.

2. Manfaat Penelitian

a. Secara Teoritik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif dalam keilmuan, khususnya ilmu pendidikan agama Islam terkait dengan hasil belajar siswa pada materi mencintai Allah dalam asmaul husna.

b. Secara Praktis

1) Bagi Guru

Sebagai referensi di dalam menumbuh kembangkan prestasi siswa melalui materi mencintai Allah dalam asmaul husna sehingga meningkatkan hasil belajar.

2) Bagi Siswa

Meningkatkan pemahaman bagi siswa bahwa melalui materi mencintai Allah dalam asmaul husna dapat meningkatkan hasil belajar.

3) Bagi Peneliti

Bagi penulis, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai pengalaman dan menambah wawasan dan semoga hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan untuk penelitian selanjutnya.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Pengertian Efektivitas Pembelajaran

Efektivitas pembelajaran adalah ukuran keberhasilan dari suatu proses interaksi antar siswa maupun antara siswa dengan guru dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pardomunan berpendapat bahwa efektivitas pembelajaran dikatakan berhasil jika proses pembelajarannya mencapai sasaran yang diinginkan, baik dari segi tujuan pembelajaran dan prestasi siswa yang maksimal.

Efektivitas pembelajaran merupakan pengaruh proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru agar peserta didik dapat belajar dengan mudah, menyenangkan sesuai dengan harapan yang diinginkan.⁴ Jadi, dalam proses pembelajaran guru harus bisa kreatif dan inovatif dalam menerapkan model pembelajaran untuk menciptakan suasana atau kondisi kelas menjadi efektif agar siswa aktif dalam kegiatan pembelajaran dan dapat mencapai hasil yang diharapkan.

⁴ Arif, dkk., “Peningkatan Efektivitas Pembelajaran Melalui Peningkatan Kompetensi Pedagogik dan *Teamwork*”, *Jurnal Manajemen Pendidikan*, (Vol. 7, No. 2, 2019), hlm. 844

a. Pengertian Metode *Scramble*

Scramble Hajarsurjana dan Mulyati mengemukakan bahwa istilah *scramble* berasal dari bahasa Inggris yang berarti “perebutan, pertarungan dan perjuangan”.⁵ Istilah *scramble* digunakan untuk sejenis permainan kata, dimana dalam permainan tersebut peserta didik menyusun huruf-huruf yang telah diacak susunannya menjadi suatu kata yang tepat (benar). Jadi, pengertian yang didapat bahwa yang dimaksud *scramble* adalah sebuah metode yang menggunakan penekanan latihan soal yang dikerjakan secara berkelompok yang memerlukan adanya kerjasama antar anggota kelompok dengan berfikir kritis sehingga dapat lebih mudah dalam mencari penyelesaian soal.⁶

Metode pembelajaran *scramble* adalah pembelajaran secara berkelompok dengan mencocokkan pertanyaan dan kartu jawaban yang telah disediakan.⁷ Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa metode pembelajaran

⁵ Hajarsurjana dan Mulyati, *Cooperative learning (Teori dan Aplikasi PAIKEM)*, (Yogyakarta: PustakaBelajar, 2009), hlm. 35

⁶ Ahmad Shodiqin dkk, *Pengaruh Pembelajaran kooperatif Metode Scramble Terhadap Hasil belajar IPS di Sekolah Dasar*.<http://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/11268> (20 Desember 2020).

⁷ Suprijono dan Agus, *cooperative Learning*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011), hlm. 10.

scramble adalah metode pembelajaran kelompok yang membutuhkan kerjasama peserta didik dalam kelompok dengan mencocokkan kartu pertanyaan dan kartu jawaban yang telah tersedia, metode ini diharapkan dapat menarik perhatian peserta didik dalam pembelajaran khususnya mata pelajaran pendidikan agama Islam.

b. Langkah-langkah dalam Metode *Scramble*

Adapun langkah-langkah dalam metode *scramble* yang harus diperispakan oleh pendidik sebagai berikut:

- 1) Pendidik menyajikan/mempresentasikan materi yang berhubungan dengan soal dan jawaban yang akan diberikan. Sebelumnya pendidik telah menyiapkan kartu soal dan jawaban tersebut.
- 2) Pendidik harus memahami betul apa saja istilah atau yang dianggap sulit bagi peserta didik dalam sebuah mata pelajaran. Kata-kata itulah yang nantinya memerlukan penguatan yang diwujudkan dalam bentuk soal.
- 3) Untuk membangun kekompakkan dan kebersamaan, peserta didik dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil.

- 4) Selama proses berjalan, pendidik dapat memberikan hasil tambahan jika peserta didik menalami kesulitan dalam berfikir.⁸
- 5) Pendidik memberikan pemahaman kepada peserta didik tentang metode pembelajaran yang akan diterapkan serta membagikan kartu soal dan kartu jawaban.
- 6) Pendidik memberi durasi tertentu untuk pengerjaan soal.
- 7) Pendidik mengecek durasi waktu sambil memeriksa pekerjaan masing-masing kelompok dan memberikan hasil tambahan apabila peserta didik mengalami kesulitan dalam berpikir.
- 8) Jika waktu pengerjaan soal sudah habis, peserta didik wajib mengumpulkan lembar jawaban. Dalam hal ini, baik peserta didik yang selesai maupun tidak selesai harus mengumpulkan jawabannya segera.
- 9) Pendidik melakukan penilaian, baik di kelas maupun di rumah. Penilaian dilakukan berdasarkan seberapa cepat peserta didik mengerjakan soal dan seberapa banyak soal yang dapat diselesaikan dengan benar.

⁸ Andi Pujiyanto, 51 *Model Pembelajaran Inovatif untuk Pembelajaran Efektif*, <http://jurnalmodelpembelajaran.ac.id> (21 Desember 2020).

10) Pendidik dapat memberi apresiasi kepada peserta didik yang berhasil dan memberikan semangat yang belum berhasil menjawab dengan cepat dan benar.⁹

Adapun sintaks metode pembelajaran *scramble* dapat ditetapkan dengan mengikuti fase-fase tabel berikut ini :

No	Fase	Perilaku Pendidik
1	Menyampaikan tujuan dan mempersiapkan peserta didik	Menjelaskan tujuan pembelajaran dan mempersiapkan peserta didik untuk belajar
2	Menyajikan informasi	Mempresentasikan informasi/materi yang berhubungan dengan soal dan jawaban yang akan diberikan. Sebelumnya pendidik telah menyiapkan kartu soal dan jawaban kartu tersebut.
3	Mengoorganisir peserta didik ke dalam kelompok-kelompok belajar	Memberikan penjelasan kepada peserta didik tentang cara pembentukan kelompok belajar dan membantu kelompok melakukan transisi yang efisien serta membagikan kartu soal dan kartu jawaban.
4	Membimbing	Membantu kelompok belajar

⁹ Miftahul Huda, *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*, (Cet. IV; Malang: Pustaka Pelajar, 2014), hlm. 304-305.

	pelatihan	selama peserta didik mengerjakan tugasnya.
5	Mengevaluasi	Menguji pengetahuan peserta didik mengenai materi pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran.
6	Memberikan penghargaan	Mempersiapkan penghargaan dalam bentuk pujian berbentuk ucapan yang diberikan secara individu maupun kelompok atas prestasinya. ¹⁰

Melalui metode *scramble*, akan memungkinkan peserta didik untuk belajar sambil bermain. Mereka dapat berkreasi sekaligus belajar dan berpikir, mempelajari sesuatu secara santai dan tidak membuatnya stres atau tertekan. Metode isian rumpang sangat bermanfaat untuk melatih kemampuan dan keterampilan membaca peserta didik dalam hal pengamatan isyarat sintaksis, penggunaan isyarat semantik, penggunaan isyarat skematik, peningkatan

¹⁰ Mustadi, “Perbandingan Hasil Belajar Matematika dengan Menggunakan Metode Pembelajaran *Make a Match* dan *Scramble* pada Peserta Didik Kelas IV SD Inpers Tanah Karaeng”, Skripsi (Makassar: Fak. Tarbiyah dan Keguruan UIN Alauddin Makassar, 2016), Im. 24.

kosakata dan peningkatan daya nalar dan sikap kritis peserta didik terhadap bahan bacaan.¹¹

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa metode pembelajaran *scramble* ini adalah metode pembelajaran kelompok yang membutuhkan kreativitas siswa serta kerja sama peserta didik dalam kelompoknya. Metode ini diharapkan dapat menarik perhatian peserta didik sebab dalam metode ini memberikn sedikit sentuhan permainan didalamnya.

c. Kelebihan dan Kekurangan Metode *Scramble*

Adapun kelebihan dari metode *scramble* adalah sebagai berikut:

- 1) Setiap anggota kelompok mempunyai tujuan yang sama, berbagi kepemimpinan dan keterampilan untuk belajar bersama selama proses belajarnya, kemudian setiap anggota kelompok akan dievaluasi dan diminta mempertanggungjawabkan secara individual materi yang ditangani dalam kelompok kooperatif sehingga dalam teknik ini setiap peserta didik tidak ada yang diam karena setiap individu di kelompok diberi tanggung jawab akan keberhasilan kelompoknya.

¹¹ Nasution, *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: Bina Aksara, 1995), hlm. 135.

- 2) Metode pembelajaran ini akan memungkinkan peserta didik untuk belajar sambil bermain. Mereka dapat berkreasi sekaligus belajar dan berpikir mempelajari sesuatu secara santai dan tidak membuatnya stres dan tertekan.
- 3) Selain untuk menimbulkan kegembiraan dan melatih keterampilan tertentu, metode *scramble* juga dapat memupuk rasa solidaritas dalam kelompok.
- 4) Materi yang diberikan melalui salah satu metode permainan ini biasanya mengesankan dan sulit untuk dilupakan.
- 5) Sifat kompetitif dalam metode ini dapat mendorong peserta didik berlomba-lomba untuk maju.

Adapun kekurangan metode *scramble* adalah sebagai berikut:

- 1) Pembelajaran ini terkadang sulit dalam merencanakannya, oleh karena terbentur dengan kebiasaan peserta didik dalam belajar.
- 2) Terkadang dalam mengimplementasikannya, memerlukan waktu yang panjang sehingga pendidik sulit menyesuaikannya dengan waktu yang telah ditentukan.

- 3) Selama kriteria keberhasilan belajar ditentukan oleh kemampuan peserta didik menguasai materi pelajaran, maka pembelajaran ini akan sulit diimplementasikan oleh pendidik.
- 4) Metode permainan seperti ini biasanya menimbulkan suara gaduh. Hal tersebut jelas akan mengganggu kelas.¹²

2. Media Audio Visual

a. Pengertian Media Audio Visual

Media audio visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, karena meliputi kedua jenis media auditif (mendengar) dan visual (melihat). Media Audiovisual merupakan sebuah alat bantu audio visual yang berarti bahan atau alat yang dipergunakan dalam situasi belajar untuk membantu tulisan dan kata yang diucapkan dalam menularkan kemudahan-kemudahan yang ditawarkan, hal ini juga dapat mempermudah guru dalam penyampaian pengetahuan, sikap, dan ide.¹³

¹² Suprijono, *Cooperative Learning*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011), hlm. 94.

¹³ Syaiful Bahri Djaramah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT.Rineka Cipta, 2010), hlm. 124.

Di era digital 4.0 kemajuan teknologi terus semakin berkembang pesat dengan kemajuan materi menggunakan media-media dengan teknologi yang sudah maju dan mudah digunakan.

Media pembelajaran memiliki peran sebagai alat bantu pendidik dalam proses menyampaikan sebuah materi, ilmu serta pengetahuannya kepada peserta didik. Pemilihan media juga harus disesuaikan dengan materi apa yang ingin disampaikan, tujuan apa yang ingin dicapai, karakteristik peserta didik, karakteristik media yang dipilih, waktu pembuatan dan penayangan, biaya, dan suasana kelas. Hal ini bertujuan untuk tercapainya tujuan pembelajaran.

Kemudian di sekolah khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang berkaitan dengan sejarah, dan pada dasarnya termasuk hal yang sangat membosankan, dan tidak menarik untuk dipelajari. Jika pendidik tersebut tidak memanfaatkan media-media pembelajaran dalam mengajar. Dampaknya peserta didik kehilangan minat belajar sehingga ketika didalam kelas peserta didik tidak dapat menyerap materi yang disampaikan oleh guru. Hal ini dikarenakan dalam penyampaian materinya hanya dilakukan dengan metode ceramah saja. Sehingga tidak

adanya interaksi timbal balik antara guru dan murid. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru ialah media audio visual. Media audio visual merupakan media yang dapat menyajikan gambar bergerak, warna dan disertai penjelasan berupa tulisan dan suara.

Penggunaan media audio visual dalam proses pembelajaran merupakan salah satu perencanaan yang telah seorang guru siapkan untuk membuat proses pembelajaran lebih menarik dan dapat memotivasi siswa dalam belajar.¹⁴

Media audio visual merupakan media perantara atau penggunaan materi dan penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran sehingga membangun kondisi yang dapat membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Media audio visual mempunyai keseimbangan unsur antara suara dan gambar. Jenis media seperti ini mempunyai kemampuan yang lebih baik karena meliputi suara dan gambar. Seperti film, bingkai, ada suaranya dan ada pula gambar yang ditampilkannya. Audio Visual juga dapat menjadi media komunikasi.

¹⁴<https://www.kompasiana.com/sihaasiaherman/5e9426af097f36097871e462/penggunaan-media-audio-visual-dalam-pembelajaran>. Diakses pada tanggal 24 Desember 2020, pukul 22.15 WIB.

Penyebutan audio visual sebenarnya mengacu pada indera yang jadi sasaran dari media tersebut. Media audio visual menitikberatkan pada pendengaran dan penglihatan dari khalayak sasaran (penonton).¹⁵

b. Jenis-jenis Media Audio Visual

1) Media Audio Visual Gerak

Media audio visual gerak adalah media intruksional modern yang sesuai dengan perkembangan zaman (kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi) karena meliputi penglihatan, pendengaran dan gerakan, serta menampilkan unsur gambar yang bergerak. Jenis media yang termasuk dalam kelompok ini adalah televisi, video tape, dan film bergerak.

a) Film

Film atau gambar hidup merupakan gambar-gambar dalam frame dimana frame demi frame diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar itu hidup. Kemampuan film melukiskan gambar hidup dan suara memberinya daya tarik tersendiri. Kedua jenis media ini pada umumnya

¹⁵ Suprijanto, *Pendidikan Orang Dewasa*, (Jakarta: PT.Bumi Aksara, 2005), hlm. 171.

digunakan untuk tujuan-tujuan hiburan, dokumentasi, dan pendidikan. Mereka dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperpanjang waktu, dan mempengaruhi sikap.

Oemar Hamalik mengemukakan bahwa film yang baik memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- 1) Dapat menarik minat anak;
- 2) Benar dan autentik;
- 3) *Up to date* dalam *setting*, pakaian dan lingkungan;
- 4) Sesuai dengan tingkatan kematangan audien;
- 5) Perbendaharaan bahasa yang dipergunakan secara benar;
- 6) Kesatuan dan *sequence*-nya cukup teratur;
- 7) Teknis yang dipergunakan cukup memenuhi persyaratan dan cukup memuaskan.¹⁶

b) Video

Video sebagai media audio visual yang menampilkan gerak, semakin lama semakin populer dalam masyarakat kita. Pesan yang

¹⁶ Arif Sadiman, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Pers, 1996), h;m. 57.

disajikan dapat bersifat fakta (kejadian/peristiwa penting, berita), maupun fiktif (seperti misalnya cerita), bisa bersifat informatif, edukatif maupun intruksional. Sebagian besar tugas film dapat digantikan oleh video, namun tidak berarti bahwa video akan menggantikan kedudukan film. Masing-masing memiliki keterbatasan dan kelebihan sendiri.

Video maupun media film memiliki banyak kemiripan dalam segi karakteristiknya dan kelemahannya. Yakni mengatasi keterbatasan jarak dan waktu dan sangat kuat mempengaruhi emosi seseorang. Kelemahannya adalah sama-sama menekankan pentingnya materi dari proses pengembangan materi tersebut. Dalam upaya pemanfaatan video dalam proses pembelajaran, hendaknya kita memperhatikan beberapa hal berikut :

- 1) Program video harus dipilih sesuai dengan tujuan pembelajaran. Salah satu contohnya adalah apakah media video untuk tujuan kognitif dapat digunakan untuk hal-hal yang menyangkut kemampuan mengenal kembali

dan memberikan rangsangan berupa gerak yang serasi.

- 2) Guru harus mengenal program video yang ada dan memahami manfaatnya bagi pelajaran.
- 3) Sesudah program video di putar harus diadakan diskusi agar siswa memahami bagaimana mencari pemecahan masalah dan menjawab pertanyaan.
- 4) Perlu diadakan tes agar mampu mengukur berapa banyak informasi yang mereka tangkap dari program video tersebut.¹⁷

c) Televisi (TV)

Televisi adalah sistem elektronik yang mengirimkan gambar diam dan gambar hidup bersama suara melalui kabel dan ruang. Dalam hal ini televisi yang dimanfaatkan untuk keperluan pendidikan dengan mudah dapat dijangkau melalui siaran dari udara ke udara dan dapat dihubungkan melalui satelit. Televisi pendidikan adalah penggunaan program video yang direncanakan untuk mencapai tujuan pengajaran tertentu tanpa melihat siapa yang

¹⁷ Nana Sudjana, *Media Pengajaran*, (Surabaya: Pustaka dua, 1978), hlm. 192-193.

menyiarkannya. Televisi pendidikan tidak hanya menghibur, tetapi lebih penting adalah mendidik. Oleh karena itu, ia memiliki ciri-ciri tersendiri, antara lain yaitu:

- 1) Dituntun oleh instruktur, seorang instruktur atau guru menuntun siswa sekedar menghibur tetapi yang lebih penting adalah mendidik. melalui pengalaman-pengalaman visual.
- 2) Sistematis, siaran berkaitan dengan mata pelajaran dan silabus dengan tujuan dan pengalaman belajar yang terencana.
- 3) Teratur dan berurutan, siaran disajikan dengan selang waktu yang berurutan secara berurutan dimana satu siaran dibangun atau mendasari siaran lainnya.
- 4) Terpadu, siaran berkaitan dengan pengalaman belajar lainnya, seperti latihan, membaca, diskusi, laboratorium, percobaan, menulis, dan pemecahan masalah.

Televisi sebenarnya sama dengan film, yakni dapat didengar dan dilihat. Media ini berperan sebagai gambar hidup dan juga sebagai

radio yang dapat dilihat dan didengar secara bersamaan.

Media komunikasi massa khususnya televisi berperan besar dalam hal interaksi budaya antar bangsa, karena dengan sistem penyiaran yang ada sekarang ini, wilayah jangkauan siarannya, tidak ada masalah lagi. Meskipun demikian, bagaimanapun juga televisi hanya berperan sebagai alat bukan merupakan tujuan kebijaksanaan komunikasi, karena itu televisi mempunyai fungsi:

a. Sebagai alat komunikasi massa

Daerah jangkauan televisi, dibelahan bumi manapun sudah tidak menjadi masalah bagi media massa. Hal ini karena ada revolusi dibidang satelit komunikasi massa yang terjadi pada akhir-akhir ini. Sebagai akibat adanya sistem komunikasi yang canggih itu, media massa televisi mampu membuka isolasi masyarakat tradisional yang sifatnya tertutup menjadi masyarakat yang terbuka.

b. Sebagai alat komunikasi pemerintah

Sebagai alat komunikasi pemerintah, televisi dalam pesan komunikasinya terhadap

kondisi sosial budaya suatu bangsa, meliputi tiga sasaran pokok, yaitu:

- 1) Memperkokoh pola-pola sosial budaya.
- 2) Melakukan adaptasi terhadap kebudayaan.
- 3) Kemampuan untuk mengubah norma-norma sosial budaya bangsa.

Jenis media televisi diantaranya: televisi terbuka (open boardcast television), televisi siaran terbatas TVAT, dan video cassette recorder (VCR).

1) Media Televisi Terbuka

Media televisi terbuka adalah media audio visual gerak yang penyampaian pesannya melalui pancaran gelombang elektromagnetik dari satu stasiun, kemudian pesan tadi diterima oleh pemirsa melalui pesawat televisi.

2) Media Televisi Siaran Terbatas (TVST)

TVST atau CCTV adalah media audiovisual gerak yang penyampaian pesannya didistribusikan melalui kabel (bukan TV kabel). Dengan perkata lain, kamera televisi mengambil suatu objek di studio, misalnya guru yang sedang

mengajar, kemudian hasil pengambilan tadi didistribusikan melalui kabel-kabel ke pesawat televisi yang ada di ruangan-ruangan kelas.

Kelebihan siaran terbatas ini dibandingkan dengan televisi terbuka diantaranya adalah komunikasi dapat dilakukan secara dua arah (hubungan antara studio dan kelas dilakukan melalui intercom), kebutuhan pembelajaran dapat lebih diperhatikan dan terkontrol. Sedangkan kelemahannya adalah jangkauannya relatif terbatas.

3) Media Video Cassete Recorder (VCR)

Berbeda dengan media film, media VCR perekamannya dilakukan dengan menggunakan kaset video, dan penayangannya melalui pesawat televisi.

d) Komputer

Komputer merupakan jenis media yang secara virtual dapat menyediakan respon yang segera terhadap hasil belajar yang dilakukan oleh pembelajar. Lebih dari itu, komputer memiliki kemampuan menyimpan dan memanipulasi

informasi sesuai dengan kebutuhan. sebagai sarana belajar multi media yang memungkinkan peserta didik membuat desain dan rekayasa suatu konsep dan ilmu pengetahuan. Sajian multimedia berbasis komputer dapat diartikan sebagai teknologi yang mengiptomalkan peran komputer sebagai sarana untuk menampilkan dan merekayasa teks, grafik, dan suara.

2) Media Audio Visual Diam

Media audio visual diam yaitu media yang menampilkan suara dan gambar diam, seperti:

a. Film bingkai suara (sound slides)

Film bingkai adalah suatu film transparan (transparent) berukuran 35 mm, yang biasanya dibungkus bingkai berukuran 2x2 inci terbuat dari kraton atau plastik. Ada program yang selesai dalam satu menit, tapi ada pula yang hingga satu jam atau lebih. Namun yang lazim, satu program film bingkai suara (sound slide) lamanya berkisar antara 10-30 menit. Jumlah gambar (frame) dalam satu program pun bervariasi, ada yang hanya sepuluh buah, tetapi ada juga yang sampai 160 buah atau lebih.

b. Film rangkai suara

Berbeda dengan film bingkai, gambar (frame) pada film rangkai berurutan merupakan satu kesatuan. Ukurannya sama dengan film bingkai, yaitu 35 mm. Jumlah gambar satu rol film rangkai antara 50-75 gambar dengan panjang kurang lebih 100 sampai dengan 130, tergantung pada isi film itu.

c. **Karakteristik Media Audio Visual**

Teknologi Audio visual cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi yaitu dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audio dan visual. Pengajaran melalui audio-visual jelas bercirikan pemakaian perangkat keras selama proses belajar, seperti mesin proyektor film, tape recorder, dan proyektor visual yang lebar. Karakteristik atau ciri-ciri utama teknologi media audio-visual adalah sebagai berikut:

1. Mereka biasanya bersifat linier;
2. Mereka biasanya menyajikan visual yang dinamis;
3. Mereka digunakan dengan cara yang telah ditetapkan sebelumnya oleh perancang/pembuatnya;

4. Mereka merupakan representasi fisik dari gagasan real atau gagasan abstrak;
5. Mereka dikembangkan menurut prinsip psikologis behaviorisme dan kognitif;
6. Umumnya mereka berorientasi kepada guru dengan tingkat pelibatan interaktif murid yang rendah.

d. Kelebihan dan Kekurangan Media Audio visual

Media audio visual mempunyai kelebihan dan kekurangan sendiri-sendiri. Ada dua jenis media audio visual disini yaitu audio visual gerak dan audio visual diam.

Kelebihan media audio visual gerak

1. Kelebihan dan kekurangan film sebagai media audio visual gerak.
 - a. Keuntungan atau manfaat film sebagai media pengajaran antara lain:
 - 1) Film dapat menggambarkan suatu proses, misalnya proses pembuatan suatu keterampilan tangan dan sebagainya.
 - 2) Dapat menimbulkan kesan ruang dan waktu.
 - 3) Penggambarannya bersifat 3 dimensional.

- 4) Suara yang dihasilkan dapat menimbulkan realita pada gambar dalam bentuk ekspresi murni.
- 5) Dapat menyampaikan suara seorang ahli sekaligus melihat penampilannya.
- 6) Kalau film dan video tersebut berwarna akan dapat menambah realita objek yang diperagakan.
- 7) Dapat menggambarkan teori sains dan animasi.

b. Kekurangan-kekurangan film sebagai berikut:

- 1) Film bersuara tidak dapat diselingi dengan keterangan-keterangan yang diucapkan sewaktu film diputar, penghentian pemutaran akan mengganggu konsentrasi audien.
 - 2) Audien tidak akan dapat mengikuti dengan baik kalau film diputar terlalu cepat.
 - 3) Apa yang telah lewat sulit untuk diulang kecuali memutar kembali secara keseluruhan.
 - 4) Biaya pembuatan dan peralatannya cukup tinggi dan mahal.
2. Kelebihan dan kekurangan video sebagai media audio visual gerak

a. Kelebihan video

- 1) Dapat menarik perhatian untuk periode-periode yang singkat dari rangsangan lainnya.
- 2) Dengan alat perekam pita video sejumlah besar penonton dapat memperoleh informasi dari ahli-ahli/ spesialis.
- 3) Demonstrasi yang sulit bisa dipersiapkan dan direkam sebelumnya, sehingga dalam waktu mengajar guru dapat memusatkan perhatian dan penyajiannya.
- 4) Menghemat waktu dan rekaman dapat diputar berulang-ulang.
- 5) Keras lemah suara dapat diatur dan disesuaikan bila akan disisipi komentar yang akan didengar.
- 6) Guru bisa mengatur dimana dia akan menghentikan gerakan gambar tersebut, artinya kontrol sepenuhnya ditangan guru.
- 7) Ruang tidak perlu digelapkan waktu menyajikannya.

b. Kekurangan video

- 1) Perhatian penonton sulit dikuasai, partisipasi mereka jarang dipraktekkan.

- 2) Sifat komunikasinya yang bersifat satu arah haruslah diimbangi dengan pencarian bentuk umpan balik yang lain.
 - 3) Kurang mampu menampilkan detail dari objek yang disajikan secara sempurna.
 - 4) Memerlukan peralatan yang mahal dan kompleks.
3. Kelebihan dan kekurangan televisi sebagai media audio visual gerak
- a. Kelebihan televisi:
- 1) Bersifat langsung dan nyata, serta dapat menyajikan peristiwa yang sebenarnya.
 - 2) Memperluas tinjauan kelas, melintasi berbagai daerah atau berbagai negara.
 - 3) Dapat menciptakan kembali peristiwa masa lampau.
 - 4) Dapat mempertunjukkan banyak hal dan banyak segi yang beraneka ragam.
 - 5) Banyak mempergunakan sumber-sumber masyarakat.
 - 6) Menarik minat anak.
 - 7) Dapat melatih guru, baik dalam *pre-service* maupun dalam *intervice training*.

8) Masyarakat diajak berpartisipasi dalam rangka meningkatkan perhatian mereka terhadap sekolah.

b. Kekurangan-Kekurangan Televisi:

- 1) Televisi hanya mampu menyajikan komunikasi satu arah.
- 2) Televisi pada saat disiarkan akan berjalan terus dan tidak ada kesempatan untuk memahami pesan-pesan nya sesuai dengan kemampuan individual siswa.
- 3) Guru tidak memiliki kesempatan untuk merevisi tayangan TV sebelum disiarkan.
- 4) Layar pesawat televisi tidak mampu menjangkau kelas besar sehingga sulit bagi semua siswa untuk melihat secara rinci gambar yang disiarkan.
- 5) Kekhawatiran muncul bahwa siswa tidak memiliki hubungan pribadi dengan guru, dan siswa bisa jadi bersifat pasif selama penayangan.

Kelebihan dan kekurangan media audio visual diam

1. Kelebihan dan kekurangan film bingkai sebagai media audio visual diam.

a. Kelebihan film bingkai sebagai media pendidikan adalah:

- 1) Materi pelajaran yang sama dapat disebarkan ke seluruh siswa secara serentak;
- 2) Perhatian anak-anak dapat dipusatkan pada satu butir tertentu;
- 3) Fungsi berfikir penonton dirangsang dan dikembangkan secara bebas;
- 4) Film bingkai berada di bawah kontrol guru;
- 5) Dapat dilakukan secara klasikal maupun individu;
- 6) Penyimpanannya mudah (praktis);
- 7) Dapat mengatasi keterbatasan keterbatasan ruang, waktu dan indera;
- 8) Mudah direvisi/diperbaiki, baik visual maupun audionya;
- 9) Relatif sederhana dan murah dibandingkan dengan media TV atau film;
- 10) Program dibuat dalam waktu singkat.¹⁸

e. Manfaat Media Audio Visual

Belajar dengan menggunakan audio visual banyak sekali manfaatnya, karena dengan menggunakan audio

¹⁸ <http://adhy14.blogspot.com/2013/03/pengertian-media-audio-visual.html>. Diakses pada tanggal 28 Desember 2020, pukul 14.45 WIB.

visual dapat memperoleh pengalaman yang lebih banyak, mengesankan, lebih jelas, dan kongkrit. Di samping itu media audio visual mempunyai potensi pokok menurut Idger Dale sebagai berikut:

- 1) Memberikan dasar-dasar kongkrit untuk berfikir.
- 2) Membuat pelajaran lebih menarik.
- 3) Memungkinkan hasil belajar lebih tahan lama.
- 4) Memberikan pengalaman-pengalaman yang nyata.
- 5) Mengembangkan keteraturan dan kontinuitas berfikir.
- 6) Dapat membetikan pengalaman-pengalaman yang tidak diperoleh dengan cara lain.
- 7) Media audio visual dapat dilakukan berulang-ulang.¹⁹

3. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar terdiri dari dua kata yakni “hasil” dan “belajar”. Menurut kamus besar bahasa indonesia, hasil adalah sesuatu yang diadakan, dibuat, dan dijadikan.²⁰ Sedangkan belajar dapat didefinisikan sebagai suatu proses usaha yang dilakukan seseorang

¹⁹ Imansjah Ali Pandie, *Didaktik Metodik*, (Surabaya: PT.Usaha Nasional, 1984), hlm. 115.

²⁰ Hasan Alwi, *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2000), hlm. 391.

untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.²¹

Belajar pada dasarnya adalah proses perubahan tingkah laku berikut adanya pengalaman. Pembentukan tingkah laku ini meliputi perubahan keterampilan, kebiasaan, sikap, pengetahuan, pemahaman, dan apresiasi. Belajar adalah proses melihat, mengamati, memahami sesuatu yang dipelajari.²² Dengan demikian, bahwasannya belajar dapat merubah tingkah laku seseorang menjadi lebih baik lagi.

Adapun hasil belajar menurut Gagne & Briggs adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa sebagai akibat perbuatan belajar dan dapat diamati melalui penampilan siswa (*learner's performance*). Hasil belajar sangat erat kaitannya dengan belajar atau proses belajar.

Beberapa hasil penelitian menunjukkan bahwa kualitas hasil belajar diduga dipengaruhi oleh tinggi rendahnya motivasi berprestasi yang dapat dilihat dari nilai raport. Untuk menunjukkan tinggi rendahnya atau baik tidaknya hasil belajar yang dicapai siswa ada

²¹ Indah Komsiyah, *Belajar dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Teras, 2012), hlm. 2.

²² Jamil Suprihatiningrum, *Strategi Pembelajaran...*, hlm.13-14.

beberapa cara. Salah satu cara yang sudah lazim digunakan adalah dengan memberikan skor terhadap kemampuan atau keterampilan yang dimiliki siswa setelah mengikuti proses belajar.²³

Dari penjelasan di atas bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran sesuai dengan tujuan pendidikan.

Hasil belajar mencakup tiga aspek yakni aspek kognitif, afektif dan psikomotorik.

b. Tipe-tipe Hasil Belajar

Pada umumnya hasil belajar dapat dikelompokkan menjadi tiga ranah, yaitu kognitif, psikomotorik, dan afektif. Secara eksplisit ketiga ranah ini tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Setiap mata pelajaran selalu mengandung ketiga ranah tersebut, namun penekanannya selalu berbeda.

1) Ranah Piskomotorik

Ranah psikomotor berhubungan dengan hasil belajar yang pencapaiannya melalui keterampilan manipulasi, yang melibatkan otot dan kekuatan fisik. Ranah psikomotor adalah ranah yang berhubungan dengan altivitas fisik, misalnya menulis, memukul, melompat dan lain sebagainya.

²³Jamil Suprihatiningrum, *Strategi Pembelajaran...*, hlm. 37-38.

2) Ranah Kognitif

Ranah kognitif berhubungan erat dengan kemampuan berpikir, termasuk kemampuan menghafal, memahami, mengaplikasi, menganalisis, menyintesis, dan kemampuan mengevaluasi.

3) Ranah Afektif

Ranah afektif mencakup watak perilaku seperti sikap, minat, konsep diri, nilai, dan moral.

Penilaian pembelajaran lebih ditekankan pada hasil dan cenderung hanya menilai kemampuan aspek kognitif, yang terkadang direduksi sedemikian rupa melalui bentuk tes objektif.

Penilaian dalam aspek afektif dan psikomotorik sering diabaikan. Kemampuan afektif berhubungan dengan minat dan sikap yang dapat berbentuk tanggung jawab, kerja sama, disiplin, komitmen, percaya diri, jujur menghargai pendapat orang lain, dan kemampuan mengendalikan diri. Tujuan aspek kognitif berorientasi pada kemampuan berpikir yang mencakup kemampuan intelektual yang lebih sederhana, yaitu mengingat, sampai pada kemampuan memecahkan masalah.

Dengan demikian, aspek kognitif adalah subtaksonomi yang mengungkapkan tentang kegiatan

mental yang sering berawal dari tingkat pengetahuan sampai ke tingkat yang paling tinggi, yaitu evaluasi.²⁴

c. Faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Ada banyak faktor yang mempengaruhi proses dan hasil belajar. Faktor tersebut antara lain: faktor internal, yaitu faktor yang berasal dari dalam diri siswa dan faktor eksternal, yakni faktor yang berasal dari luar siswa.

1) Faktor internal, meliputi:

- a) Faktor Fisiologis. Secara umum kondisi fisiologis, seperti kesehatan yang prima, tidak dalam keadaan lelah, tidak cacat jasmani dan sebagainya, semuanya akan membantu dalam proses dan hasil belajar siswa.
- b) Faktor Psikologis. Beberapa faktor psikologis yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa diantaranya meliputi intelegensi, perhatian, minat dan bakat, motif, motivasi, kognitif dan daya nalar.

2) Faktor eksternal, meliputi:

- a) Faktor lingkungan sosial, seperti guru, staf administrasi, dan teman-teman sekelas.

²⁴ Elis Ratna Wulan dan Rusdiana, *Evaluasi Pembelajaran*, (Bandung: Pustaka Setia, 2015), hlm. 57-59.

Faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri peserta didik yang mempengaruhi hasil belajar. Salah satunya yakni peran guru dalam mendidik siswa. Peran guru sangatlah penting karena guru bertugas untuk membantu membangun manusia menjadi lebih baik. Guru harus memiliki kompetensi yang baik. Kompetensi guru merupakan kemampuan atau kesanggupan guru dalam mengelola pembelajaran, sebagai pengetahuan, ketrampilan dan nilai-nilai dasar yang direfleksikan dalam kebiasaan berfikir dan bertindak.

Ada empat kompetensi yang harus dimiliki guru yaitu kompetensi kepribadian, kompetensi profesional, kompetensi pedagogik, dan kompetensi sosial.²⁵ Kemampuan tersebut diperlukan untuk membantu siswa dalam belajar. Keberhasilan siswa dalam belajar akan dipengaruhi oleh kemampuan guru yang profesional. Guru yang profesional adalah guru yang memiliki kompeten dalam bidangnya dan

²⁵Heronimus Delu Pingge, dan Muhammad Nur Wangid, “Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar di Kecamatan Kota Tambolaka”, *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, (Vol. 2, No. 1 Desember 2016), hlm. 147-148.

menguasai dengan baik bahan yang akan diajarkan, serta mampu memilih metode belajar mengajar yang tepat sehingga pendekatan itu bisa berjalan dengan semestinya.²⁶

Faktor lain yang sangat penting dalam pencapaian tujuan pembelajaran adalah penggunaan model serta media pembelajaran oleh guru yaitu dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Scramble* dengan media audiovisual. Model pembelajaran kooperatif yang mana siswa dapat bekerja sama dalam kelompok kecil saling membantu dalam belajar.

Model tipe *Scramble* termasuk pembelajaran kooperatif yang menekankan pada struktur khusus yang dirancang untuk mempengaruhi pola interaksi siswa dan memiliki tujuan untuk meningkatkan penguasaan tingkat akademik.²⁷ Selain model pembelajaran, media pembelajaran juga merupakan faktor yang mempengaruhi keberhasilan siswa yakni dengan menggunakan media audiovisual. Media

²⁶ Siti Marfuah, Efektivitas Metode *Role Playing* dengan Media Video dalam Pembelajaran Aqidah Akhlak Materi Akhlak Tercela kepada Allah Kelas VII MTs N 6 Kebumen Tahun Ajaran 2017/2018, *Skripsi*, (FITK UIN Walisongo Semarang, 2018), hlm. 18-19.

²⁷ Jamil Suprihatiningrum, *Strategi Pembelajaran...*, hlm. 191.

audiovisual merupakan gabungan dari media audio dan visual, yang sifatnya dapat didengar dan dilihat seperti video. Apabila seorang pendidik yang berkompetensi akan dapat melakukan tugas dengan baik secara profesional yakni dapat memanfaatkan model serta media pembelajaran dengan baik dalam melakukan proses pembelajaran, maka tujuan pembelajaran dapat tercapai melalui hasil belajar yang baik.

- b) Faktor lingkungan non sosial, yakni gedung sekolah dan letaknya, rumah tempat tinggal siswa dan letaknya, alat-alat belajar, keadaan cuaca dan waktu belajar yang digunakan siswa.²⁸

4. Materi Mencintai Allah dalam Asmaul Husna

a. Pengertian Iman Kepada Allah SWT

Kata iman berasal dari bahasa Arab yang artinya percaya. Sedangkan menurut istilah, iman adalah membenarkan dengan hati, diucapkan dengan lisan, dan diamalkan dengan tindakan (perbuatan). Dengan demikian, Iman kepada Allah SWT artinya membenarkan dengan hati bahwa Allah SWT itu benar-benar ada dengan segala sifat keagungan dan

²⁸Indah Komsiyah, *Belajar...*, hlm. 101.

kesempurnaan-Nya, kemudian pengakuan ini diikrarkan dengan lisan, serta dibuktikan dengan amal perbuatan secara nyata.

Allah SWT telah memerintahkan kita untuk beriman, sebagaimana firman-Nya:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا آمِنُوا بِاللَّهِ وَرَسُولِهِ وَالْكِتَابِ الَّذِي نَزَّلَ
عَلَى رَسُولِهِ وَالْكِتَابِ الَّذِي أَنْزَلَ مِنْ قَبْلُ وَمَنْ يَكْفُرْ بِاللَّهِ
وَمَلَائِكَتِهِ وَكُتُبِهِ وَرُسُلِهِ وَالْيَوْمِ الْآخِرِ فَقَدْ ضَلَّ ضَلَالًا
بَعِيدًا

Artinya : "Wahai orang-orang yang beriman, tetaplah beriman kepada Allah dan rasul-Nya dan kepada kitab yang Allah turunkan kepada Rasulnya serta kitab yang Allah turunkan sebelumnya. Barang siapa yang kafir kepada Allah, malaikat malaikat-Nya, kitab kitab-Nya, rasul rasul-Nya, dan hari kemudian, maka sesungguhnya orang itu telah tersesat sejauh-jauhnya. (Surah an-Nisa ayat 136).

Keimanan seseorang itu bisa tebal dan bisa tipis, bisa bertambah atau berkurang. Salah satu cara untuk meningkatkan keimanan kita kepada Allah Swt. adalah dengan memahami nama-nama-Nya yang baik dan indah. Kita sering mendengar nama-nama indah itu dengan sebutan *Al-Asma 'u Al Husna*,

1) Asmaul Husna

Semua yang ada di alam ini merupakan ciptaan (makhluk) Allah SWT. Allah SWT mempunyai sifat-sifat yang agung, mulia, dan besar yang tidak terdapat pada semua makhluk-Nya. Oleh karena itu, semua makhluk-Nya harus menyembah kepada-Nya. Namun, sifat-sifat Allah SWT tersebut tidak hanya tergambar dalam sifat wajib-Nya, melainkan juga dari nama-nama baik yang menyertai-Nya. Nama-nama yang mulia dan agung yang dimiliki oleh Allah SWT disebut Asmaul Husna. Firman Allah SWT :

وَلِلَّهِ الْأَسْمَاءُ الْحُسْنَىٰ فَادْعُوهُ بِهَا ۖ وَذَرُوا الَّذِينَ يُلْحِدُونَ
فِي الْأَسْمَاءِ ۚ سَيُجْزَوْنَ مَا كَانُوا يَعْمَلُونَ ۝

Artinya: “Dan hanya milik Allah Al-Asma‘ul Husna (nama-nama yang terbaik), maka bermohonlah kepada-Nya dengan menyebut Al-Asma‘ul Husna itu dan tinggalkanlah orang-orang yang menyalah artikan nama-nama-Nya. Mereka kelak akan mendapatkan balasan terhadap apa yang telah mereka kerjakan.” (Surah al-A‘raf ayat 180)

Dalam salah satu hadisnya, Rasulullah SAW telah bersabda, yang artinya :

“Sesungguhnya Allah SWT mempunyai sembilan puluh sembilan nama, seratus kurang satu, barang siapa yang menghafalkannya, maka ia akan masuk surga”. (HR. Bukhari)

2) Beberapa Asmaul Husna

a) Al – ‘Alim artinya Maha Mengetahui.

Allah SWT, Maha Mengetahui yang segala sesuatu yang tampak atau yang gaib. Pengetahuan Allah SWT, tidak terbatas oleh ruang dan waktu. Segala aktivitas yang dilakukan oleh makhluk yang belum terjadi dan sedang terjadi diketahui oleh Allah SWT. Bahkan, peristiwa yang akan terjadi pun sudah diketahui oleh Allah SWT. Firman Allah SWT :

***Artinya:** “Dan pada sisi Allahlah kunci-kunci semua yang gaib. Tidak ada yang mengetahuinya kecuali Dia sendiri. dan Dia mengetahui apa yang ada di darat dan di laut. Tidak ada sehelai daun pun yang gugur melainkan Dia mengetahuinya (pula). dan tidak jatuh sebutir biji pun dalam kegelapan bumi dan tidak pula sesuatu yang basah atau yang kering, melainkan tertulis dalam kitab yang nyata.” (Lauh Mahfudz).”*
(Surah al-An’am ayat 59)

b) Al-Khabir artinya Maha Teliti.

Allah Maha Teliti terhadap semua ciptaan-Nya. Allah Swt. menciptakan berjuta-juta makhluk, semuanya berfungsi sesuai dengan apa yang Dia kehendaki. Tidak ada satupun ciptaan Allah SWT yang salah Ini menandakan bahwa Allah Maha Teliti dalam menciptakan makhluk-Nya. Demikian pula Allah dapat mengetahui secara detail apa yang dikerjakan makhluknya. Dalam Surah *at-Taubah* : 16 Allah SWT berfirman:

Artinya: "... dan Allah Maha teliti terhadap apa yang kamu kerjakan."
(Surah *at-Taubah* ayat 16)

c) As-Sami' artinya Maha Mendengar.

Allah Swt. Maha Mendengar semua suara apa pun yang ada di alam semesta ini. Pendengaran Allah Swt. tidak terbatas, tidak ada satu pun suara yang lepas dari pendengaran-Nya, meskipun suara itu sangat Hal ini sesuai dengan firman-Nya:

Artinya: "... dan Allah Maha Mendengar lagi Maha Mengetahui."
(Surah *al-Baqarah* ayat 256)

d) Al-Basir artinya Maha Melihat.

Allah Maha Melihat segala sesuatu walaupun lembut dan Allah Swt. melihat apa saja yang ada di langit dan di bumi, bahkan seluruh alam semesta ini dapat dipantau. Hal ini sesuai dengan firman-Nya:

Artinya: "Sesungguhnya Allah mengetahui apa yang gaib di langit dan di bumi. dan Allah Maha Melihat apa yang kamu kerjakan." (Surah al-Hujuraat ayat 18)

b. Hikmah Iman Kepada Allah SWT

Hikmah atau manfaat yang akan kita peroleh apabila beriman kepada Allah SWT, antara lain :

- a. Selalu mendapat pertolongan dari Allah. Hal ini sesuai dengan firman-Nya:

Artinya: "Sesungguhnya kami menolong rasul-rasul kami dan orang-orang yang beriman dalam kehidupan dunia dan pada hari berdirinya saksi-saksi (hari kiamat)." (Surah al-Mu'min ayat 51).

- b. Hati menjadi tenang dan tidak gelisah. Hal ini sesuai dengan firman Allah SWT :

Artinya: "(Yaitu) orang-orang yang beriman dan hati mereka menjadi tenteram dengan mengingat

Allah. Ingatlah hanya dengan mengingat Allahlah hati menjadi tenteram.”(Surah ar-Ra’d ayat 28).

- c. Memperoleh kebahagiaan hidup dunia akhirat dan sepanjang masa hidupnya tidak akan pernah mendapat kerugian. Firman Allah SWT :

Artinya: ”Demi masa, sesungguhnya manusia itu benar-benar dalam kerugian kecuali orang-orang yang beriman dan mengerjakan amal saleh dan nasihat-menasihati dengan kebenaran dan nasihat-menasihati dengan kesabaran.” (Surah al-‘Asr ayat :1 – 3).²⁹

5. Efektivitas Metode Scramble dengan Media Audiovisual pada Hasil Belajar materi Mencintai Allah dalam Asmaul Husna

Dalam proses pembelajaran guru harus bisa menerapkan metode dan media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan. Penggunaan metode dan media pembelajaran yang digunakan akan berpengaruh terhadap kualitas proses belajar mengajar. Oleh karena itu, akan lebih baik apabila dalam pembelajaran dapat menggunakan metode serta media

²⁹ <https://rohissmpn14depok.wordpress.com/rohis-14/materi-pai-kelas7-kurikulum-2013/lebih-dekat-dengan-allah-swt-yang-sangat-indah-nama-nya/> Diakses pada tanggal 31 Desember 2020, pukul 02.20 WIB.

pembelajaran yang menyenangkan, kreatif, dan inovatif seperti model pembelajaran kooperatif. Dalam pembelajaran kooperatif terdapat berbagai model yang lebih spesifik guna guru lebih leluasa dalam merancang pembelajaran,³⁰ salah satunya adalah dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Scramble* dikolaborasikan dengan media audiovisual.

Seorang guru dituntut untuk dapat mengembangkan program pembelajaran yang optimal, sehingga terwujud proses pembelajaran yang efektif dan efisien. Suatu metode bisa dikatakan efektif jika hasil belajar yang diinginkan dapat dicapai dengan penggunaan metode yang tepat guna. Maksudnya dengan menggunakan metode tertentu tetapi dapat menghasilkan hasil belajar yang lebih baik. Agar metode yang digunakan dalam suatu pembelajaran bisa lebih efektif maka guru harus mampu melihat situasi dan kondisi siswa, misal merencanakan perangkat pembelajaran. Sebagai seorang pendidik, guru diharapkan bekerja secara profesional, mengajar secara sistematis dan berdasarkan prinsip metodik yang berdaya guna dan berhasil guna (efektif dan efisien), artinya guru dapat merekayasa sistem pembelajaran secara sistematis dalam penyelenggaraan kegiatan pembelajaran

³⁰Jamil Suprihatiningrum, *Strategi Pembelajaran...*, hlm. 191.

aktif. Suatu proses belajar mengajar yang efektif dan bermakna akan berlangsung apabila dapat memberikan keberhasilan bagi siswa maupun guru itu sendiri.³¹

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam materi mencintai Allah dalam asmaul husna dinilai baik menggunakan model pembelajaran tipe *Scramble* dengan media audiovisual. Penggunaan model pembelajaran dan media ini akan mendapatkan hasil belajar yang optimal. Karena dengan menggunakan model dan media pembelajaran ini siswa dapat termotivasi dalam belajar di mana pada metode ini siswa harus aktif dalam kelompok maupun individu.

Pengaruh menggunakan pembelajaran tipe *Scramble* dengan media audiovisual adalah siswa akan lebih mudah dalam memahami materi pelajaran. Melalui metode *scramble*, akan memungkinkan peserta didik untuk belajar sambil bermain. Mereka dapat berkreasi sekaligus belajar dan berpikir, mempelajari sesuatu secara santai dan tidak membuatnya stres atau tertekan. Metode pencocokkan kartu sangat bermanfaat untuk melatih kemampuan dan keterampilan membaca peserta didik dalam hal pengamatan isyarat sintaksis, penggunaan isyarat

³¹ Ismail SM, *Strategi Pembelajaran Agama Islam Berbasis Paikem*, (Semarang: Rasail Media Group, 2008), hlm 30-31.

semantik, penggunaan isyarat skematik, peningkatan kosakata dan peningkatan daya nalar dan sikap kritis peserta didik terhadap bahan bacaan.

Berdasarkan penjelasan di atas bahwasannya dengan menggunakan model pembelajaran tipe *Scramble* dengan media audiovisual dapat menciptakan suasana yang kondusif dan siswa akan semangat dalam proses belajar. Dengan suasana belajar yang nyaman siswa tidak akan merasa bosan dalam mengikuti proses pembelajaran, dengan begitu siswa akan lebih mudah dalam memahami pelajaran dan hasil belajar pun juga akan meningkat, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang sesuai dengan harapan yang diinginkan.

B. Kajian Pustaka Relevan

Untuk menghindari kerancuan mengenai pelaksanaan penelitian kuantitatif dan adanya pengulangan yang sama mengenai kajian ini, maka peneliti melakukan kajian pustaka terhadap karya ilmiah terdahulu dengan melakukan penelaahan agar diamati secara terperinci hal-hal yang telah dilakukan dan dihasilkan oleh peneliti terdahulu. Untuk itulah pada bab ini penting adanya kajian pustaka agar hasil penelitian yang peneliti ini lakukan benar-benar dapat bermanfaat bagi dunia perkembangan ilmu pengetahuan.

Peneliti dalam melakukan penelitian ini tak lepas dari data-data yang relevan, seperti penelitian-penelitian yang pernah dilakukan dan teori-teori yang mendukung. Berikut hasil penelitian eksperimen yang telah dilakukan antara lain :

1. Penelitian Veni Melia Sya'ban (2016). Penelitian dengan judul "Pengaruh Metode Scramble Terhadap Minat Belajar Ips Siswa Kelas V Sd Negeri Rejowinangun I Yogyakarta. Penelitian ini menunjukkan kelompok yang diajar menggunakan metode scramble memiliki minat belajar IPS lebih tinggi daripada kelompok yang diajar menggunakan metode ceramah pada Siswa kelas V SD Negeri Rejowinangun 1 Yogyakarta tahun ajaran 2015/2016. Hal ini terlihat dari besarnya skor rata-rata skala minat belajar IPS pada kondisi akhir kelas eksperimen yang lebih besar dibanding kelas kontrol. Pada kondisi akhir, skor rata-rata di kelas eksperimen yaitu 79,36 sedangkan skor rata-rata di kelas kontrol yaitu 75,83.

Adapun perbedaannya terdapat pada fokus penelitian, yaitu penelitian yang dilakukan oleh saudari Veni Melia Sya'ban lebih menekankan pada penerapan model kooperatif tipe *Scramble* pada materi Ips Kelas V Sd. Sedangkan yang peneliti lakukan yakni efektivitas model kooperatif tipe *Scramble* dikolaborasikan dengan media Audiovisual pada materi mencintai Allah dalam

asmaul husna. Selain itu waktu dan tempat juga berbeda, penelitian saudari Veni Melia Sya'ban dilaksanakan di SD Negeri Rejowinangun I Yogyakarta tahun 2015/2016. Sedangkan peneliti melakukan penelitian di SMP IT Al-Madani Kec. Gunungpati Kota Semarang tahun 2022.

2. Penelitian Aminatuzzuhriah (2016). Penelitian dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar SKI Melalui Metode Scramble Pada Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyyah Attaqwa 09 Bekasi.” Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya perbedaan hasil pada siklus I dan siklus II, dapat dilihat dari hasil yang diperoleh siswa. Hasil tes yang dilaksanakan pada siklus I diperoleh nilai pretest paling rendah yang diperoleh siswa adalah 25, dan nilai tertinggi adalah 85. Sedangkan nilai posttest paling rendah yang diperoleh siswa adalah 25, dan nilai tertinggi adalah 87,5. Dapat dilihat juga perbandingan antara hasil pretest dan posttest mengalami kenaikan di mana hasil rata-rata pretest sebesar 58,75% meningkat pada saat posttest test menjadi 68,75% untuk hasil belajar siklus pertama diperoleh rata-rata sebesar 63,75%. dan hasil tes yang dilaksanakan pada siklus II mengalami peningkatan hasil belajar. Nilai pretest paling rendah yang diperoleh siswa adalah 40, dan nilai tertinggi adalah 90. Sedangkan nilai posttest paling rendah yang diperoleh siswa adalah

60, sedangkan nilai tertinggi adalah 100. Dapat dilihat juga perbandingan antara hasil pretest dan posttest mengalami kenaikan di mana hasil rata-rata pretest sebesar 61, 92% meningkat pada saat posttest menjadi 83,07% Untuk hasil belajar siklus kedua diperoleh rata-rata sebesar 75,19%. Pencapaian hasil belajar SKI siswa Madrasah Ibtidaiyyah Attaqwa 09 pada siklus II yang berada di atas KKM adalah 11 siswa (90%) dari jumlah 13 siswa, sedangkan pencapaian hasil belajar SKI siswa Madrasah Ibtidaiyyah Attaqwa 09 yang berada di bawah KKM adalah 2 siswa (10%). Dengan demikian hasil yang diperoleh telah mencapai target yang diharapkan yaitu 75%. Untuk itu hasil belajar siswa si siklus II lebih baik dari pada di siklus I.

Adapun perbedaannya terdapat pada fokus penellitian, yaitu penelitian yang dilakukan oleh saudari Aminatuzzuhriah yakni pengaruh model tipe *Scramble* terhadap hasil belajar SKI. Sedangkan yang peneliti lakukan yakni efektivitas model kooperatif tipe *Scramble* dikolaborasikan dengan media Audiovisual terhadap prestasi belajar PAI. Selain itu waktu dan tempat juga berbeda, penelitian saudari Aminatuzzuhriah dilaksanakan di Madrasah Ibtidaiyyah Attaqwa 09 Bekasi tahun 2016.

Sedangkan peneliti melakukan penelitian di SMP IT Al-Madani Kec. Gunungpati Kota Semarang tahun 2022.

3. Penelitian Novitriyana Wahyuningtyas (2012). Penelitian dengan judul “Keefektivan Penerapan Model Pembelajaran Course Review Horay dan *Scramble* dengan Strategi Guided Note Taking Ditinjau dari Hasil Belajar Siswa Kelas VII Semester II SMP Negeri 1 Sale.” Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya perbedaan hasil belajar matematika antara siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran Course Review Horay dengan strategi Guided Note Taking dan model pembelajaran Scramble dengan strategi Guided Note Taking dan konvensional pada siswa kelas VII semester II SMP Negeri 1 Sale tahun pelajaran 2011/2012. Secara klasikal ketuntasan belajar pada kelas dengan pembelajaran Course Review Horay dengan strategi Guided Note Taking dan model pembelajaran mencapai 100% dengan nilai rata-rata 78,72. Pada kelas yang menggunakan model pembelajaran Scramble dengan strategi guided note taking 7 Taufiqur Rokhim, Efektivitas Model Pembelajaran Course Review Horay (CRH) dan Make A Match dengan Media Kartu Soal Terhadap Hasil Belajar Matematika, (Semarang: Perpustakaan IKIP PGRI) 9 mencapai 100% dan nilai rata-ratanya 75,86. Sedangkan

pada kelas yang menggunakan model konvensional mencapai 88% dengan nilai rata-ratanya 72,23. Maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar pada pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran Course Review Horay dengan strategi Guided Note Taking lebih baik dari pada hasil belajar pada pembelajaran menggunakan model pembelajaran Scramble dengan strategi Guided Note Taking dan konvensional.³²

Adapun perbedaannya terdapat pada fokus penelitian, yaitu penelitian yang dilakukan oleh saudari Novitriyana Wahyuningtyas yakni pengaruh model tipe Keefektivan Penerapan Model Pembelajaran Course Review Horay dan Scramble dengan Strategi Guided Note Taking terhadap hasil belajar Matematika. Sedangkan yang peneliti lakukan yakni efektivitas model kooperatif tipe *Scramble* dikolaborasikan dengan media Audiovisual terhadap prestasi belajar PAI. Selain itu waktu dan tempat juga berbeda, penelitian saudari Novitriyana Wahyuningtyas dilaksanakan di SMP Negeri I Sale tahun 2012. Sedangkan peneliti melakukan penelitian di SMP IT Al-Madani Kec. Gunungpati Kota Semarang tahun 2022.

³² Novitriyana Wahyuningtyas, Keefektivan Penerapan Model Pembelajaran Course Review Horay dan Scramble dengan Strategi Guided Note Taking Ditinjau dari Hasil Belajar Siswa Kelas VII Semester II SMP Negeri 1 Sale Tahun Ajaran 2011/2012, (Semarang: Perpustakaan IKIP PGRI, 2012)

C. Rumusan Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap masalah penelitian yang secara teoritis dianggap paling mungkin atau paling tinggi tingkat kebenarannya.³³

Menurut Sugiyono hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Jadi hipotesis juga dapat dinyatakan sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, belum jawaban empirik.³⁴

Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah pembelajaran dengan model *Scramble* efektif meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam materi mencintai Allah dalam asmaul husna SMP IT Al-Madani Semarang.

³³ S. Margono, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hlm. 67-68.

³⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2016), hlm.63

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah penelitian yang dilakukan dengan menggunakan angka-angka, pengolahan statistik, struktur dan percobaan terkontrol.³⁵ Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif eksperimen.

Penelitian eksperimental (*experimental research*), merupakan pendekatan penelitian kuantitatif yang paling penuh, dalam arti memenuhi semua persyaratan untuk menguji hubungan sebab akibat.³⁶ Penelitian kuantitatif eksperimen adalah penelitian yang dilakukan dengan mengadakan manipulasi terhadap objek penelitian serta adanya kontrol. Bentuk eksperimen dalam penelitian ini adalah eksperimen kuasi (eksperimen semu), disebut kuasi karena bukan merupakan eksperimen murni tetapi seperti murni, seolah-olah murni. Eksperimen kuasi yaitu metode eksperimen yang tidak memungkinkan peneliti melakukan pengontrolan penuh

³⁵ Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011), hlm. 53.

³⁶ Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian...*, hlm. 194.

terhadap variabel dan kondisi eksperimen. Desain penelitian menggunakan Metode *Scramble* dengan Audiovisual.³⁷

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Dalam rangka memperoleh data yang diperlukan untuk menyusun laporan penelitian, peneliti melakukan penelitian sebagai berikut:

a. Tempat Penelitian

Penelitian ini akan dilakukan di SMP IT AL-MADANI Semarang di dukuh Terwidi kelurahan Plalangan Kecamatan Gunungpati Kota Semarang.

b. Waktu Penelitian

Waktu penelitian adalah semester Ganjil tahun pelajaran 2022/2023 yaitu selama 1 bulan pada tanggal 16 Oktober s.d 17 November 2022.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi merupakan keseluruhan responden yang mempunyai sifat umum yang sudah diidentifikasi, saat ini dipakai oleh peneliti sebagai sumber yang lebih spesifik. Menurut Arikunto populasi merupakan keseluruhan subjek penelitian.³⁸

³⁷ Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian...*, hlm. 206-207.

³⁸ Asep Kurniawan, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2018), hlm. 282.

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti yang dipelajari kemudian ditarik kesimpulan.³⁹ Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP IT Al-Madani kec. Gunungpati Kota Semarang tahun ajaran 2022/2023 yang berjumlah 74 siswa yang dibagi menjadi 3 kelas, yaitu kelas VII A 24 siswa, VII B 23 siswa, dan VII C 27 siswa.

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.⁴⁰ Dari ketiga kelas tersebut diambil sampel kelas VII A dengan jumlah 24 siswa, dan kelas VII C dengan jumlah 27 siswa. Dengan demikian, maka dari jumlah populasi 74 diperoleh 51 siswa yang dijadikan sampel penelitian.

Pengambilan sampel sering juga disebut sampling atau teknik sampling. Ada banyak macam teknik sampling untuk menentukan sampel yang hendak digunakan dalam penelitian. Secara umum, teknik sampling dapat diklasifikasikan menjadi dua jenis, yaitu *probability sampling* dan *non probability sampling*. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah *probability sampling* yaitu pengambilan sampel yang

³⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan...*, hlm. 117.

⁴⁰ Sugiyono, *Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2013), hlm. 81

memberikan kesempatan yang sama kepada seluruh anggota populasi untuk dijadikan sampel.⁴¹

Teknik *probability sampling* yang dipilih dengan menggunakan *simple random sampling* (pengambilan acak sederhana), di mana seluruh individu yang menjadi anggota populasi memiliki peluang yang sama dan bebas dipilih sebagai anggota sampel. Setiap individu memiliki peluang yang sama untuk diambil sebagai sampel, karena individu-individu tersebut memiliki karakteristik yang sama.⁴² Sampel dalam penelitian ini melibatkan dua kelas, yakni kelas VII A sebagai kelas eksperimen dan kelas VII C sebagai kelas kontrol.

D. Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah objek penelitian, atau apa yang menjadi titik suatu penelitian. Variabel penelitian merupakan suatu atribut atau sifat, nilai dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variabel tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut yang kemudian ditarik kesimpulan.

Variabel sebagai objek penelitian terdiri dari variabel bebas dan terikat yakni sebagai berikut:

⁴¹ Asep Kurniawan, *Metodologi Penelitian...*, hlm. 285-286.

⁴² Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian...*, hlm. 255.

1. Variabel bebas (*Independent Variabel*)

Variabel bebas sering disebut variabel stimulus, *predictor*, *antecedent*. Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau sebab timbulnya *variabel dependent* (terikat). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran tipe *Scramble* dengan media Audiovisual.

2. Variabel terikat (*Dependent Variabel*)

Variabel terikat sering disebut sebagai variabel *output*, kriteria, konsekuen. Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas.⁴³ Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa pada materi mencintai Allah dalam asmaul husna kelas VII SMP IT Al-Madani kecamatan Gunungpati Semarang.

E. Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan beberapa metode untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan dalam pengumpulan data sebagai berikut:

1. Observasi

Teknik pengumpulan data dengan observasi digunakan bila, penelitian berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan bila responden

⁴³ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D...*, hlm. 61.

yang diamati tidak terlalu besar. Dalam penelitian ini observasi yang digunakan yaitu observasi non-partisipan, peneliti tidak terlibat dan hanya sebagai pengamat independen. Observasi digunakan untuk mengetahui kegiatan guru dan siswa selama proses pembelajaran terkait pelaksanaan penerapan pendekatan saintifik pada pembelajaran PAI.

2. Tes

Tes adalah alat atau prosedur yang digunakan untuk mengetahui atau mengukur sesuatu dalam suasana dengan cara dan aturan-aturan yang sudah ditetapkan. Tes pada umumnya digunakan untuk menilai dan mengukur hasil dan prestasi belajar peserta didik, terutama prestasi kognitif yang berkenaan dengan penguasaan bahan pelajaran sesuai dengan tujuan pendidikan dan pengajaran. Adapun metode tes ini digunakan untuk memperoleh data hasil belajar siswa VII SMP IT Al-Madani kec. Gunungpati Kota Semarang pada materi mencitai Allah dalam asmaul husna.

F. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian kuantitatif, analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data yang terkumpul. Teknik analisis data dalam penelitian ini meliputi analisis instrumen penelitian, analisis data tahap awal dan tahap akhir.

Untuk mengetahui ketepatan instrumen soal tes maka perlu diuji coba dan dianalisis. Analisis instrumen soal tes meliputi analisis validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya beda soal, yang akan dijelaskan di bawah ini:

1. Uji Validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkattingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Untuk menghitung validitas item soal digunakan rumuskorelasi yang digunakan adalah rumus korelasi *product moment* dari *pearson*.⁴⁴

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

Keterangan,

- r_{xy} = Koefisien korelasi
 N = Jumlah subjek
 $\sum x$ = Skor nomor tertentu
 $\sum y$ = Skor total

Kemudian hasil r_{xy} yang didapat dari penghitungan dibandingkan dengan harga tabel *r product moment*. Harga r_{tabel} dihitung dengan taraf signifikan 5% dan N sesuai

⁴⁴ Suharsimi Arikunto, *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2007), hlm. 144-146.

dengan jumlah peserta didik. Jika $r_x \geq r_{\text{tabel}}$, maka dapat dinyatakan butir soal tersebut valid.

2. Reliabilitas

Reliabilitas digunakan untuk menunjukkan bahwa suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik.⁴⁵ Reliabilitas sebagai tes dalam penelitian ini diuji dengan menggunakan teknik korelasi KR- 20 dinyatakan oleh Arikunto dengan rumusnya sebagai berikut :

$$r^{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(\frac{s^2 - \sum pq}{s^2} \right)$$

Keterangan,

r_{11} = reliabilitas instrumen

n = banyaknya butir soal

p = proporsi subjek yang menjawab item dengan benar

q = proporsi subjek yang menjawab item dengan salah

$\sum pq$ = jumlah hasil perkalian antara p dan q

S^2 = standar deviasi dalam tes

Kemudian hasil r_{11} yang didapat dari perhitungan dibandingkan dengan harga tabel r *product moment*. Harga

⁴⁵ Suharsimi Arikunto, *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan...*, hlm. 154.

⁴⁶ Suharsimi Arikunto, *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan...*, hlm. 100.

r_{tabel} dihitung dengan taraf signifikan 5 % dan n sesuai dengan jumlah butir soal. Jika $r_{11} \geq r_{\text{tabel}}$, maka dapat dinyatakan bahwa butir soal tersebut reliabel.

3. Tingkat Kesukaran

Soal yang baik adalah soal yang tidak terlalu mudah atau tidak terlalu sukar. Rumus yang digunakan⁴⁷

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

Keterangan:

P = Tingkat kesukaran

B = Banyak peserta didik yang menjawab benar

JS = Jumlah seluruh peserta didik peserta tes

Kriteria penghitungan indeks kesukaran soal

Soal dengan $P = 0,00$ adalah soal terlalu sukar;

Soal dengan $0,00 < P \leq 0,30$ adalah soal sukar;

Soal dengan $0,30 < P \leq 0,70$ adalah soal sedang;

Soal dengan $0,70 < P \leq 1,00$ adalah soal mudah;

dan Soal dengan $P = 1,00$ adalah soal terlalu mudah.

4. Daya Pembeda Soal

Daya pembeda soal adalah kemampuan suatu soal untuk membedakan antara peserta didik yang berkemampuan tinggi dengan peserta didik yang

⁴⁷ Suharsimi Arikunto, *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan...*, hlm. 208.

berkemampuan rendah.⁴⁸ Soal dikatakan baik, bila soal dapat dijawab dengan benar oleh peserta didik yang berkemampuan tinggi. Angka yang menunjukkan besarnya daya pembeda disebut indeks diskriminasi, disingkat D. Seluruh peserta didik yang ikut tes dikelompokkan menjadi dua kelompok, yaitu kelompok pandai dan kelompok kurang pandai. Adapun langkah untuk menghitung daya pembeda soal :

- (1) Mengurutkan data hasil uji coba dari skor tertinggi sampai terendah
- (2) Menentukan kelompok atas dan kelompok bawah
- (3) Menghitung daya pembeda soal dengan rumus:

$$DP = \frac{BA}{JA} - \frac{BB}{JB}$$

Keterangan :

JA = Jumlah peserta tes kelompok atas

JB = Jumlah peserta tes kelompok bawah

BA = Banyak peserta tes kelompok atas yang menjawab dengan benar

BB = Banyak peserta tes kelompok bawah yang menjawab dengan benar

⁴⁸ Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2002), hlm. 211.

Klasifikasi daya pembeda adalah:

$0,00 < D \leq 0,20$, soal jelek

$0,20 < D \leq 0,40$, soal cukup

$0,40 < D \leq 0,70$, soal baik

$0,70 < D \leq 1,00$, soal baik sekali

Hasil analisis uji coba soal, dengan memperhatikan segenap aspek analisis item, baik validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda. Soal-soal yang digunakan memenuhi syarat soal valid, tingkat kesukaran sedang, daya beda baik atau cukup, dan reliabel.

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Analisis tahap awal
 - a. Uji normalitas

Uji normalitas sebelum data yang diperoleh dianalisis lebih lanjut, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas. Tujuan dari uji normalitas adalah untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak. Pengujiannya menggunakan rumus *Kolmogorov smirnov* dengan bantuan aplikasi *IBM SPSS (Statistical Product and Service Solution) Statistics 20*. Uji normalitas data menggunakan pengujian *Kolmogorov-Smirnov* dengan kriteria jika nilai sig (p) > 0,05, maka data berdistribusi normal

dan sebaliknya jika nilai sig (p) < 0,05, maka data tidak berdistribusi normal.⁴⁹

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah data tersebut homogen atau tidak. Jika sampel bersifat homogen, maka hasil penelitian dapat digeneralisasikan untuk seluruh populasi.

Untuk mengetahui homogenitas dapat digunakan uji kesamaan dua varians adalah sebagai berikut:

$$F_{hitung} = \frac{\text{varianterbesar}}{\text{varianterkecil}}$$

Adapun hipotesis yang digunakan dalam uji homogenitas adalah:

$$H_0 : 12 = 22$$

$$H_0 : 12 \neq 22$$

Kriteria pengujian H_0 diterima jika

$$F_{hitung} < F\left(\frac{1}{2}\alpha(v_1v_2)\right) \text{ dengan nilai } = 5\%.$$

2. Analisis Tahap Akhir

a. Uji Normalitas

⁴⁹ Ruli As'ari, "Pengetahuann dan Sikap Masyarakat dalam Melestarikan Lingkungan Hubungannya dengan Perilaku Menjaga Kelsetarian Kawasan Bukit Sepuluh Ribu di Kota Tasikmalaya", *Jurnal GeoEco*, (Vol. 4, No 1, 2018), hlm. 11.

Langkah-langkah uji normalitas tahap akhir sama dengan uji normalitas tahap awal. Namun yang membedakan adalah dua kemampuan peserta didik. Yaitu hasil dari posttest.

b. Uji Homogenitas

Langkah-langkah uji Homogenitas tahap akhir sama dengan uji homogenitas tahap awal. Namun yang membedakan adalah data kemampuan peserta didik yaitu hasil dari posttest.

c. Uji Hipotesis

Uji hipotesis adalah jawaban sementara dari suatu permasalahan yang sedang dikaji. Sebagai jawaban sementara, hipotesis perlu di uji kebenarannya. Uji hipotesis adalah proses menentukan jawaban yang dianggap diterima sesuai dengan data atau informasi yang diperoleh berdasarkan pengumpulan data.⁵⁰

Untuk menguji hipotesis dua sampel dilakukan dengan berbeda. Kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional dan kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran tipe *Scramble* dengan media audio visual setelah kedua

⁵⁰ Wina Sanjaya, *Perencanaan dan Desain Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana Media Group, 2012), hlm. 192-193.

sampel diperlakukan dengan berbeda, kemudian dilakukan test. Hasil test akhir ini adalah sebagian besar dalam pengajuan hipotesis. Untuk menguji hipotesis ini adalah:

$$H_0: \mu_1 \leq \mu_2$$

$$H_a: \mu_1 > \mu_2$$

d. Uji T-test

Pengujian ini menggunakan *independent sample test* dengan tujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar materi haji dengan menggunakan model pembelajaran tipe *scramble* dengan media audiovisual.

Untuk menguji hipotesis adalah menggunakan uji *Ttest*. Yang diuji adalah perbedaan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Ketika terdapat perbedaan di mana kelas eksperimen lebih besar dari kelas kontrol maka pembelajaran dengan menggunakan model tipe *Scramble* dengan media audiovisual berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Rumus yang digunakan adalah:

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

Dengan

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

Keterangan:

t = Statistika

\bar{x}_1 = Skor rata-rata kelompok eksperimen

\bar{x}_2 = Skor rata-rata kelompok kontrol

n_1 = Banyak subjek dari kelompok eksperimen

n_2 = Banyak subjek dari kelompok kontrol

s_1^2 = Varian kelompok eksperimen

s_2^2 = Varian kelompok kontrol

s^2 = Varian gabungan.⁵¹

⁵¹ Sudjana, *Model Statistika*, (Bandung: Tarsito, 2005), hlm. 239.

BAB IV

DESKRIPSI DAN ANALISIS DATA

A. Gambaran Umum SMP IT Al-Madani Semarang

1. Profil SMP IT Al-Madani Kecamatan Gunungpati Kota Semarang

Sekolah Menengah Pertama Islam Terpadu Al-Madani Kecamatan gunungpati Kota Semarang merupakan salah satu lembaga pendidikan yang berada di bawah naungan Yayasan Pondok Pesantren Al-Madani, awal berdiri pada Tahun 2009-2011 dengan menginduk di SMP Nudia Karangayu Semarang dan pada tahun 2011-2013 SMP IT Al-Madani menginduk di SMPN 41 Semarang. Kemudian pada tahun 2013-sekarang Al-Madani berdiri sendiri di bawah naungan Yayasan Pondok Pesantren Al-Madani Semarang yang bertempat di Dukuh Terwidi Kelurahan Plalangan RT:004 RW:004 Kecamatan Gunungpati Kota Semarang.

Dengan berjalannya waktu, Alhamdulillah dari tahun ke tahun, siswa SMP IT Al-Madani semakin meningkat, dan gedungnya juga semakin bertambah, SMP ini terdapat fasilitas diantaranya 16 ruangan, 9 ruangan untuk kelompok belajar, ruang lainnya untuk ruang kepala sekolah, ruang guru, ruang TU, ruang laboratorium, ruang perpustakaan dan

lain-lain. Fasilitas lainnya yaitu tempat ibadah (Masjid), lapangan olahraga dan free hotspot area. Di SMP IT Al-Madani memiliki tradisi yang baik yakni dibarengi dengan ilmu pengetahuan sekaligus ilmu agama yang mumpuni, sehingga para siswa siap menghadapi perkembangan zaman dengan ilmu yang didapat.

2. **Visi dan Misi SMP IT Al-Madani Gunungpati Semarang**

a. **Visi SMP IT Al-Madani Gunungpati Semarang**

”Unggul dalam prestasi dan berakhlak mulia”

Indikator-indikator :

1. Unggul dalam prestasi akademik
2. Unggul dalam prestasi non-akademik
3. Berakhlak mulia kepada guru
4. Berakhlak mulia kepada orangtua
5. Berakhlak mulia kepada sesama

b. **Misi SMP IT Al-Madani Gunungpati Semarang**

Misi SMP IT Al Madani Semarang sebagai berikut:

- 1) Melaksanakan pembelajaran, pendampingan dan bimbingan secara efektif sehingga setiap siswa berkembang secara optimal, sesuai dengan potensi yang dimiliki baik akademik maupun non-akademik
- 2) Mendorong dan membantu setiap siswa untuk mengenali potensi dirinya sehingga dapat dikembangkan secara optimal.

- 3) Menumbuhkan semangat disiplin pada setiap siswa serta meningkatkan ketrampilan melalui kegiatan pembelajaran madrasah dan ekstrakurikuler.
- 4) Menumbuhkan penghayatan dan pengamalan ajaran Islam sehingga siswa menjadi tekun, khusyu' beribadah, jujur, sportif, tanggung jawab, percaya diri, hormat pada orang tua dan guru serta menyayangi sesama.
- 5) Membekali peserta didik dengan ilmu pengetahuan dan teknologi yang berbasis agama
- 6) Melatih dan mengenalkan teknologi terapan lingkungan

Visi dan Misi merupakan kegiatan jangka panjang yang masih perlu diuraikan menjadi beberapa kegiatan yang memiliki tujuan lebih detil dan lebih jelas. Berikut ini jabaran tujuan yang diuraikan dari visi dan misi di atas.

B. Deskripsi Data Hasil Penelitian

Kegiatan penelitian ini dilaksanakan mulai tanggal 16 Oktober s.d 17 November 2022 bertempat di SMP IT Al-Madani Semarang yang merupakan salah satu Sekolah menengah Pertama swasta di kecamatan Gunungpati Kota Semarang.

Sebelum menerapkan model pembelajaran metode

Scramble dengan media Audiovisual pada peserta didik, peneliti melakukan diskusi terlebih dahulu dengan guru PAI kelas VII SMP IT Al-Madani Semarang, Bapak Agus Hasan Munadi, S.Ag. mengenai problematika dalam proses pembelajaran PAI. Sebelum memberi perlakuan peneliti menentukan sampel penelitian dengan sampel random dengan maksud agar setiap kelas mempunyai kesempatan yang sama untuk menjadi sampel penelitian.

Adapun tekniknya dengan mengundi gulungan kertas sejumlah kelas yang di dalamnya terdapat nomor kelas, kemudian mengambil salah satu, kelas pertama adalah kelas eksperimen yaitu kelas VII A yang diberi perlakuan pembelajaran metode *Scramble* dengan media audiovisual dan kertas kedua adalah kelas kontrol yaitu kelas VII C dengan model pembelajaran konvensional. Waktu yang digunakan masing-masing kelas adalah 2 kali pertemuan dengan alokasi waktu 2 x 40 menit. Kemudian dilanjutkan dengan posttest.

Posttest menggunakan soal pilihan ganda di mana instrumen tersebut sudah dipastikan dengan komponen yang diharapkan sekolah dalam materi mencintai Allah dalam asmaul husna. Kemudian instrumen diujikan kepada kedua kelas, kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal ini untuk mengetahui apakah model dan media pembelajaran yang digunakan dapat meningkatkan hasil belajar siswa, kemudian

dibandingkan antara nilai rata-rata kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil dari kedua rata-rata tersebut dapat digunakan untuk pembuktian hipotesis.

C. Analisis Data Hasil Penelitian

1. Analisis Tahap Awal

Data yang digunakan pada tahap awal adalah nilai pretest siswa. Pada analisis tahap awal dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas.

a. Uji Normalitas

Data awal yang digunakan untuk menguji normalitas adalah pretest siswa. Uji normalitas data menggunakan pengujian *Kolmogorov-Smirnov* dengan bantuan aplikasi *IBM SPSS Statistics 20* dengan kriteria jika nilai signifikansi $> 0,05$, maka data berdistribusi normal dan sebaliknya jika nilai signifikansi $< 0,05$, maka data tidak berdistribusi normal.

Tabel 4.1 Data Hasil Normalitas Awal One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		eksperimen	Kontrol
Normal	mean	24	27
	Parameters ^{a,b} Std.	72,9167	59,2593
		11,50772	9,77671

Most Extreme Deviation		,145	
Differences	Absolute	,137	,136
Kolmogorov-Smirn	Positive	-,145	,709
	Negative		-,123
	ov Z		,709
Asymp. Sig. (2-tailed)		,695	,696

Test distribution is Normal.

Calculated from data.

Sumber : *Data diolah*

Berdasarkan tabel di atas bahwa uji normalitas awal kelas eskperimen dengan nilai *Kolmogorov-Smirnov* sebesar 0,709 dan Asymp. Sig. sebesar 0,695 > 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data tersebut berdistribusi normal.

Sedangkan uji normalitas awal kelas kontrol dengan nilai *Kolmogorov-Smirnov* sebesar 0,709 dan signifikansi 0,696 > 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data tersebut berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas ini bertujuan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh homogen atau tidak. Pada uji homogenitas untuk sampel menggunakan nilai pretest siswa maka diperoleh $f_{hitung} = 1,3854$ dengan menggunakan $\alpha = 5\%$ dengan df pembilang = nb - 1 = 2

$- 1 = 1$, df penyebut = $nk - 1 = 24 - 1 = 23$ dan $f_{tabel} = 4,28$. Jadi, kesimpulannya adalah $f_{hitung} < f_{tabel}$ maka data tersebut dikatakan homogen.

Tabel 4.2

Data Homogenitas

No	Kelas	F_{hitung}	F_{tabel}	Kriteria
1	VII A	1,3854	4,28	Homogen
2	VII C			

Perhitungan selanjutnya dapat dilihat pada lampiran 8

2. Analisis Data Uji Coba Instrumen Tes

Analisis hasil tes uji coba adalah sebagai berikut:

a. Analisis validitas Soal

Uji validitas digunakan untuk mengetahui valid tidaknya item-item soal. Berikut adalah tabel hasil validitas soal uji coba.

Tabel 4.3

No.	Kriteria	Soal	Jumlah
1	Valid	1,3,7,9,10,11,12,13,14,15, 17,18,19,20	14
2	Invalid	2,4,5,6,8,16	6

Perhitungan selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 9.

b. Analisis Reliabilitas Soal

Setelah uji validitas dilakukan. Selanjutnya dilakukan uji reliabilitas terhadap instrumen tersebut. Uji reliabilitas digunakan untuk mengetahui ketepatan suatu tes apabila diletakkan pada subjek yang sama. Adapun reliabilitas dari soal uji coba dengan menggunakan teknik korelasi KR- 20 diperoleh $r_{11} = 0,718$ dengan $r_{tabel} = 0,532$. Diperoleh $r_{11} > r_{tabel}$ maka instrument tersebut adalah reliabel.

Perhitungan selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 10.

c. Analisis Tingkat Kesukaran

Analisis tingkat kesukaran digunakan untuk mengetahui tingkat kesukaran soal apakah soal tersebut memiliki kriteria mudah, sedang, atau sukar. Berdasarkan hasil perhitungan indeks kesukaran butir soal diperoleh:

Tabel 4.4

No	Kriteria	No Soal	Jumlah
1.	Mudah	1,2,4,5,6,7,8,9,11,12,13, 15,17,18,19	15
2.	Sedang	3,10,14,16,20	5

Perhitungan lengkap dapat dilihat pada lampiran 11.

d. Analisis Daya Pembeda Soal

Berdasarkan perhitungan daya beda soal diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 4.5

No	Kriteria	No Soal	Jumlah
1	Baik	10,12,14,19,	4
2	Cukup	3,9,13,15,17,18,20	7
3	Jelek	1,2,4,5,6,7,8,11,16,	9

Perhitungan selanjutnya dapat dilihat pada lampiran 12.

3. Analisis tahap akhir

Analisis tahap akhir ini didasarkan pada nilai *posttest* yang diberikan kepada kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Untuk daftar nilai pada lampiran 4. Analisis ini meliputi uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis.

a. Uji Normalitas

Data yang digunakan untuk menguji normalitas adalah nilai *posttest* siswa. Uji normalitas data menggunakan pengujian *Kolmogorov-Smirnov* dengan bantuan aplikasi *IBM SPSS Statistics 20* dengan kriteria jika nilai signifikansi $> 0,05$, maka data berdistribusi normal dan sebaliknya jika nilai signifikansi $< 0,05$, maka data tidak berdistribusi normal.

Tabel 4.6
Data Normalitas Akhir
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Eskperimen	Kontrol
		24	27
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	76,4583	62,2222
	Std. Deviation	10,05195	8,35894
	Most Extreme Differences		
	Absolute	,138	,173
	Positive	,115	,148
	Negative	-,138	-,173
Kolmogorov-Smirnov Z		,675	,899
Asymp. Sig. (2-tailed)		,753	,395

Test distribution is Normal.

Calculated from data.

Sumber: *Data diolah*

Lampiran lengkap dapat dilihat pada lampiran 13.

Berdasarkan tabel di atas bahwa uji normalitas akhir hasil belajar kelas eskperimen dengan nilai *KolmogorovSmirnov* sebesar 0,675 dan Asymp. Sig. sebesar $0,753 > 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa data tersebut berdistribusi normal.

Sedangkan uji normalitas akhir kelas kontrol dengan nilai *Kolmogorov-Smirnov* sebesar 0,899 dan signifikansi $0,395 > 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa data tersebut berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas ini bertujuan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh homogen atau tidak. Pada uji homomgenitas untuk sampel menggunakan nilai *posttest* siswa maka diperoleh $f_{hitung} = 1,4492$ dengan menggunakan $\alpha = 5\%$ dengan df pembilang = $nb - 1 = 2 - 1 = 1$, df penyebut = $nk - 1 = 24 - 1 = 23$ dan $f_{tabel} = 4,28$. Jadi, kesimpulannya adalah $f_{hitung} < f_{tabel}$, maka data tersebut dikatakan homogen.

Tabel 4.7

Data Homogenitas Akhir

No	Kelas	<i>Fhitung</i>	<i>Ftabel</i>	Kriteria
1	VII A	1,4492	4,28	Homogen
2	VII C			

Perhitungan selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 14.

c. Uji Hipotesis

Eksperimen (VII A) dan Kelas Kontrol (VII C)

Sumber varians	VII A	VII C
Jumlah	1835	1680
N	24	27
Mean	76,4583	62,2222
Varian (s^2)	101,04	69,27
Standar Deviasi (S)	10,0519	8,3589

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

$$= \frac{(24-1)101,04 + (24-1)69,27}{24+27-2}$$

$$= \frac{2323,92 + 1603,56}{49}$$

$$S^2 = \frac{3926}{49} = 80,152$$

$$S = 8,952$$

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

$$= \frac{76,45 - 62,22}{8,952 \sqrt{\frac{1}{24} + \frac{1}{24}}}$$

$$= \frac{14,23}{8,952 \times 0,2863} = \frac{14,23}{2,560} = 5,558$$

Dengan taraf signifikansi α 5 % dan $dk = n_1 + n_2 - 2 = 24 + 27 - 2 = 49$ diperoleh $t_{tabel} = 1,677$ karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga ada perbedaan antara kelas VII A dan kelas VII C.

d. Uji Perbedaan Dua Rata-Rata

Dari uji perbedaan dua rata-rata diperoleh t_{hitung} sebesar 5,558 nilai ini kemudian dibandingkan dengan t_{tabel} dengan $dk = 49$ maka taraf signifikansi $\alpha = 5\%$ adalah sebesar 1,677 karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga ada perbedaan hasil belajar peserta didik antara kelas VII A sebagai kelas eksperimen dan kelas VII C (kelas kontrol).

Untuk perhitungan selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 15.

4. Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan nilai awal peneliti menggunakan nilai pretest peserta didik SMP IT Al-Madani Semarang untuk dijadikan sebagai dasar awal pelaksanaan penelitian. Dalam hal ini kemampuan awal kelas yang akan dijadikan objek penelitian perlu diketahui sudah mencapai kriteria normal dan homogen atau belum. Oleh karena itu peneliti menggunakan nilai pretest peserta didik kelas VII A dan VII C sebagai data awal. Berdasarkan perhitungan diperoleh nilai signifikansi uji normalitas pada kelas VII A

sebesar 0,695 dan kelas VII C sebesar 0,696, dari kedua kelas tersebut nilai signifikansi $> 0,05$, maka data tersebut berdistribusi normal. Dan hasil dari uji homogenitas memperoleh nilai $f_{hitung} = 1,3854$ dan $f_{tabel} = 4,28$. Jadi, kesimpulannya adalah $f_{hitung} < f_{tabel}$, maka data tersebut dikatakan homogen. Artinya dari data tersebut menunjukkan bahwa data berdistribusi homogen. Maka dapat diketahui bahwa hasil dari perhitungan pretest pada kelas VII A dan VII C yaitu normal dan homogen. Oleh karena itu kedua kelas tersebut layak dijadikan kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Sebelum melakukan langkah selanjutnya dilakukan test pada soal uji coba. Test ini diberikan kepada kelas VII A. Instrumen soal terdiri dari 20 butir soal pilihan ganda yang kemudian dianalisis dengan uji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran dan daya beda. Dari analisis tersebut diperoleh instrumen test yang akan diujikan ke kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah mendapat materi dengan berbeda perlakuan. Instrumen tersebut dinamakan *posttest*.

Pada saat proses pembelajaran, kedua kelas mendapat perlakuan yang berbeda yaitu kelas eksperimen dengan menggunakan model kooperatif tipe *Scramble* dengan media Audiovisual sedangkan kelas kontrol

menggunakan model konvensional. Dalam menggunakan model kooperatif tipe *Scramble* dengan media Audiovisual siswa dikelompokkan menjadi beberapa kelompok yang setiap kelompok terdiri dari 4-5 anak di mana setiap anak dalam kelompok tersebut diberi nomor. Sebelum diskusi dimulai guru menyampaikan materi melalui tayangan video tentang mencintai Allah dalam asmaul husna dan siswa memperhatikannya. Kemudian guru memberi tugas kepada masing-masing kelompok dan masing-masing kelompok mendiskusikan tugas yang diberikan oleh guru. Setiap siswa dalam kelompok dilatih untuk bisa menyampaikan ide atau pendapatnya sehingga diskusi berjalan dengan baik dan kegiatan belajar menjadi aktif.

Setelah itu guru akan memanggil nomor secara acak untuk maju ke depan dan menjelaskan hasil kerja mereka, kemudian guru menunjuk salah satu nomor dari kelompok yang lain untuk memberikan tanggapannya. Dengan model pembelajaran ini dapat melatih siswa untuk memiliki rasa tanggung jawab selain pada diri sendiri juga tanggungjawab terhadap kelompoknya. Tujuan menggunakan model pembelajaran tipe *Scramble* dikombinasikan dengan media Audiovisual adalah supaya siswa lebih mudah memahami materi yang telah diajarkan.

Berbeda dengan eksperimen, kelas kontrol menggunakan model konvensional di mana pendidik menjelaskan materi tentang haji dengan metode ceramah. Kemudian peserta didik diberi kesempatan untuk menanyakan yang sekiranya kurang jelas.

Setelah pembelajaran berakhir kelas eksperimen dan kelas kontrol diberi tes akhir (*posttest*) dengan soal yang sama. Berdasarkan hasil test diperoleh nilai rata-rata kelas eksperimen 76,4583 dengan standar deviasi 10,0519, sedangkan nilai rata-rata kelas kontrol 62,2222 dengan standar deviasi 8,3589. Berdasarkan uji hipotesis yang dilakukan diperoleh t_{hitung} sebesar 5,558 sedangkan t_{tabel} 1,677. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka dapat disimpulkan data tersebut signifikan dan hipotesis yang diajukan dapat diterima. Berdasarkan perhitungan diperoleh nilai signifikansi uji normalitas pada kelas VII A sebesar 0,695 dan kelas VII C sebesar 0,696, dari kedua kelas tersebut nilai signifikansi $> 0,05$, maka data tersebut berdistribusi normal. Dan hasil dari uji homogenitas memperoleh nilai $f_{hitung} = 1,3854$ dan $f_{tabel} = 4,28$. Jadi, kesimpulannya adalah $f_{hitung} < f_{tabel}$ maka data tersebut dikatakan homogen. Artinya dari data tersebut menunjukkan bahwa data berdistribusi homogen. Maka dapat diketahui bahwa hasil dari perhitungan pretest pada kelas VII A dan VII C yaitu

normal dan homogen. Oleh karena itu kedua kelas tersebut layak dijadikan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Maka model pembelajaran *scramble* efektif untuk meningkatkan hasil belajar.

D. Keterbatasan Penelitian

Peneliti menyadari bahwa dalam penelitian ini banyak terjadi kendala dan hambatan. Hal ini bukan disebabkan karena faktor kesengajaan namun karena keterbatasan peneliti dalam melakukan penelitian. Adapun faktor yang menghambat penelitian ini adalah:

1. Peneliti menyadari sebagai manusia biasa pasti banyak kekurangan baik segi keilmuan maupun segi pengalaman.
2. Pengetahuan yang dimiliki peneliti masih sangat sedikit, akan tetapi peneliti sudah berusaha untuk semaksimal mungkin sesuai dengan kemampuan keilmuan dan bimbingan dari dosen pembimbing.

Meskipun banyak keterbatasan dalam penelitian ini, peneliti bersyukur bahwa penelitian ini dapat dilaksanakan dan diselesaikan dengan penuh tantangan dan perjuangan.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan terhadap peserta didik kelas VII A SMP IT Al-Madani Semarang diperoleh kesimpulan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Scramble* dengan media Audiovisual efektif terhadap hasil pembelajaran mata pelajaran PAI materi mencintai Allah dalam asmaul husna. Hal ini dibuktikan bahwa berdasarkan nilai rata-rata kelas eksperimen lebih baik dari pada nilai rata-rata kelas kontrol, dengan perhitungan diperoleh nilai rata-rata hasil belajar peserta didik kelas eksperimen adalah 76,4583 dengan standar deviasi (S) = 10,0519. Sedangkan nilai rata-rata kelas kontrol adalah 62,2222 dengan standar deviasi (S) = 8,3589. Sehingga dari analisis diperoleh $t_{hitung} = 5,558$ sedangkan $t_{tabel} = 1,677$. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka data tersebut signifikan dan hipotesis yang diajukan dapat diterima yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *Scramble* dengan media audiovisual efektif terhadap peningkatan hasil belajar pada mata pelajaran PAI materi mencintai Allah dalam asmaul husna kelas VII SMP IT Al-Madani Gunungpati Semarang.

B. Saran

Berdasarkan pembahasan hasil penelitian dan kesimpulan yang telah dilakukan maka selanjutnya peneliti menyampaikan saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru atau calon guru hendaknya dalam proses pembelajaran dapat memilih dan menyesuaikan model serta media pembelajaran yang sesuai dengan materi pelajaran, salah satunya dapat menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Scramble* dengan media Audiovisual.
2. Bagi siswa, kepada peserta didik SMP IT Al-Madani Gunungpati Semarang khususnya, dan peserta didik secara umum untuk bisa mengikuti proses pembelajaran dengan aktif agar bisa mencapai tujuan pembelajaran.
3. Bagi peneliti selanjutnya, atau pihak lain yang ingin menggunakan model pembelajaran yang sama, sebisa mungkin terlebih dahulu dianalisis kembali untuk disesuaikan penggunaannya dalam hal materi, media pembelajaran, waktu dan lainnya yang ada pada madrasah atau sekolah tempat model ini yang akan digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Shodiqin dkk. *Pengaruh Pembelajaran kooperatif Metode Scramble Terhadap Hasil belajar IPS di Sekolah Dasar*. <http://junal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/11268> (20 Desember 2020).
- Arif, dkk., “Peningkatan Efektivitas Pembelajaran Melalui Peningkatan Kompetensi Pedagogik dan *Teamwork*”, *Jurnal Manajemen Pendidikan*, Vol. 7, No. 2, 2019.
- Arikunto, Suharsimi, 2010. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Baharuddin dan Esa Nur Wahyuni, 2010. *Teori Belajar Dan Pembelajaran*, Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Bungin, M. Burhan, 2015. *Metodologi Penelitian Kuantitatif Komunikasi, Ekonomi dan Kebijakan Publik serta Ilmu-ilmu Sosial Lainnya*, Jakarta: Prenada Media. 2015.
- Dariyo, Agoes, 2013. *Dasar-Dasar Pedagogi Modern*, Jakarta: PT. Indeks Pertama Puri Media.
- Hadi, Sutrisno, 2001. *Analisis Regresi*, Yogyakarta: Andi Offset.
- Hajarsurjana dan Mulyati, 2009. *Cooperative learning (Teori dan Aplikasi PAIKEM)*, Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Hamdhani, 2011. “*Strategi Belajar Mengajar*”, Bandung: CV. Pustaka Setia.
- Huda, Miftahul, 2014. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*, Cet. IV; Malang: Pustaka Pelajar.
- Ismail SM, 2008. *Strategi Pembelajaran Agama Islam Berbasis Paikem*, Semarang: Rasail Media Group.

- Khairani, Makmun, 2017. *Psikologi Belajar*, Yogyakarta: Aswaja Presindo.
- Kurniawan, Asep, 2018. *Metodologi Penelitian Pendidikan*, Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono, 2013. *Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D*, Bandung: Alfabeta.
- M. Thobroni, 2015. *Belajar dan Pembelajaran: Teori dan Praktik*, Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Mustadi, “*Perbandingan Hasil Belajar Matematika dengan Menggunakan Metode Pembelajaran Make a Match dan Scramble pada Peserta Didik Kelas IV SD Inpers Tanah Karaeng*”, Skripsi (Makassar: Fak. Tarbiyah dan Keguruan UIN Alauddin Makassar, 2016).
- Nasution, 1995. *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar Mengajar*, Jakarta: Bina Aksara.
- Pandie, Imansjah Ali, 1984. *Didaktik Metodik*, Surabaya: PT.Usaha Nasional.
- Pujianto, Andi. 51 *Model Pembelajaran Inovatif untuk Pembelajaran Efektif*, <http://jurnalmodelpembelajaran.ac.id> (21 Desember 2020).
- S. Margono, 2010. *Metodologi Penelitian Pendidikan*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Sadiman, Arif, 1996. *Media Pembelajaran*, Jakarta: Rajawali Pers.
- Sudaryono, 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*, Jakarta: Prenamedia Group.
- Sudjana, Nana, 1978. *Media Pengajaran*, Surabaya: Pustaka dua.
- , 2001. *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*, Bandung: Sinar Baru Algensindo.

- Sudjana, 2005. *Metoda Statistika*, Bandung: Tarsito.
- Sugiyono, 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung: Alfabeta.
- Suhana, Cucu, 2014. *Konsep Statigis Pembelajaran (Edisi Revisi)*, Bandung: Refika Aditama.
- Sukardi, 2009. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Praktiknya*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Sukmadinata, 2011. Nana Syaodih. *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Suprijanto, 1996. *Pendidikan Orang Dewasa*, Jakarta: PT.Bumi Aksara, 2005.
- Suprijono dan Agus, 2011. *cooperative Learning*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Suprijono, 2011. *Cooperative Learning*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Suprihatiningrum, Jamil. *Strategi Pembelajaran...*
- Suryani, Ninuk, 2012. *Strategi Belajar Mengajar*, Yogyakarta: Ombak.
- Syafi'I, Ahmad. "Studi Tentang Prestasi Belajar Siswa Dalam Berbagai Aspek Dan Faktor Yang Mempengaruhi", *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, Vol. 2 No. 2 Juli 2018.
- Syafi'i, Ahmad. dkk, Studi Tentang Prestasi Belajar Siswa Dalam Berbagai Aspek Dan Faktor Yang Mempengaruhi, *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, Vol. 2 No.2 Juli 2018.
- Syaiful Bahri Djaramah dan Aswan Zain, 2010. *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta: PT.Rineka Cipta.

- Tim Penyusunan Kamus Pusat Dan Pengembangan Bahasa, 1994. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: Balai Pustaka.
- Tohirin, 2006. *Psikologi Pembelajaran Pendidika Agama Islam*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- W.S Winkel, 1986. *Psikologi Pendidikan Dan Evaluasi Belajar*, Jakarta: Gramedia. 1986.
- Wahyuningtyas, Novitriyana, Keefektivan Penerapan Model Pembelajaran Course Review Horay dan Scramble dengan Strategi Guided Note Taking Ditinjau dari Hasil Belajar Siswa Kelas VII Semester II SMP Negeri 1 Sale Tahun Ajaran 2011/2012, Semarang: Perpustakaan IKIP PGRI, 2012.
- Zusnani, Ida, 2013. *Pendidikan Kepribadian Siswa SD-SMP*, (Jakarta: Tugu Publisher.
- <https://www.kompasiana.com/sihaasiaherman/5e9426af097f36097871e462/penggunaan-media-audio-visual-dalam-pembelajaran>. Diakses pada tanggal 24 Desember 2020, pukul 22.15 WIB.
- <http://adhy14.blogspot.com/2013/03/pengertian-media-audio-visual.html>. Diakses pada tanggal 28 Desember 2020, pukul 14.45 WIB.
- <https://rohissmpn14depok.wordpress.com/rohis-14/materi-pai-kelas7-kurikulum-2013/lebih-dekat-dengan-allah-swt-yang-sangat-indah-nama-nya/> Diakses pada tanggal 31 Desember 2020, pukul 02.20 WIB.

Lampiran 1

Daftar Nama Peserta Didik Kelas Eksperimen

No	Nama siswa	Kode
1	Almayra Riandhul Jannah	KE_1
2	Aslafi Mada	KE_2
3	Astri Apriliani	KE_3
4	Aunin Dyah Ayuningtyas	KE_4
5	Dewi Puspa Azizah	KE_5
6	Faridatun Nurunnayah	KE_6
7	Gamma Aulia Guszend	KE_7
8	Hayyinatul Lubabah	KE_8
9	Intifadah Ummu Khanifah	KE_9
10	Lutfi Mubaroq	KE_10
11	Maylani Armitha Sari	KE_11
12	Mohammad Dw Santoso	KE_12
13	Muchammad Aqib Ghofar	KE_13
14	Muhammad Maftun Ihsan	KE_14
15	Muhammad Alfani Fadlol	KE_15
16	Muhammad Dhafa F	KE_16
17	Muhammad Imron	KE_17
18	Muhammad Zidan Maulana	KE_18
19	Nawang Kinari Arimbi	KE_19
20	Naylla Lutfiatul K	KE_20
21	Ridho Yoga Pratama	KE_21
22	Satria Tegar Saputra	KE_22
23	Siti Aisyah	KE_23
24	Surya Adi Pratama	KE_24

Lampiran 2

Daftar Nama Peserta Didik Kelas Kontrol

No	Nama siswa	Kode
1	Abyan Zaky Andyka	KK_1
2	Anggita Putri Herawati	KK_2
3	Atina Nuraini	KK_3
4	Azaria Prima Wirasdianti	KK_4
5	Bayu Aji Saputra	KK_5
6	Desta Hadi Maulana	KK_6
7	Farida Rahma Mariska	KK_7
8	Fatih Haidar	KK_8
9	Lukman Rizki Pratama	KK_9
10	Meidiana Khoirunnisa	KK_10
11	Muhammad Fiqrul Arif	KK_11
12	Muhammad Miftahkul Mujib	KK_12
13	Muhammad Ridwan	KK_13
14	Muhammad Alfin W	KK_14
15	Muhammad Ilham A	KK_15
16	Muhammad Mukhlis A	KK_16
17	Navisa Arum Febriana	KK_17
18	Noviana Fajriah	KK_18
19	Pradika Risqiawan	KK_19
20	Rahma Dia Syaputri	KK_20
21	Raisya Audina Cempaka	KK_21
22	Resky Aulinova P	KK_22
23	Sarah Amelia	KK_23
24	Syarifatun Nisa	KK_24
25	Uswatun Khasanah	KK_25
26	Vellyvio Mercy Endfianto	KK_26
27	Vera Eviliya	KK_27

Lampiran 3**Daftar Nilai Pretest Kelas Ekperimen dan Kelas Kontrol**

No	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
	Kode	Pretest	Kode	Pretest
1	KE_1	65	KK_1	60
2	KE_2	75	KK_2	45
3	KE_3	75	KK_3	45
4	KE_4	75	KK_4	45
5	KE_5	95	KK_5	60
6	KE_6	75	KK_6	60
7	KE_7	70	KK_7	70
8	KE_8	55	KK_8	50
9	KE_9	65	KK_9	50
10	KE_10	90	KK_10	55
11	KE_11	85	KK_11	60
12	KE_12	85	KK_12	60
13	KE_13	55	KK_13	65
14	KE_14	85	KK_14	50
15	KE_15	85	KK_15	50
16	KE_16	85	KK_16	55
17	KE_17	70	KK_17	60
18	KE_18	75	KK_18	75
19	KE_19	60	KK_19	85
20	KE_20	65	KK_20	70
21	KE_21	60	KK_21	60
22	KE_22	55	KK_22	65
23	KE_23	70	KK_23	55
24	KE_24	75	KK_24	65

25			KK_25	70
26			KK_26	65
27			KK_27	50
Jumlah		1750		1600
Mean		72,916		59,259

Lampiran 4

Daftar Nilai Posttest Kelas Ekperimen dan Kelas Kontrol

No	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
	Kode	Posttest	Kode	posttest
1	KE_1	75	KK_1	60
2	KE_2	80	KK_2	50
3	KE_3	85	KK_3	50
4	KE_4	80	KK_4	50
5	KE_5	90	KK_5	65
6	KE_6	80	KK_6	65
7	KE_7	80	KK_7	70
8	KE_8	65	KK_8	50
9	KE_9	70	KK_9	60
10	KE_10	90	KK_10	60
11	KE_11	90	KK_11	60
12	KE_12	90	KK_12	65
13	KE_13	60	KK_13	65
14	KE_14	85	KK_14	50
15	KE_15	85	KK_15	55
16	KE_16	85	KK_16	60
17	KE_17	70	KK_17	70
18	KE_18	75	KK_18	75
19	KE_19	65	KK_19	85
20	KE_20	70	KK_20	70
21	KE_21	60	KK_21	60
22	KE_22	60	KK_22	65
23	KE_23	70	KK_23	60
24	KE_24	75	KK_24	65
25			KK_25	70
26			KK_26	65

27			KK_27	60
Jumlah		1835		1680
Mean		76,4583		62,2222

Lampiran 5

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama	: SMP IT Al-Madani Semarang
Mata Pelajaran	: PAI & BP
Kelas/Semester	: VII/Ganjil
Materi Pokok	: Mencintai Allah dalam Asmaul Husna
Alokasi Waktu	: 2 x 40 Menit (1x pertemuan)

A. Kompetensi Inti :

1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung-jawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
3. Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan,

kebangsaan, kenegaraan dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.

4. Mengolah, menalar dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri dan mampu menggunakan metode sesuai kaidah keilmuan.

B. Kompetensi Dasar

1. Meyakini bahwa Allah Maha Mengetahui, Maha Waspada, Maha Mendengar dan Maha Melihat.
2. Menunjukkan perilaku percaya diri, tekun, teliti, dan kerja keras sebagai implementasi makna Al- 'Alim, al-Khobir, As-Sami', dan al-Bashir.
3. Memahami makna Asmaul Husna; al-'Alim, al-Khobir, as-Sami', dan al-Bashir.
4. Menyajikan contoh perilaku yang mencerminkan orang yang meneladani Asmaul Husna; al-'Alim, al-Khobir, as-Sami', dan al-Bashir.

C. Indikator

1. Menunjukkan sikap Tekun beribadah (salat Fardlu berjamaah) sebagai wujud keyakinan bahwa Allah Maha Mengetahui dan Maha Waspada.
2. Menunjukkan perilaku tekun belajar untuk menguasai ilmu pengetahuan sebagai makna Al-‘Alim.
3. Mengidentifikasi nilai-nilai keteladanan dari Asmaul Husna al-‘Alim, al-Khobir, as-Sami’, dan al-Bashir.
4. Mendemonstrasikan perilaku al-Alim, al-Khobir, as-Sami’, dan al-Bashir dalam kehidupan sehari-hari.

D. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui pengamatan siswa dapat menjelaskan pengertian Asmaul Husna al-Alim, al-Khobir, as-Sami’, dan al-Bashir dan dalilnya dengan benar.
2. Melalui penjelasan guru siswa dapat menjelaskan kejadian nyata yang berkaitan dengan Asmaul Husna al-Alim, al-Khobir, as-Sami’, dan al-Bashir dengan benar.
3. Melalui pengamatan siswa dapat mendemostrasikan perilaku yang sesuai dengan Asmaul Husna al-Alim, al-Khobir, as-Sami’, dan al-Bashir dalam kehidupan sehari-hari dengan benar.

4. Melalui pengamatan siswa dapat Menjauhi perilaku yang tidak sesuai dengan Asmaul Husna al-Alim, al-Khobir, as-Sami', dan al-Bashir dalam kehidupan sehari-hari dengan baik dan benar.

E. Materi Pembelajaran

1. Pengertian Iman Kepada Allah Swt.
2. Pengertian Asmaul husna.
3. Makna Asmaul Husna al-Alim, al-Khobir, as-Sami', dan al-Bashir.
4. Nilai-nilai keteladanan dari Asmaul Husna al-Alim, al-Khobir, as-Sami', dan al-Bashir.

F. Metode Pembelajaran

Pendekatan: Scientific learning

Model : *Metode Scramble*

G. Media Pembelajaran dan Sumber belajar

1. Media : Laptop, LCD projector, *audiovisual* (video), spidol, papan tulis dan kertas nomor.
2. Sumber belajar : Buku Ajar PAI & BP kelas VII atau LKS dan sumber lain.

H. Kegiatan Pembelajaran

No	Kegiatan	Waktu
1	<p>Pendahuluan :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membuka pembelajaran dengan salam dan berdoa bersama dipimpin oleh seorang peserta didik dengan penuh khidmat; 2. Guru memperhatikan kesiapan diri peserta didik dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kehadiran, kerapian pakaian, posisi, dan tempat duduk peserta didik; 3. Guru memulai pembelajaran dengan membaca asmaul husna; 4. Guru memberikan motivasi dan mengajukan pertanyaan secara komunikatif yang berkaitan dengan materi asmaul husna; 5. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dan teknik penilaian yang akan digunakan; 6. Guru mengondisikan peserta didik menjadi empat kelompok; 7. Guru Menyampaikan tahapan kegiatan yang akan dilaksanakan dalam pembelajaran dengan menggunakan metode <i>Scramble</i>. 	15 menit
2	<p>Kegiatan Inti :</p> <p>a. Mengamati / observasi</p>	55 menit

No	Kegiatan	Waktu
	<ul style="list-style-type: none"> - Pendidik menyajikan/mempresentasikan materi yang berhubungan dengan soal dan jawaban yang akan diberikan. Sebelumnya pendidik telah menyiapkan kartu soal dan jawaban tersebut. - Pendidik harus memahami betul apa saja istilah atau yang dianggap sulit bagi peserta didik dalam sebuah mata pelajaran. Kata-kata itulah yang nantinya memerlukan penguatan yang diwujudkan dalam bentuk soal. - Untuk membangun kekompakkan dan kebersamaan, peserta didik dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil. - Selama proses berjalan, pendidik dapat memberikan clue tambahan jika peserta didik menalami kesulitan dalam berfikir. - Pendidik memberikan pemahaman kepada peserta didik tentang metode pembelajaran yang akan diterapkan serta membagikan kartu soal dan kartu jawaban. - Pendidik memberi durasi tertentu untuk pengerjaan soal. - Pendidik mengecek durasi waktu sambil memeriksa pekerjaan masing-masing kelompok dan memberikan clue tambahan apabila peserta didik mengalami 	

	<p>kesulitan dalam berpikir.</p> <ul style="list-style-type: none">- Jika waktu pengerjaan soal sudah habis, peserta didik wajib mengumpulkan lembar jawaban. Dalam hal ini, baik peserta didik yang selesai maupun tidak selesai harus mengumpulkan jawabannya segera.- Pendidik melakukan penilaian, baik di kelas maupun di rumah. Penilaian dilakukan berdasarkan seberapa cepat peserta didik mengerjakan soal dan seberapa banyak soal yang dapat diselesaikan dengan benar.- Pendidik dapat memberi apresiasi kepada peserta didik yang berhasil dan memberikan semangat yang belum berhasil menjawab dengan cepat dan benar <p>b. Menanya</p> <ul style="list-style-type: none">- Peserta didik merumuskan permasalahan-permasalahan :<ol style="list-style-type: none">a) Apa yang dimaksud dengan asmaul husna?b) Mengapa harus membiasakan berdoa dengan membaca asmaul husna?c) Bagaimana cara memahami makna asmaul husna?d) Bagaimana agar permohonan (doa) dikabulkan oleh Allah Swt. <p>c. Mengumpulkan data / eksplorasi</p> <ul style="list-style-type: none">- Peserta didik mengumpulkan informasi	
--	---	--

	<p>berdasarkan prosedur yang telah direncanakan untuk menjawab masalah-masalah yang dirumuskan sesuai dengan tujuan pembelajaran:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru membimbing peserta didik untuk menganalisis data atau informasi yang diperoleh; - Guru membimbing peserta didik untuk melakukan pemeriksaan untuk membuktikan benar tidaknya hipotesis yang ditetapkan dengan mengamati contoh-contoh perilaku yang mencerminkan keteladanan dari asmaul husna dalam kehidupan sehari-hari. <p>d. Mengasosiasi</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru menegaskan bahwa setiap kelompok harus menguasai materi yang diberikan oleh guru. - Setiap kelompok berdiskusi dan menganalisis tugas yang diberikan oleh guru. Guru mengawasi jalannya diskusi. <p>e. Mengkomunikasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru memanggil salah satu siswa yang menjadi ketua kelompok dan menjawab pertanyaan yang sudah diberikan oleh guru materi tentang asmaul husna. 	
3	<p>Penutup :</p> <p>1. Melaksanakan evaluasi dengan mengajukan pertanyaan atau tanggapan peserta didik dari kegiatan yang telah dilaksanakan.</p>	10 menit

	2. Merencanakan kegiatan tindak lanjut. 3. Menutup pelajaran dengan doa bersama dan salam.	
--	---	--

I. Penilaian

1. Teknik Penilaian : Tes Tertulis 2. Bentuk Instrumen :
Lembar Penilaian
3. Kisi-kisi soal :


No	Indikator	Butir instrumen
1.	Menjelaskan pengertian asmaul husna dan dalilnya.	1. Menjelaskan pengertian asmaul husna. 2. Menyebutkan dalil tentang asmaul husna.
2.	Menjelaskan pengertian iman kepada Allah dan asmaul husna.	1. Menjelaskan tetang iman kepada Allah swt. 2. Menjelaskan pengertian asmul husna. 3. Menjelaskan Makna Asmaul Husna al-Alim, al-Khobir, as-Sami', dan al-Bashir. 4. Menjelaskan Nilai-nilai keteladanan dari Asmaul Husna al-Alim, al-Khobir, as-Sami', dan al-Bashir.
3.	Menjelaskan identifikasi	1. Menyebutkan identifikasi Nilai-nilai keteladanan dari

	asmaul husna.	Asmaul Husna al-Alim, al-Khobir, as-Sami', dan al-Bashir dalam kehidupan sehari-hari.
4.	Menunjukkan perilaku mencerminkan asmaul husna.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan tentang perilaku yang mencerminkan asmaul husna. 2. Menyebutkan hikmah dari asmaul husna.

Mengetahui

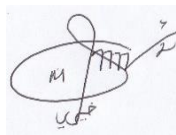
Semarang, 13 Desember 2022

Guru PAI & BP Kelas VII



Agus Hasan Munadi, S.Ag

Peneliti



Khaeri Kusnandar

Lampiran 6**A. Berilah tanda silang (x) huruf a, b, c, atau d pada jawaban yang paling benar!**

1. Asma'ul husna yang menunjukkan bahwa Allah swt. Maha Mengetahui adalah
 - a. As Sami'
 - b. Al Basir
 - c. Al Khabir
 - d. Al 'Alim
2. Allah swt. mendengar semua suara yang ada sehingga Allah swt. bersifat
 - a. Al Khabir
 - b. Al Basir
 - c. As Sami'
 - d. Al 'Alim
3. Umar merupakan orang yang teliti, ia senantiasa mengerjakan tugas sekolah teliti. Ketelitian yang dimiliki Umar merupakan sikap yang merupakan cerminan asma'ul husna
 - a. Al 'Alim
 - b. As Sami'
 - c. Al Basir
 - d. Al Khabir

4. Allah mampu melihat yang ada di alam semesta, termasuk makhluk-makhluk-Nya yang gaib. Hal tersebut menunjukkan bahwa Allah swt. memiliki sifat yang tercermin dalam asma'ul husna
 - a. Al 'Alim
 - b. As Sami'
 - c. Al Basir
 - d. Al Khabir
5. Menjadi pendengar yang baik merupakan oerwujudan pengamalan asma'ul husna
 - a. Al 'Alim
 - b. Al Basir
 - c. Al Khabir
 - d. As Sami'
6. Al Basir merupakan salah satu asma'ul husna Allah swt. yang menunjukkan sifat yang dimiliki Allah swt.. Al Basir artinya
 - a. Maha Melihat
 - b. Maha Mengetahui
 - c. Maha Mendengar
 - d. Maha Teliti
7. Asma'ul husna secara bahasa terdiri dari dua kata, yaitu *asma'* dan *husna*. *Asma'* artinya
 - a. nama

- b. nama-nama
 - c. baik
 - d. indah
8. Allah swt. memiliki pengetahuan yang sangat luas. Berbeda dengan pengetahuan manusia yang memiliki keterbatasan. Luasnya pengetahuan Allah swt. tersebut dapat diketahui dari asma'ul husna
- a. Al 'Alim
 - b. As Sami'
 - c. Al Basir
 - d. Al Khabir
9. Berikut asma'ul husna Allah swt. Yang memiliki arti Maha Mengetahui dan Maha Teliti adalah
- a. As Sami' dan Al basir
 - b. Al 'Alim dan As Sami'
 - c. Al Khabir dan Al 'Alim
 - d. Al 'Alim dan Al Khabir
10. Allah swt. mendengar do'a yang diucapkan hamba-Nya, meskipun do'a tersebut diucapkan dengan lirih. Hal tersebut menunjukkan bahwa Allah swt. memiliki asma'ul husna
- a. Al Khabir
 - b. Al 'Alim
 - c. Al Basir

- d. As Sami'
11. Senantiasa berperilaku baik dan meninggalkan perilaku tercela merupakan perwujudan perilaku meyakini bahwa Allah swt. memiliki asma'ul husna
- a. Al Khabir
 - b. Al 'Alim
 - c. Al Basir
 - d. As Sami'
12. Orang yang mengenal Allah swt. Tentu akan terdorong untuk beramal dengan tujuan mencari
- a. Rida Allah swt
 - b. Pujian orang lain
 - c. Kebahagiaan hidup
 - d. Banyak teman
13. Orang yang memiliki pengetahuan luas tentu akan memiliki sikap
- a. Sombong
 - b. Percaya diri
 - c. Rendah hati
 - d. Sabar
14. Allah swt. Yang merupakan Zat Yang Maha Mengetahui secara detail. Asma'ul husna yang tepat adalah

- a. Al Khabir
 - b. Al Basir
 - c. As Sami'
 - d. Al 'Alim
15. Perhatikan pernyataan-pernyataan berikut!
- 1) Mendengarkan orang lain berbicara.
 - 2) Mempunyai pandangan ke depan atau masa depan.
 - 3) Mengerjakan soal dengan teliti.
 - 4) Tekun dalam belajar.

Pernyataan yang menunjukkan penerapan asma'ul husna Al Khabir dalam kehidupan adalah nomor

- a. 1
 - b. 2
 - c. 3
 - d. 4
16. Allah Swt. mendengar semua suara yang ada sehingga Allah Swt. bersifat
- a. Al-Khabir
 - b. Al-Basir
 - c. As-Sami'
 - d. Al-'Alim
17. Perhatikan ilustrasi berikut !

Faris seorang siswa yang tekun belajar. Ia rajin dalam mengerjakan tugas yang diberikan guru. Ia membantu temannya yang merasa kesulitan dalam memahami pelajaran sehingga teman-temannya sangat senang kepada Faris.

Asmaul husna yang diamalkan Faris sesuai ilustrasi tersebut adalah....

- a. Al-‘Alim
 - b. Al-Khabir
 - c. As-Sami’
 - d. Al-Bashir
18. Subhanallah, keindahan alam semesta dengan segala isinya. Semuanya dilakukan dengan sangat rinci dan bekerja seperti yang Tuhan inginkan tanpa memiliki tujuan yang salah. Fenomena alam ini adalah bukti bahwa Allah Swt.
- a. Maha mengetahui
 - b. Dengan hati-hati
 - c. Maha Mendengar
 - d. Maha Melihat
19. Allah Swt. Maha Melihat segalanya, meskipun wujudnya sangat lembut baik di surga maupun di bumi. Pernyataan ini adalah makna dari sifat Allah Swt
....

- a. Al-'Alim
 - b. Al-Khabir
 - c. Al-Basir
 - d. As-Sami'
20. Allah Swt. Mendengar setiap suara yang ada di alam semesta. Pendengaran Allah Swt. Yang Maha Tinggi tidak terbatas, tidak ada satu pun suara yang terpisah dari telinga-Nya. Pernyataan ini adalah makna dari
- a. Al-'Alim
 - b. As-Sami'
 - c. Al-Basir
 - d. Al-Khabir

B. Kunci Jawaban

1. D

2. C

3. D

4. C

5. D

6. A

7. B

8. A

9. D

10. D

11. C

12. A

13. B

14. A

15. C

16. C

17. A

18. B

19. C

20. B

Lampiran 7

Uji Normalitas Awal Kelas Eksperimen dan Kontrol

Dengan menggunakan bantuan aplikasi *IBM SPSS Statistics 20*

Descriptive Statistics

	N	Mean	Std. Deviation	Minimum	Maximum
Eksperimen	24	72,9167	11,50772	55,00	95,00
Kontrol	27	59,2593	9,77671	45,00	85,00

Sumber: Data diolah

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		eksperimen	kontrol
		24	27
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	72,9167	59,2593
	. Deviation	11,50772	9,77671
Most Extreme Differences	Absolute	,145	,136
	Positive	,137	,136
	Negative	-,145	-,123
Kolmogorov-Smirnov Z		,709	,709
Asymp. Sig. (2-tailed)		,695	,696

Test distribution is Normal.

Calculated from data.

Berdasarkan tabel di atas kelas eskperimen dengan nilai Asymp. Sig. sebesar 0,695 dan kelas kontrol nilai signifkansinya adalah 0,695, dengan kriteria jika nilai signifkansi $> 0,05$ maka data betrdistribusi normal. Dari data tersebut menunjukkan bahwa nilai signifkansi 0,695 dan 0,695 $> 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa data tersebut berdistribusi normal.

Lampiran 8

Uji Homogenitas Awal Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Sumber varians	VIII A	VIII B
Jumlah	1750	1600
N	24	27
Mean	72,9167	59,2593
Varian (s^2)	132,427	95,5838
Standar Deviasi (S)	11,5077	9,7767

$$F_{hitung} = \frac{\text{varian terbesar}}{\text{varian terkecil}} = \frac{132,427}{95,583} = 1,3854$$

Untuk $\alpha = 5\%$ dengan

$$Df \text{ pembilang} = nb - 1 = 2 - 1 = 1$$

$$Df \text{ penyebut} = nk - 1 = 24 - 1 = 23$$

$f_{tabel} = 4,28$ dari data tersebut terlihat bahwa $f_{hitung} < f_{tabel}$, maka varian kedua kelas tersebut homogen.

Lampiran 9

Perhitungan Validitas Soal Pilihan Ganda

Berikut adalah perhitungan pada soal no 1

Tabel Uji Validitas

No	X	x ²	Y	y ²	xy
1	1	1	16	256	16
2	1	1	17	289	17
3	1	1	17	289	17
4	0	0	16	256	0
5	1	1	19	361	19
6	1	1	11	121	11
7	1	1	15	225	15
8	0	0	13	169	0
9	1	1	16	256	16
10	1	1	18	324	18
11	1	1	19	361	19
12	1	1	16	256	16
13	0	0	12	144	0
14	1	1	17	289	17
15	1	1	17	289	17
16	1	1	18	324	18
17	1	1	14	196	14
18	0	0	15	225	0
19	1	1	16	256	16
20	1	1	14	196	14
21	1	1	16	256	16
22	1	1	15	225	15
23	1	1	16	256	16

24	1	1	19	361	19
Jumlah	20	20	382	6180	326
	(x)2		(y) ²		
	400		145924		

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

$$N = 24$$

$$\sum x = 20$$

$$\sum y = 382$$

$$\sum xy = 326$$

$$\sum x^2 = 20$$

$$\sum y^2 = 6180$$

$$\sum (x)^2 = 400$$

$$\sum (y)^2 = 145924$$

$$r = \frac{24(326) - 20(382)}{\sqrt{24 \times 20 - (400)} \sqrt{24 \times 6180 - (145924)}}$$

$$r = \frac{7824 - 7640}{\sqrt{480 - (400)} \sqrt{148320 - (145924)}}$$

$$r = \frac{184}{\sqrt{80} \sqrt{2396}}$$

$$r = \frac{184}{\sqrt{191680}} r = \frac{184}{436,66} = 0,4213$$

Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka dinyatakan valid

$r_{hitung} = 0,4213$

$r_{tabel} = 0,404$ dengan taraf signifikansi 5 % dan jumlah siswa 24

Jadi, $0,421 > 0,404$, maka soal no 1 dinyatakan valid.

Lampiran 10

Perhitungan Reliabilitas Soal Pilihan Ganda

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

r_{11} = reliabilitas instrumen

n = banyaknya butir soal

p = proporsi subjek yang menjawab item dengan benar

q = proporsi subjek yang menjawab item dengan salah

$\sum pq$ = jumlah hasil perkalian antara p dan q

S^2 = standar deviasi dalam tes

Berdasarkan tabel analisis soal uji coba

N = 20, yang valid 14

$\sum pq$ = 2,295 S^2 = 6,927

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

$$r_{11} = \left(\frac{14}{13} \right) \left(\frac{6,927 - 2,295}{6,927} \right)$$

$$r_{11} = (1,076)(0,668)$$

$$r_{11} = 0,718$$

kriterianya adalah jika $r_{11} > r_{\text{tabel}}$ maka dikatakan reliabel. Dan diperoleh $r_{11} = 0,718 > r_{\text{tabel}} = 0,532$, maka soal dapat dikatakan reliabel.

Lampiran 11

Perhitungan Taraf Kesukaran Butir Soal Pilihan Ganda

$$P = \frac{B}{JS} P = \frac{20}{24} = 0,833$$

Berdasarkan kriteria tersebut, maka soal no 1 mempunyai tingkat kesukaran yang mudah.

No	Kode Pretest	Skor
1	KE_1	1
2	KE_2	1
3	KE_3	1
4	KE_4	0
5	KE_5	1
6	KE_6	1
7	KE_7	1
8	KE_8	0
9	KE_9	1
10	KE_10	1
11	KE_11	1
12	KE_12	1
13	KE_13	0
14	KE_14	1
15	KE_15	1
16	KE_16	1
17	KE_17	1
18	KE_18	0
19	KE_19	1
20	KE_20	1

21	KE_21	1
22	KE_22	1
23	KE_23	1
24	KE_24	1
Jumlah		20

Lampiran 12

Perhitungan Daya Beda Butir Soal Pilihan Ganda

Kelompok Atas			Kelompok Bawah		
No	Kode Pretest	Skor	No	Kode	Skor
1	KP_8	1	13	KP_	0
2	KP_13	1	14	KP_	1
3	KP_24	1	15	KP_	1
4	KP_12	1	16	KP_	1
5	KP_17	0	17	KP_	0
6	KP_6	1	18	KP_	1
7	KP_7	0	19	KP_	1
8	KP_19	1	20	KP_	1
9	KP_16	1	21	KP_	1
10	KP_1	1	22	KP_	0
11	KP_9	1	23	KP_	0
12	KP_11	1	24	KP_	0
Jumlah		10	Jumlah		7

$$DP = \frac{BA}{JA} - \frac{BB}{JB} = \frac{10}{12} - \frac{7}{12} = 0,833 - 0,583 = 0,25$$

Berdasarkan kriteria tersebut maka soal no 3 dapat dikatakan cukup.

Lampiran 13

Uji Normalitas Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Dengan menggunakan bantuan aplikasi *IBM SPSS Statistics 20*

Descriptive Statistics

	N	Mean	Std. Deviation	Minimum	Maximum
Eskperimen	24	76,4583	10,05195	60,00	90,00
Kontrol	27	62,2222	8,35894	50,00	85,00

Sumber: Data diolah

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Eskperimen	Kontrol
		24	27
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	76,4583	62,2222
	Std. Deviation	10,05195	8,35894
Most Extreme Differences	Absolute	,138	,173
	Positive	,115	,148
	Negative	-,138	-,173
Kolmogorov-Smirnov Z		,675	,899
Asymp. Sig. (2-tailed)		,753	,395

Test distribution is Normal.

Calculated from data.

Sumber: Data diolah

Berdasarkan tabel di atas kelas eksperimen memperoleh nilai Asymp. Signifikansi sebesar 0,753 dan kelas kontrol nilai signifikansi 0,395. Jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka data berdistribusi normal. Dari data tersebut menunjukkan bahwa nilai signifikansi 0,753 dan 0,395 $> 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa data tersebut berdistribusi normal.

Lampiran 14

Uji Homogenitas Nilai Akhir Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Sumber varians	VII A	VII C
Jumlah	1835	1680
N	24	27
Mean	76,4583	62,2222
Varian (s^2)	101,04	69,27
Standar Deviasi (S)	10,0519	8,3589

$$F_{hitung} = \frac{\text{varian terbesar}}{\text{varian terkecil}} = \frac{101,04}{69,27} = 1,4492$$

Untuk $\alpha = 5\%$ dengan

Df pembilang = $nb - 1 = 2 - 1 = 1$ Df penyebut = $nk - 1 = 24 - 1 = 23$

nb : jumlah variabel nk : jumlah responden $f_{tabel} = 4,28$ dari data tersebut terlihat bahwa $f_{hitung} < f_{tabel}$, maka varian kedua kelas tersebut homogen.

Lampiran 15.

**Uji Perbedaan Dua Rata-Rata Nilai Akhir antara
Kelas**

Eksperimen (VII A) dan Kelas Kontrol (VII C)

Sumber varians	VII A	VII C
Jumlah	1835	1680
N	24	27
Mean	76,4583	62,2222
Varian (s^2)	101,04	69,27
Standar Deviasi (S)	10,0519	8,3589

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

$$= \frac{(24-1)101,04 + (24-1)69,27}{24+27-2}$$

$$= \frac{2323,92 + 1603,56}{49}$$

$$S^2 = \frac{3926}{49} = 80,152$$

$$S = 8,5952$$

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

$$\begin{aligned}
 &= \frac{76,45 - 62,22}{8,5952 \sqrt{\frac{1}{24} + \frac{1}{24}}} \\
 &= \frac{14,23}{8,5952 \sqrt{0,082}} = \frac{14,23}{8,952 \times 0,2863} = \frac{14,23}{2,560} = 5,558
 \end{aligned}$$

Dengan taraf signifikansi α 5 % dan $dk = n_1 + n_2 - 2 = 24 + 27 - 2 = 49$ diperoleh $t_{\text{tabel}} = 1,677$ karena $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga ada perbedaan antara kelas VII A dan kelas VII C.

DOKUMENTASI









KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALINONO
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

Jl. Prof. Hamka (Kampus 2), Ngaliyan, Semarang 50185, Indonesia

Phone : +62 24 7601295
 Fax : +62 24 7615387
 Email : s1.pai@walisongo.ac.id
 Website: http://ftik.walisongo.ac.id

Nomor : B-2555/Un.10.3/J.1/PP.00.9/2020
 Lamp. :
 Perihal : **Penunjukan Pembimbing Skripsi.**

21 Mei 2020

Kepada
 Yth. Ibu Nur Asiyah, M.S.I
 di Semarang

Assalamu 'alaikum wr. wb.

Berdasarkan hasil pembahasan usulan riset skripsi di Jurusan Pendidikan Agama Islam, kami menyetujui rancangan yang akan ditulis oleh:

1. Nama lengkap : Khaeri Kusnandar
2. NIM : 1603016129
3. Semester ke- : 6
4. Program Studi : S.1 Pendidikan Agama Islam
5. Judul : *Efektivitas Penggunaan Scramble dengan Audio Visual terhadap Prestasi Belajar Materi Mencintai Allah dalam Asmaul Husna pada Kelas VII SMP IT Al-Madani Semarang.*

Sehubungan dengan hal tersebut, kami mohon kesediaan Bapak/Ibu sebagai dosen pembimbing dalam penulisan skripsi dimaksud. Bapak/Ibu memiliki kewenangan untuk memberikan arahan, bimbingan, koreksi dan perubahan judul yang diperlukan untuk kesempurnaan penulisan hasil riset skripsi tersebut.

Kemudian atas perhatian dan kerja samanya kami sampaikan terima kasih.

Wassalamu 'alaikum wr.wb.



A.n. Dekan
 Ketua Jurusan PAI,


 Musthofa



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

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

Nomor : B-6086/Un.10.3/D1/PP.00.9/09/2021 Semarang, 04 Januari 2021
 Lamp : -
 Hal : Mohon Izin Riset
 a n : Khaeri Kusnandar
 NIM : 1603016129

Kepada Yth.
 Kepala Sekolah SMP IT Al-Madani Semarang
 Di Tempat

Assalamu'alaikum. Wr. Wb

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

Nama : Khaeri Kusnandar
 NIM : 1603016129
 Alamat : Ds. Cipelem RT/RW : 003/007 Kec. Bulakamba Kab. Brebes
 Judul Skripsi : Efektivitas Penggunaan *Scramble* dengan Media Audio Visual Terhadap Prestasi Belajar Siswa Materi Mencintai Allah dalam Asmaul Husna pada Kelas VII SMP IT Al-Madani Semarang

Pembimbing :

1. Hj. Nur Asiyah, M.S.I.

Sehubungan dengan hal tersebut, mohon kiranya yang bersangkutan di berikan izin riset dan dukungan data dengan tema/judul skripsi sebagaimana tersebut diatas selama bulan Februari 2021.

Demikian atas perhatian dan kerjasamanya, disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum. Wr. Wb.

a.n. Dekan,
 Wakil Dekan Bidang Akademik

 Mahrud Junaedi

Tembusan:

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



YAYASAN PENDIDIKAN AL MADANI TERWIDI
SMP IT AL-MADANI
“TERAKREDITASI A”

Alamat : Jl. Terwidi, Kel. Plalangan, Kec. Gunungpati, Kota Semarang
 Telp. (024) 76510717 e-mail : smpalmadani.smg@gmail.com

SURAT KETERANGAN

435/SMPIT-AM/XII/2022

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : A. Zakki 'Azizi, Lc
 Jabatan : Kepala Sekolah
 Alamat : Jl. Terwidi RT.04/04 Kel. Plalangan, Kec. Gunungpati, Kota Semarang

Bahwa mahasiswa di bawah ini :


Nama : Khaeri Kusnandar
 NIM : 1603016129
 TTL : Brebes, 07 Oktober 1997
 Alamat : Desa Cipelem RT. 003 RW. 007 Kec. Bulakamba Kab. Brebes
 Judul : **Efektivitas Penggunaan *Scramble* dengan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar materi Mencintai Allah dalam Asmaul Husna pada Kelas VII SMP IT Al-Madani Semarang.**

Dengan ini menerangkan bahwa nama mahasiswa diatas telah menyelesaikan penelitian skripsi di SMP IT AL-MADANI dari tanggal 16 Oktober s.d 17 November 2022 dengan baik.

Demikian surat keterangan ini dibuat, untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Semarang, 05 Desember 2022
 Kepala SMP IT Al-Madani

A. Zakki 'Azizi, Lc

 (024) 76510717

 smpitmadani.or.id
smpitmadani.smg@gmail.com

 Dk.Terwidi, Plalangan
 Gunungpati, 50225


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 : spc@walisongo.ac.id

Certificate

Nomor : B-7323/Uin.10.0/P3/KM.00.10.G/12/2022

This is to certify that

KHAERI KUSNANDAR

Date of Birth: October 07, 1997

Student Reg. Number: 1603016129

the TOEFL Preparation Test

Conducted by
Language Development Center
of State Islamic University (UIN) "Walisongo" Semarang
On December 29th, 2022
and achieved the following scores:

Listening Comprehension	: 39
Structure and Written Expression	: 42
Reading Comprehension	: 39
TOTAL SCORE	: 400

Semarang, December 30th, 2022


Director of UIN WALISONGO
H. AINUR RIKHI, M.Pd.
NIP. 19690724 199903 1 002



Certificate Number: 128022819
TOEFL is registered trademark by Educational Testing Service.
This program or test is not approved or endorsed by ETS.

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

A. Identitas Diri

Nama : Khaeri Kusnandar
NIM : 1603016129
Tempat & Tanggal Lahir : Brebes, 07 Oktober 1997
Alamat : Desa Cipelem RT/RW:003/007
kecamatan Bulakamba kabupaten
Brebes
No HP : 085831164813
Alamat Email : muhammadsukronnn@gmail.com

B. Riwayat Pendidikan

1. Pendidikan Formal:

- a. SDN 02 Cipelem : 2004-2010
- b. MTs. Nurul Huda Jubang : 2010-2013
- c. MA Nudia Semarang : 2013-2016
- d. UIN Waisongo Semarang : 2016-Sekarang

2. Pendidikan Non-Formal:

- a. Pondok Pesantren Al-Madani Gunungpati Semarang