

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN PERMAINAN MONOPOLI
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN *TEAM GAMES
TOURNAMENT* (TGT) PADA MATERI HUKUM BACAAN
MIM SUKUN TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS
VII MTS WAHID HASYIM BREBES TAHUN PELAJARAN
2017/2018.**

SKRIPSI

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



Oleh :

**VIVI SALISATUL MUNAWAROH
NIM : 1403016101**

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

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN PERMAINAN
MONOPOLI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN *TEAM
GAMES TOURNAMENT* (TGT) PADA MATERI HUKUM
BACAAN MIM SUKUN TERHADAP HASIL BELAJAR
SISWA KELAS VII MTS WAHID HASYIM BREBES
TAHUN PELAJARAN 2017/2018.**

SKRIPSI

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



Oleh :

**VIVI SALISATUL MUNAWAROH
NIM : 1403016101**

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

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **Vivi Salisatul Munawaroh**
NIM : 1403016101
Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul:

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN PERMAINAN MONOPOLI
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN *TEAM GAMES*
TOURNAMENT (TGT) PADA MATERI HUKUM BACAAN MIM
SUKUN TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS VII
MTS WAHID HASYIM BREBES TAHUN PELAJARAN
2017/2018.**

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

Semarang, 26 Juni 2018

Pembuat pernyataan,



Vivi Salisatul Munawaroh

NIM: 1403016101



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Prof. Dr. Hamka Km 2 (024) 7601295 Fax. 7615387 Telp.
024-7601295 Fax. 7615387 Semarang 50185

PENGESAHAN

Naskah skripsi berikut ini:

Judul : Efektivitas Penggunaan Permainan Monopoli sebagai Media Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) pada Materi Hukum Bacaan Mim Sukun terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII MTs Wahid Hasyim Brebes Tahun Ajaran 2017/2018.

Penulis : Vivi Salisatul Munawaroh
NIM : 1403016101
Jurusan : Pendidikan Agama Islam

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

Semarang, 16 Juli 2018

DEWAN PENGUJI

Ketua/Penguji I

Sekretaris/Penguji II


Dr. H. Abdur Rohman, M. A.

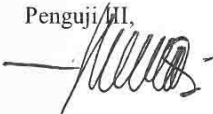
NIP: 19691105 19403 1 002


Nasirudin, M. Ag.

NIP: 19691012 199603 1 002

Penguji III,

Penguji IV,


Drs. H. Karnadi, M. Pd.

NIP: 19680317 199403 1 001


Drs. H. Mustopa, M. Ag.

NIP: 199660314 200501 1 002

Pembimbing I,

Pembimbing II,


Drs. H. Wahyudi, M. Ag.

NIP: 19680314 199503 1 001


Drs. Abdul Wahid, M. Ag.

NIP: 19691114 199403 1 003

NOTA DINAS

Semarang, 26 Juni 2018

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

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

Judul : **Efektivitas Penggunaan Permainan Monopoli sebagai Media Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) pada Materi Hukum Bacaan Mim Sukun terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII MTs Wahid Hasyim Brebes Tahun Ajaran 2017/2018.**

Penulis : Vivi Salisatul Munawaroh
NIM : 1403016101
Jurusan : Pendidikan Agama Islam

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

Wassalamu 'alaikum wr. wb.

Pembimbing I,



Drs. H. Wahyudi, M.Ag.

NIP : 19680314 199503 1 001

NOTA DINAS

Semarang, 26 Juni 2018

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

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

Judul : **Efektivitas Penggunaan Permainan Monopoli sebagai Media Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) pada Materi Hukum Bacaan Mim Sukun terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII MTs Wahid Hasyim Brebes Tahun Ajaran 2017/2018.**

Penulis : Vivi Salisatul Munawaroh
NIM : 1403016101
Jurusan : Pendidikan Agama Islam

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

Wassalamu'alaikum wr.wb.

Pembimbing II,



Drs. H. Abdul Wahid, M. Ag.
NIP: 19691114 199403 1 003

ABSTRAK

Judul : **Efektivitas Penggunaan Permainan Monopoli sebagai Media Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada Materi Hukum Bacaan Mim Sukun terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII MTs Wahid Hasyim Brebes Tahun Ajaran 2017/2018.**

Penulis : Vivi Salisatul Munawaroh

NIM : 1403016101

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya kemauan siswa dalam menerima materi pelajaran Qur'an Hadis sehingga berpengaruh terhadap pemahaman dan hasil belajar siswa. Permasalahan ini dibuktikan dari hasil pra riset, Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan untuk mata pelajaran Qur'an Hadis kelas VII di MTs Wahid Hasyim Brebes adalah 75, sedangkan hasil belajar siswa kelas VII rata-rata adalah 70. Oleh karena itu, kreativitas guru dalam mengelola proses pembelajaran berpengaruh untuk meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan permainan monopoli pada materi hukum bacaan mim sukun sebagai media pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa kelas VII MTs Wahid Hasyim Brebes Tahun Ajaran 2017/2018.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif eksperimen. Teknik pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *simple random sampling* dengan sampel kelas VII A yang terdiri dari 30 peserta didik dan kelas VII B yang terdiri dari 30 peserta didik sebagai kelas kontrol. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan 3 metode, yaitu tes, wawancara dan dokumentasi. Desain penelitian yang digunakan adalah *pretest-posttest control design*. Berdasarkan perhitungan diperoleh nilai rata-rata kelas eksperimen 74,5 dengan standar deviasi (S) = 7,26 sedangkan nilai rata-rata kelas kontrol 72,6 dengan standar deviasi (S) = 7,89. Sehingga analisis data awal diperoleh $t_{hitung} = 0,987$ dan $t_{tabel} = 2,002$. Maka dapat diketahui bahwa hasil dari perhitungan terhadap nilai UTS kelas eksperimen dan kelas kontrol berada pada kondisi awal yang sama.

Kemudian ketika kedua kelas diberi *treatment* yang berbeda, dimana kelas eksperimen menggunakan metode TGT sedangkan kelas

konvensional menggunakan metode konvensional, diperoleh nilai rata-rata yang berbeda. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar siswa kelas eksperimen adalah 83,2 dengan standar deviasi (S) = 6,94 dan rata-rata hasil belajar siswa kelas kontrol adalah 76,3 dengan standar deviasi (S) = 8,99. Setelah dilakukan perhitungan uji *t-test* pada hasil *posttest* kedua kelas tersebut, didapatkan hasil $t_{hitung} = 3,360$ dan $t_{tabel} = 1,671$. Hasil $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan monopoli sebagai media pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada materi hukum bacaan mim sukun efektif terhadap hasil belajar peserta didik kelas VII MTs Wahid Hasyim Brebes Tahun Ajaran 2017/2018.

Kata Kunci : Efektivitas, Monopoli, *Teams Games Tournament*.

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/1987. Untuk Penyimpangan penulisan kata sandang (al-) disengaja secara konsisten agar sesuai teks Arabnya.

ا	a	ط	ṭ
ب	b	ظ	ẓ
ت	t	ع	‘
ث	ṣ	غ	g
ج	j	ف	f
ح	ḥ	ق	q
خ	kh	ك	k
د	d	ل	l
ذ	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:

\bar{a} = a panjang

\bar{i} = i panjang

\bar{u} = u panjang

Bacaan diftong:

au = أُو

ai = أَي

iy = أَي

MOTTO

”Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Maka apabila engkau telah selesai (dari sesuatu urusan) , tetaplah bekerja keras (untuk urusan yang lain), dan hanya kepada Allah lah engkau berharap”

(Q.S Al-Insyirah : 6-8)

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim

Alhamdulillah segala puji hanya milik Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat serta nikmatnya kepada kita semua. Shalawat dan salam semoga tetap terlimpah atas Nabi Muhammad SAW, pemimpin seluruh umat manusia, dan semoga pula tercurah atas keluarga dan para sahabatnya yang menjadi sumber ilmu dan hikmah.

Alhamdulillah atas izin dan pertolongan-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Efektivitas Penggunaan Permainan Monopoli sebagai Media Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) pada Materi Hukum Bacaan Mim Sukun terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII MTs Wahid Hasyim Tahun Ajaran 2017/2018” dengan baik dan lancar.

Selanjutnya penulis mengucapkan terima kasih banyak kepada semua pihak yang telah berkenan memotivasi dan membantu terselesaikannya skripsi ini, antara lain :

1. Dr. H. Raharjo, M. Ed. St, selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang,
2. Drs. Mustopa, M.Ag, Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam, dan Hj.Nur Asiyah, M.S.I, Sekretaris Jurusan Pendidikan Agama Islam,
3. Drs. H. Wahyudi, M. Ag, selaku Dosen Pembimbing I dan Drs. H. Abdul Wahid, M.Ag, selaku Dosen Pembimbing II yang telah bersedia meluangkan waktu, tenaga dan pikiran untuk memberikan bimbingan dan pengarahan sehingga penelitian ini dapat terselesaikan.

4. Bapak/Ibu Dosen, pegawai, dan seluruh civitas akademik di lingkungan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang yang telah memberikan serta membekali ilmu pengetahuan.
5. Kepala MTs Wahid Hasyim, Bapak Somari, S.Pd dan Ibu Muzizah, S. Ag. selaku guru Qur'an Hadis kelas VII, beserta staf dan dewan guru yang telah membantu dan memberikan fasilitas selama penyelesaian penulisan skripsi ini.
6. Ayahanda Taruno dan Ibunda Nuryati serta kedua kakak-kakakku yang tiada henti memberikan doa, semangat, kasih sayang dan segalanya kepada penulis dengan penuh kesabaran dan keikhlasan.
7. Teman-teman seperjuangan PAI 2014 C, yang selalu menjadi penyemangat dan tempat bertukar pikiran selama menjadi mahasiswa di UIN Walisongo Semarang, khususnya Warjono, Isna, Lala, Novia, Lulu dan Lukman Fauzi.
8. Teman-teman PPL SD H.Isriyati Baiturrahman Semarang, serta Team KKN Posko 59 khususnya Zakiy dan Duyung Squad Anggita dan Ida yang telah memberikan pengalaman berharga dalam kebersamaan.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, oleh karena itu kritik saran yang membangun sangat penulis harapkan demi kesempurnaan skripsi ini.

Semarang, 26 Juni 2018

Peneliti

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN.....	ii
PENGESAHAN	iii
NOTA PEMBIMBING	iv
ABSTRAK.....	vi
TRANSLITERASI ARAB LATIN	viii
MOTTO	ix
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	8
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian	8
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Deskripsi Teori	10
1. Pengertian Efektifitas	10
2. Media Pembelajaran	11
1. Pengertian Media Pembelajaran	11
2. Fungsi Media Pembelajaran	13
3. Jenis Media Pembelajaran	15
4. Prinsip Pemilihan Media Pembelajaran.	17

3. Media Permainan Monopoli.....	18
1. Pengertian Media Permainan Monopoli.	18
2. Kelebihan dan Kekurangan Media Permainan Monopoli.....	22
4. Pembelajaran Kooperatif Model <i>Teams Games Tournament</i>	23
1. Pembelajaran Kooperatif.....	23
2. <i>Teams Games Tournament</i>	25
5. Kajian Materi Hukum Bacaan Mim Sukun.	29
1. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi	29
2. Materi Hukum Bacaan Mim Sukun	29
6. Hasil Belajar.....	32
1. Pengertian Hasil Belajar.....	32
2. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar	34
3. Tipe-tipe Hasil Belajar	36
7. Pengaruh Metode TGT dengan Menggunakan Permainan Monopoli terhadap Peningkatan Hasil Belajar Qur'an Hadis	39
B. Kajian Pustaka Relevan	42
C. Rumusan Hipotesis	46
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis dan Pendekatan Penelitian	47

B. Tempat dan Waktu Penelitian	48
C. Populasi dan Sampel Penelitian	50
D. Variabel dan Indikator Penelitian.....	52
E. Teknik Pengumpulan Data Penelitian	53
F. Teknik Analisis Data	55
1. Analisis Instrumen.....	56
a. Validitas Soal	56
b. Reabilitas Soal.....	60
c. Tingkat Kesukaran Soal	64
d. Daya Pembeda Soal.....	66
2. Analisis Data Tahap Awal.....	70
3. Analisis Data Tahap Akhir	73

BAB IV DESKRIPSI DAN ANALISIS DATA

A. Deskripsi Data	
1. Deskripsi Data Umum Penelitian	76
a. Profil MTs Wahid Hasyim Brebes.....	76
b. Visi dan Misi MTs Wahid Hasyim Brebes	77
2. Deskripsi Data Khusus Penelitian	78
B. Analisis Data	
1. Analisis Tahap Awal	
a. Uji Normalitas.....	80
b. Uji Homogenitas	86
c. Uji Kesamaan Dua Rata-Rata	88

2. Analisis Tahap Akhir	
a. Uji Normalitas	90
b. Uji Homogenitas.....	96
c. Uji Perbedaan Dua Rata-Rata.....	98
C. Pembahasan Hasil Penelitian	100
D. Keterbatasan Penelitian.....	101
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan.....	102
B. Saran	103
C. Penutup	104

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

RIWAYAT HIDUP

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Jadwal Penelitian Uji Coba Instrumen Tes.....	49
Tabel 3.2	Jadwal Penelitian Kelas Eksperimen	49
Tabel 3.3	Jadwal Penelitian Kelas Kontrol.....	50
Tabel 3.4	Daftar Nilai Kelas Uji Coba	58
Tabel 3.5	Tabel Uji Validitas Nomor 1	59
Tabel 3.6	Presentase Hasil Perhitungan Validitas Butir Soal Uji Coba	60
Tabel 3.7	Perhitungan Uji Realibilitas Nomor 1	62
Tabel 3.8	Reliabilitas Soal Uji Coba	64
Tabel 3.9	Tabel Perhitungan Tingkat Keskaran No.3.....	65
Tabel 3.10	Hasil Uji Tingkat Kesukaran Soal	66
Tabel 3.11	Tabel Perhitungan Uji Daya Pembeda Soal.....	68
Tabel 3.12	Hasil Uji Daya Pembeda Soal.....	69
Tabel 4.1	Daftar Nilai UTS Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	80
Tabel 4.2	Tabel mencari rata-rata & standar deviasi	82
Tabel 4.3	Daftar Nilai Frekuensi Observasi Kelas Eksperimen	83
Tabel 4.4	Tabel mencari rata-rata & standar deviasi	84
Tabel 4.5	Daftar Nilai Frekuensi Observasi Kelas Kontrol.....	85
Tabel 4.6	Data Hasil Uji Normalitas Awal.....	86
Tabel 4.7	Uji Homogenitas Nilai Awal antara Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	87

Tabel 4.8	Data Hasil Uji Homogenitas Awal.....	88
Tabel 4.9	Uji Kesamaan Dua Rata-Rata.....	89
Tabel 4.10	Tabel mencari rata-rata & standar deviasi.....	92
Tabel 4.11	Daftar Nilai Frekuensi Observasi Kelas Eksperimen.....	93
Tabel 4.12	Tabel mencari rata-rata & standar deviasi.....	94
Tabel 4.13	Daftar Nilai Frekuensi Observasi Kelas Kontrol	95
Tabel 4.14	Hasil Uji Normalitas Tahap Akhir	96
Tabel 4.15	Data Uji Homogenitas Akhir.....	97
Tabel 4.16	Uji Perbedaan Dua Rata-Rata.....	98

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Daftar Nama Peserta Didik Kelas Uji Coba	1
Lampiran 2	Daftar Nilai Kelas Uji Coba	2
Lampiran 3	Daftar Nama Peserta Didik Kelas Eksperimen	3
Lampiran 4	Daftar Nama Peserta Didik Kelas Kontrol	4
Lampiran 5	Daftar Nilai UTS Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	5
Lampiran 6	Daftar Nilai Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	6
Lampiran 7	RPP Kelas Eksperimen	7
Lampiran 8	RPP Kelas Kontrol.....	19
Lampiran 9	Kisi-Kisi Soal Uji Coba.....	29
Lampiran 10	Soal Uji Coba.....	30
Lampiran 11	Kunci Jawaban Soal Uji Coba	32
Lampiran 12	Soal Post Test	34
Lampiran 13	Kunci Jawaban Soal Post Test.....	35
Lampiran 14	Daftar Nama Kelompok Kelas Eksperimen.....	37
Lampiran 15	Papan Monopoli Qur'an Hadis	38
Lampiran 16	Kartu Kesempatan dan Dana Umum	39
Lampiran 17	Aturan Permainan Monopoli Qur'an Hadis.....	41
Lampiran 18	Isi Petak Soal Monopoli Qur'an Hadis	42
Lampiran 19	Pedoman Wawancara.....	45
Lampiran 20	Dokumentasi Penelitian	46
Lampiran 21	Surat Penunjukkan Dosen Pembimbing	50

Lampiran 22 Surat Izin Riset	51
Lampiran 23 Surat Keterangan Melaksanakan Riset.....	52
Lampiran 24 Uji Laboratorium	53
Lampiran 25 Kegiatan Ko-Kurikuler dan Transkrip Ko- Kurikuler	55
Lampiran 26 Sertifikat Toefl	57
Lampiran 27 Sertifikat IMKA	58
Lampiran 28 Piagam KKN	59
Lampiran 29 Sertifikat OPAK	60

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan sangat penting untuk meningkatkan kecerdasan dan ketrampilan, serta memperkuat kepribadian dan semangat kebangsaan agar dapat membangun diri sendiri maupun bertanggung jawab atas pembangunan bangsa. UU RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab I Pasal I menyatakan bahwa:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.¹

Selain itu, “Pendidikan ialah sebuah proses kegiatan yang disengaja atas input peserta didik untuk menimbulkan suatu hasil yang diinginkan sesuai tujuan yang ditetapkan”.² Inti dari kegiatan pendidikan di sekolah yaitu proses belajar mengajar.³ Hal ini

¹Dwi Siswoyo, *Ilmu Pendidikan*, (Yogyakarta: UNY Press, 2008), hlm. 19.

²Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*,(Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), hlm. 18.

³Hamzah B. Uno dan Nurdin Muhammad, *Belajar Dengan Pendekatan PAIKEM: Pembelajaran Aktif, Inovatif, Lingkungan, Kreatif, Efektif, Menarik*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2013), hlm. 105.

menunjukkan bahwa berhasil atau tidaknya tujuan pendidikan tergantung pada proses belajar mengajar (pembelajaran).

Proses pembelajaran menjadi salah satu masalah yang dihadapi dunia pendidikan. Proses pembelajaran di kelas diarahkan kepada kemampuan anak untuk menghafal informasi sehingga siswa kurang didorong untuk mengembangkan kemampuan berpikirnya. Otak anak dipaksa untuk mengingat dan menimbun berbagai informasi tanpa dituntut untuk memahami informasi yang diingatnya untuk menghubungkannya dengan kehidupan sehari-hari. Akibatnya, ketika siswa lulus dari sekolah mereka pintar secara teori tetapi miskin aplikasi.⁴ Menurut Syekh Ibrahim Ibn Ismail:

فلما رايت كثيرا من طلاب العلم في زماننا يجدون الى العلم ولا يصلون او من
منفعه و ثمراته.⁵

Melihat realitas sekarang banyak para siswa yang mencari ilmu/belajar, mendapatkan ilmu tetapi mereka tidak mendapatkan manfaat dan bekas (efek) dari ilmu yang di dapatkannya.

Khususnya pada mata pelajaran Qur'an Hadis yang mengajarkan hukum bacaan tajwid agar siswa mampu membaca al-Qur'an dengan baik dan benar namun tidak sedikit ketika lulus dari

⁴ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses* (Cet. VI: Jakarta : Kencana, 2009), hlm. 1.

⁵ Syekh Ibrahim Ibn Ismail, *Syarah Ta'lim Muta'alim*, (Surabaya: *al Maktabah Amam*, t.t), hlm. 3.

sekolah mereka bahkan malas untuk membaca al-Qur'an apalagi mengaplikasikan pelajaran Qur'an Hadis dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan wawancara awal yang penulis lakukan di MTs Wahid Hasyim Brebes, dalam pembelajaran Qur'an Hadis, kemampuan siswa dalam membaca al-Qur'an masih rendah, terutama belum sesuai dengan kaidah ilmu tajwid. Hal ini dapat diketahui bahwa hasil belajar pada tahun sebelumnya ketuntasan belajar belum tercapai yaitu dengan ketuntasan hanya 70%. Sementara ketuntasan yang diharapkan adalah 85%. Kondisi tersebut disebabkan oleh banyak faktor yang mempengaruhinya, baik itu karena daya serap siswa yang masih rendah, kondisi lingkungan yang kurang mendukung peserta didik dalam belajar, maupun karena metode pembelajaran yang kurang tepat dan kurang menarik.⁶

Sebagian peserta didik kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran, terlihat kurang memperhatikan penjelasan dan pendidik saat pembelajaran berlangsung. Ada yang bermain dan berbicara sendiri dengan teman, beraktivitas sendiri, dan kurang konsentrasi dengan penjelasan guru. Selain itu, lingkungan yang baik dari lingkungan keluarga ataupun masyarakat juga memiliki pengaruh dalam proses pembelajaran. Bagi beberapa anak yang memiliki masalah di lingkungan keluarga maupun masyarakat terlihat bahwa hasil belajar Qur'an Hadis mereka berada di bawah nilai KKM. Kemudian selama proses pembelajaran berlangsung, sumber belajar

⁶Hasil wawancara dengan Ibu Muzizah sebagai guru Qur'an Hadis di MTs Wachid Hasyim Brebes, pada hari Jum'at 9 Februari 2018.

yang digunakan adalah buku pelajaran Qur'an Hadis saja. Belum ada media pembelajaran yang digunakan ketika pembelajaran berlangsung. Sehingga kegiatan peserta didik hanya menulis, membaca, dan mendengarkan ceramah dari pendidik.

Dapat diketahui bahwa metode pembelajaran yang digunakan oleh pendidik di MTs Wahid Hasyim selama proses pembelajaran Qur'an Hadis adalah ceramah dan penugasan. Hal tersebut menyebabkan pembelajaran Qur'an Hadis terkesan monoton atau kurang bervariasi. Pembelajaran yang berlangsung secara monoton akan membuat peserta didik merasa bosan, partisipasi peserta didik selama pembelajaran rendah sehingga berdampak peserta didik akan menjadi pasif dan kurang antusias, peserta didik kurang terlatih dalam berpikir sehingga pola pikir kurang berkembang.⁷

Berkaitan dengan hal tersebut, pendidik dituntut untuk kreatif dan penuh inovatif dalam merencanakan pembelajaran yang matang termasuk di dalamnya pemilihan metode yang tepat dan perlu adanya pembaruan penerapan model pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Inovasi proses pembelajaran salah satunya adalah menerapkan belajar gotong royong atau belajar kelompok yang disebut pembelajaran kooperatif (*Cooperative Learning*). Salah satu tipe model pembelajaran kooperatif tersebut adalah *Teams Games Tournament (TGT)*. Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* merupakan suatu pembelajaran yang mengajak siswa untuk aktif

⁷Hasil wawancara dengan beberapa siswa kelas VII di MTs Wahid Hasyim Brebes, pada hari Jum'at 19 Maret 2018.

bekerja sama dalam kelompok yang heterogen dan saling membantu untuk mencapai tujuan bersama. Bagi umat islam, hal ini bukan merupakan suatu hal baru karena di dalam agama islam seluruh umatNya diwajibkan untuk saling tolong-menolong dalam hal kebaikan.

Penerapan pembelajaran tipe *Teams Games Tournament* (TGT) adalah dengan melibatkan seluruh siswa di dalam kelas, sehingga memungkinkan siswa untuk belajar lebih rileks dan menyenangkan. Pembelajaran TGT juga dapat menumbuhkan sikap tanggungjawab, kejujuran, kerjasama, persaingan sehat, serta keterlibatan dalam belajar yang dikemas dalam bentuk permainan. Belajar sambil bermain tidak selalu berakibat buruk pada prestasi belajar siswa karena penyajian materi melibatkan siswa aktif dalam belajar dan bermain bersama kelompoknya sehingga memberikan kontribusi pada peningkatan hasil belajar. Sebagaimana dalam al-Qur'an sendiri digambarkan bahwa hidup ini sebenarnya sebuah permainan dan senda gurau, artinya janganlah menghadapi sesuatu masalah dalam hidup ini dengan ketegangan urat syaraf. Namun dalam permainan hidup kita tidak boleh main-main, harus dihadapi dengan kesungguhan dan perjuangan.⁸ Hal itu sebagaimana firman Allah SWT:

إِنَّمَا الْحَيَاةُ الدُّنْيَا لَعِبٌّ وَهَوٌّ وَإِنْ تُؤْمِنُوا وَتَتَّقُوا يُؤْتِكُمْ أَجْرَكُمْ وَلَا يَسْأَلْكُمْ أَمْوَالَكُمْ (36)

⁸ Mulyono, *Strategi Pembelajaran Menuju Efektifitas Pembelajaran di Abad Global*, (Malang: UIN-MALIKI PRESS, 2012), hlm. 182.

“Sesungguhnya kehidupan dunia hanyalah permainan dan senda gurau, dan jika kamu beriman dan bertakwa, Allah akan memberikan pahala kepadamu dan Dia tidak akan meminta harta-hartamu”. (Q.S Muhammad/47 : 36)⁹

Begitu pula dalam dunia pendidikan pun nampaknya para guru, ustadz, kyai maupun siapapun yang bergerak di dunia pendidikan harus menciptakan suasana kegiatan belajar mengajar yang menyenangkan. Makna kesenangan disini adalah bagaimana dalam kegiatan pendidikan tidak ada tekanan-tekanan mental dan fisik baik pada diri pendidik maupun peserta didik sehingga melaksanakan kegiatan belajar mengajar dalam kondisi *fun*, pikiran jernih, tidak tegang serta terciptanya suasana yang mendorong tumbuh berkembangnya fisik, mental serta berbagai kecerdasan peserta didik. Namun demikian pelaksanaan pembelajaran harus dilakukan dengan kesungguhan, keseriusan, kedisiplinan serta sifat terpuji lainnya agar dapat mencapai tujuan-tujuan pembelajaran.¹⁰

Model pembelajaran TGT bertujuan menjadikan suasana pembelajaran lebih aktif, karena pada model ini siswa memainkan *game* akademik dengan anggota tim lain untuk menyumbangkan poin bagi skor timnya. Pada model pembelajaran kooperatif ini, terdapat pula tahapan turnamennya dimana siswa akan lebih bersemangat

⁹ Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahannya*, (Jakarta: CV Mekar 2004), hlm. 507.

¹⁰ Mulyono, *Strategi Pembelajaran Menuju Efektifitas Pembelajaran di Abad Global*, (Malang: UIN-Maliki Press, 2012), hlm.185.

memperkuat timnya untuk mendapatkan nilai tertinggi dan memenangkan turnamen dengan menjawab soal-soal pertanyaan. Turnamen seperti ini akan lebih menumbuhkan kebersamaan antar anggota tim untuk memperoleh hasil yang maksimal.¹¹ Selain itu, siswa lebih bertanggung jawab terhadap tugas yang diberikan guru baik secara individu maupun kelompok sehingga dapat memahami materi hukum bacaan mim sukun dengan baik dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Kondisi siswa yang masih muda, mereka cenderung menginginkan pembelajaran yang tidak hanya selalu di dalam kelas (monoton) dengan metode ceramah, diskusi atau presentasi saja. Mereka menginginkan pembelajaran yang menarik, rileks, dan disertai dengan permainan. Pada pembelajaran yang menyenangkan, diharapkan siswa akan lebih termotivasi dalam belajar sehingga secara tidak langsung akan meningkatkan hasil belajarnya.¹²

Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Efektivitas Penggunaan Permainan Monopoli sebagai Media Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada Materi Hukum Bacaan Mim Sukun terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII MTs Wahid Hasyim Brebes Tahun Pelajaran 2017/2018”.

¹¹ Rusman, *Model-model Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo, 2012), hlm. 224.

¹² Thomas Armstrong, *The Best School Mendidik Siswa Menjadi Insan Cendekia Seutuhnya*: Penerjemah Lovely dan Windjanarko, (Bandung:Kaifa, 2011), hlm. 183.

B. Rumusan Masalah

Dari latar belakang masalah di atas, permasalahan yang dikaji dalam penelitian ini adalah: Apakah penggunaan permainan monopoli sebagai media pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada materi hukum bacaan mim sukun efektif terhadap hasil belajar siswa kelas VII MTs Wahid Hasyim Brebes?

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian.

Tujuan yang ingin di capai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana efektivitas penggunaan permainan monopoli sebagai media pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada materi hukum bacaan mim sukun terhadap hasil belajar siswa kelas VII MTs Wahid Hasyim Brebes Tahun 2017/2018.

2. Manfaat Penelitian.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang terkait dalam penelitian, diantaranya :

a. Bagi Siswa

Penggunaan metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir, meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa dalam pelajaran Qur'an Hadis sehingga hasil belajar meningkat dan mampu mengaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari. Membuat siswa lebih aktif dalam

pembelajaran sehingga materi yang diajarkan menjadi lebih menyenangkan.

b. Bagi Guru

Dapat menambah wawasan dan pengetahuan ketrampilan bagi guru dalam memilih media dan metode pembelajaran yang tepat, sehingga mampu meningkatkan hasil belajar siswa dan mampu memaksimalkan kualitasnya.

c. Bagi Sekolah

Sebagai input bagi sekolah di dalam memberikan sumbangan dengan menawarkan metode pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif dalam rangka memaksimalkan potensi siswa dan kinerja guru dalam proses pembelajaran Qur'an Hadis.

d. Bagi Peneliti.

Mendapatkan pengalaman langsung terkait dengan penggunaan permainan monopoli sebagai media dalam pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada materi hukum bacaan mim sukun, sekaligus sebagai contoh yang dapat dilaksanakan dan dikembangkan kelak di lapangan.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teori

“Kajian teori merupakan uraian sistematis tentang teori yang dijadikan dasar dalam sebuah penelitian”.¹ Teori-teori yang dikemukakan adalah teori yang sesuai dengan permasalahan yang akan diteliti. Berikut penulis jabarkan beberapa kajian teori berkenaan dengan penelitian yang dilakukan :

1. Efektifitas

Kata “efektifitas” berasal dari kata “efektif” yang berarti “mempunyai efek (akibat pengaruh, kesan), manjur atau mujarab, dapat membawa hasil, berhasil guna”.²

Efektifitas adalah adanya kesesuaian antara orang yang melaksanakan tugas dengan sasaran yang di tuju, yaitu bagaimana suatu organisasi berhasil mendapatkan dan memanfaatkan sumber daya dalam mewujudkan tujuan operasional. Efektifitas berkaitan dengan terlaksananya semua tugas pokok, tercapainya tujuan, ketepatan waktu dan adanya partisipasi aktif dari anggota.³

¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*, (Bandung: Alfabeta, 2010), hlm. 89 .

² Tim Penyusun Kamus Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 1996), hlm. 921.

³ E. Mulyasa, *Manajemen Berbasis Sekolah Konsep, Strategi, dan Implementasi* (Bandung : PT. Remaja Rosdakarya, 2007), hlm. 82.

Suatu usaha atau kegiatan dikatakan efektif apabila dalam melaksanakan usaha tersebut dapat mencapai tujuan yang diharapkan. Keefektifan pembelajaran dapat diketahui melalui pemberian tes. Hasil tes dipakai untuk mengevaluasi berbagai aspek proses pembelajaran.⁴

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa efektivitas adalah suatu keadaan yang menunjukkan sejauh mana rencana dapat tercapai. Semakin banyak rencana yang dapat dicapai, semakin efektif pula kegiatan tersebut. Media pembelajaran dapat dikatakan efektif ketika memenuhi kriteria, diantaranya mampu memberikan pengaruh, perubahan atau dapat membawa hasil. Ketika kita merumuskan tujuan instruksional, maka efektivitas dapat dilihat dari seberapa jauh tujuan itu tercapai. Semakin banyak tujuan tercapai, maka semakin efektif pula media pembelajaran tersebut.

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran.

Kata media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang berarti perantara atau pengantar.

Rossi dan Breidle (1996) yang dikutip oleh Wina Sanjaya, mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk tujuan pendidikan,

⁴ Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif: Konsep, Landasan dan Implementasinya*, (Jakarta: Kencana, 2010), Cet. 3, hlm. 20.

seperti radio, televisi, buku, Koran, majalah, dan sebagainya. Menurut Rossi, alat-alat semacam radio dan televisi jika di gunakan dan di program untuk pendidikan, maka merupakan media pembelajaran.

Namun demikian, media bukan hanya berupa alat atau bahan saja, akan tetapi hal-hal lain yang memungkinkan siswa dapat memperoleh pengetahuan. Gerlach dan Ely (1971) yang dikutip oleh Wina Sanjaya menyatakan: “*A medium, conceived is any person, material or event that establish condition which enable the learner to acquire knowledge, skill, and attitude*”. Menurut Gerlach secara umum media itu meliputi manusia, materi atau kejadian yang membangun suatu kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap.⁵

*Instructional media is designed to provide realistic images and substitute experience to reach curriculum experiences. The media is considered the most efficient facilitators in the education set up. This media is not a substitute for the teacher. Its utilization however, calls for an imaginative approach by the teacher.*⁶

Mediapembelajaran dirancang untuk memberikan gambaran realistik dan pengalaman pengganti untuk mencapai kurikulum pengalaman. Media dianggap sebagai fasilitator

⁵ Wina Sanjaya, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*, (Jakarta : Kencana, 2011), hlm. 204.

⁶ Grace Ngure, “Utilization of Instructional Media For Quality Training In Pre-Primary School Teacher Training Colleges In Nairobi County, Kenya”, *Researchjournal's Journal of Education* (Vol 2, No.7, 2014), p.5.

paling efisien dalam penyelenggaraan pendidikan. Media ini bukan menjadi pengganti guru. Bagaimanapun penggunaannya, membutuhkan pendekatan imajinatif oleh guru.

Dari beberapa pengertian diatas dapat diketahui bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat membantu proses belajar mengajar guna memperjelas makna pesan yang disampaikan dalam interaksi antara pendidik dengan peserta didik. Media yang di rancang dengan daya imajinatif guru dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa dalam proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan belajar yang lebih baik dan sempurna.

b. Fungsi Media Pembelajaran.

Levie dan Lents (1982) yang dikutip oleh Sutirman mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, yaitu fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif dan fungsi kompensatoris, dengan penjelasan sebagai berikut:⁷

- 1) Fungsi Atensi: Media memiliki fungsi untuk menarik dan mengarahkan perhatian peserta didik untuk berkonsentrasi dalam proses pembelajaran.
- 2) Fungsi Afektif: Media dapat meningkatkan rasa nyaman peserta didik dalam proses pembelajaran. Media

⁷ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Raja grafindo Persada, 2005), hlm. 16.

pembelajaran juga dapat menggugah sikap peserta didik dalam menyikapi media yang sedang ditampilkan.⁸

- 3) Fungsi Kognitif: Media dapat memperlancar pencapaian tujuan pembelajaran untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dari media pembelajaran yang disajikan.
- 4) Fungsi Kompensatoris: Media dapat menggantikan materi pelajaran yang biasa disajikan dalam bentuk teks maupun verbal. Siswa yang lemah dalam memahami dan merangkai informasi secara teks maupun verbal dapat lebih mudah memahami pelajaran.⁹

Menurut Kemp and Dayton (1985) yang dikutip oleh Wina Sanjaya, media memiliki kontribusi yang sangat penting terhadap proses pembelajaran. Di antara kontribusi tersebut menurut kedua ahli tersebut adalah sebagai berikut :

- 1) Penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih terstandar.
- 2) Pembelajaran dapat lebih menarik.
- 3) Pembelajaran menjadi lebih interaktif.
- 4) Waktu pelaksanaan pembelajaran dapat diperpendek.
- 5) Kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan.
- 6) Proses pembelajaran dapat berlangsung kapanpun dan dimanapun diperlukan.

⁸ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2005), hlm. 16-17.

⁹ Wina Sanjaya, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*, (Jakarta : Kencana, 2011), hlm. 210.

- 7) Sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan.
- 8) Peran guru berubah ke arah yang positif, artinya guru tidak menempatkan diri sebagai satu-satunya sumber belajar.

Bertolak dari uraian di atas, maka guru sebagai sumber informasi bagi siswa harus menyadari pentingnya media dalam proses pembelajaran. Media bermanfaat untuk memperlancar interaksi guru dan siswa serta membantu siswa belajar secara optimal. Oleh karena itu, guru perlu menentukan media secara terencana, sistematis dan sistemik (sesuai sistem belajar mengajar).

c. Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran berkembang seiring dengan perkembangan teknologi. Beberapa ahli menggolongkan media pembelajaran dari sudut pandang yang berbeda. Seels and Glasgow (1990) yang dikutip oleh Cecep Kustandi membagi media berdasarkan perkembangan teknologi, yaitu media dengan teknologi tradisional dan media dengan teknologi mutakhir.¹⁰ Media dengan teknologi tradisional meliputi:

- 1) Visual diam yang diproyeksikan berupa proyeksi *opaque* (tidak tembus pandang), proyeksi *overhead*, *slides*, dan *filmstrips*.

¹⁰ Cecep Kustandi, *Media Pembelajaran Manual Digital...*, hlm. 24.

- 2) Visual yang tidak diproyeksikan berupa gambar, poster, foto, *charts*, grafik, diagram, pameran, dan papan info.
- 3) Audio terdiri dari rekaman piringan dan pita kaset.
- 4) Penyajian multimedia dibedakan menjadi slide plus suara dan multi image.
- 5) Visual dinamis yang diproyeksikan berupa film, televisi, dan video.
- 6) Media cetak seperti buku teks, modul, teks terprogram, *workbook*, majalah ilmiah, dan *hand out*.
- 7) Permainan, diantaranya teka-teki, simulasi, dan permainan papan.
- 8) Realita, dapat berupa model, *specimen* (contoh), dan manipulatif (peta, miniatur, boneka).¹¹

Media dengan teknologi mutakhir dibedakan menjadi:

- 1) Media berbasis telekomunikasi diantaranya adalah *teleconference* dan *distance learning*.
- 2) Media berbasis mikroprosesor terdiri dari CAI (*Computer Assisted Instruction*), *Games*, *Hypermedia*, CD (*Compact Disk*), dan Pembelajaran Berbasis Web.¹²

¹¹ Arif S. Sadiman, dkk, *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, Dan Pemanfaatannya*, Cet. 4, hlm. 28-82.

¹² Sutirman, *Media dan Model-model Pembelajaran Inovatif...*, hlm.16.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat diketahui bahwa jenis media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran Qur'an Hadis materi hukum bacaan mim sukun adalah media dengan teknologi tradisional. Yaitu media permainan papan yang diterapkan menggunakan permainan monopoli.

d. Prinsip Pemilihan Media Pembelajaran

Ada beberapa prinsip yang harus diperhatikan dalam pemilihan media, diantaranya:

- 1) Pemilihan media harus sesuai dengan tujuan yang ingin di capai. Apakah tujuan tersebut bersifat kognitif, afektif atau psikomotor. Perlu dipahami tidak ada satu pun media yang dapat dipakai cocok untuk semua tujuan.
- 2) Pemilihan media harus berdasarkan konsep yang jelas. Artinya pemilihan media tertentu bukan didasarkan kepada kesenangan guru atau sekedar selingan dan hiburan, melainkan mampu meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran siswa.
- 3) Pemilihan media harus disesuaikan dengan karakteristik siswa. Ada media yang cocok untuk sekelompok siswa, namun tidak cocok untuk siswa yang lain.
- 4) Pemilihan media harus sesuai dengan gaya belajar siswa serta gaya dan kemampuan guru.

- 5) Pemilihan media harus sesuai dengan kondisi lingkungan, fasilitas dan waktu yang tersedia untuk kebutuhan pembelajaran.¹³

Dalam merancang sebuah pembelajaran, guru tentunya juga harus memilih media pembelajaran yang akan digunakannya. Seperti yang telah dijelaskan di atas ada beberapa prinsip yang harus diperhatikan dalam memilih suatu media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran sehingga kegiatan belajar mengajar benar-benar efektif. Media permainan yang akan diterapkan dalam pembelajaran Qur'an Hadis diharapkan efektif dan mampu membantu siswa memahami materi pembelajaran yang akan disajikan.

3. Media Permainan Monopoli

a. Pengertian Media Permainan Monopoli

“Permainan merupakan salah satu jenis media proyeksi diam (*still projected medium*)”. Media ini mempunyai persamaan dengan media grafis yang menyajikan rangsangan-rangsangan visual. Bahan-bahan grafis banyak dipakai dalam media proyeksi diam. Perbedaan yang jelas diantara keduanya adalah pada media grafis gambar dapat secara langsung berinteraksi dengan pesan media yang bersangkutan, sedangkan

¹³Wina Sanjaya, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*, (Jakarta : Kencana, 2011), hlm. 224.

pada media proyeksi diam, pesan tersebut harus diproyeksikan agar dapat dilihat oleh sasaran.¹⁴

“Permainan (*game*) adalah setiap kontes antara pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai suatu tujuan”. Empat komponen utama dalam sebuah permainan antara lain: Pemain, lingkungan yang digunakan pemain untuk melakukan sebuah permainan, aturan permainan dan tujuan yang ingin dicapai dalam permainan.¹⁵

Permainan dibedakan menjadi dua, yaitu permainan yang memiliki aturan ketat (misalnya catur) dan permainan yang memiliki aturan luwes (misalnya permainan peran). Permainan berdasarkan sifatnya dibedakan atas permainan kompetitif dan non kompetitif.

Permainan monopoli termasuk dalam kategori permainan yang memiliki aturan ketat. Monopoli (permainan) adalah salah satu permainan papan yang paling terkenal di dunia. Tujuan permainan ini adalah untuk menguasai semua petak di atas papan melalui pembelian, penyewaan

¹⁴ Arif S. Sadiman, dkk, *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, Dan Pemanfaatannya...*, hlm. 57.

¹⁵ Arif S.Sadiman,dkk,*Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, Dan Pemanfaatannya...*, hlm. 77-80.

dan pertukaran properti dalam sistem ekonomi yang disederhanakan.¹⁶

Permainan monopoli Qur'an Hadis dijadikan sebagai media pembelajaran untuk menciptakan suasana yang tidak monoton karena permainan ini menyajikan materi pelajaran dengan menarik dan menyenangkan. Bentuk dan aturan dalam permainan monopoli dimodifikasi agar sesuai dengan pembelajaran Qur'an Hadis. Dalam permainan monopoli, petak yang biasanya berupa namudan gambar suatu negara diganti dengan subbab materi hukum bacaan mim sukun.

Pemain dalam permainan monopoli Qur'an Hadis yang paling banyak mengumpulkan poin dinyatakan sebagai pemenang. Siswa didorong untuk memahami materi sehingga dapat menjawab pertanyaan dan mengeksplorasi materi yang ada untuk memperoleh poin. Kartu pada permainan monopoli berisi penjelasan materi dan pertanyaan mengenai hukum bacaan mim sukun. Aturan dalam permainan monopoli Qur'an hadis ini adalah sebagai berikut:

- 1) Permainan dilakukan oleh 5 kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari 5 orang pemain dan 1 orang sebagai juri dan bank.
- 2) Setiap pemain diberi modal awal sebanyak 100 poin.
- 3) Pemain memulai permainan dari petak "START"

¹⁶ [https://id.m.wikipedia.org/wiki/monopoli_\(permainan\)](https://id.m.wikipedia.org/wiki/monopoli_(permainan)), diakses pada tanggal 15 Januari 2018 Pukul 16.45 wib.

- 4) Pemain yang berhak memulai terlebih dahulu adalah pemain yang memperoleh lemparan angka dadu terbesar.
- 5) Setelah tertata urutan pemain, maka pemain berhak melempar dadu pertama dan melangkah sesuai jumlah angka dadu kemudian dilanjutkan urutan berikutnya.
- 6) Pemain yang berhenti pada setiap petak berisi soal bisa memilih untuk membeli atau tidak membeli.
- 7) Jika pemain membeli petak yang berisi soal maka pemain wajib menjawab soal tersebut, jika benar mendapatkan poin sesuai harga asset dan jika salah poin akan berkurang sesuai harga asset.
- 8) Jika pemain tidak membeli petak maka modal akan berkurang 5 poin.
- 9) Jika pemain berhenti di petak “Masuk Penjara”, maka pemain tidak boleh main satu kali putaran.
- 10) Tiap-tiap pemain akan mendapatkan 10 poin ketika melewati “START” pada putaran pertama dan seterusnya.
- 11) Jika pemain berhenti di petak “Bonus Poin” maka pemain berhak mengajukan pertanyaan kepada lawan main selanjutnya. Jika lawan main tidak dapat menjawab maka akan masuk penjara dan pemberi pertanyaan mendapatkan 15 poin.
- 12) Jika pemain berhenti di petak “Bebas Parkir” maka pemain berhak memilih petak mana saja untuk dipilih.

- 13) Masing-masing pemain dicatat poinnya oleh juri monopoli dalam lembar hasil akhir permainan.
- 14) Pemenang permainan ini adalah yang paling banyak mendapatkan poin.

b. Kelebihan dan Kekurangan Media Permainan

Sebagai media pembelajaran, permainan mempunyai beberapa kelebihan sebagai berikut :

- 1) Permainan merupakan kegiatan menyenangkan dan menghibur untuk dilakukan. Permainan menjadi sesuatu yang menarik karena didalamnya terdapat unsur kompetisi, kerjasama, dan pemenang dalam permainan tidak dapat ditebak.
- 2) Permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif siswa untuk belajar sehingga proses pengajaran tidak hanya satu arah. Guru dapat benar-benar berperan sebagai fasilitator proses belajar didalam kelompok belajar.
- 3) Permainan dapat memberikan umpan balik langsung kepada siswa. Umpan balik yang cepat atas proses belajar yang dilakukan oleh siswa akan memungkinkan proses belajar menjadi lebih efektif.
- 4) Permainan dapat dilakukan dengan mudah dan memungkinkan adanya penerapan konsep-konsep materi pelajaran.
- 5) Permainan bersifat luwes, artinya dapat menyesuaikan keadaan.

Selain itu permainan juga memiliki kekurangan, antara lain:¹⁷

- 1) Memerlukan banyak waktu luang untuk menjelaskan aturan permainan.
- 2) Tidak semua materi dapat dijelaskan dengan permainan.
- 3) Bagi siswa yang kurang mengetahui aturan, permainan dapat menimbulkan kegaduhan yang mengganggu proses pembelajaran.

Dalam setiap media pembelajaran, tentunya terdapat kelebihan dan kekurangan dalam penggunaannya. Guru harus mampu mengantisipasi kekurangan yang akan terjadi, seperti dalam penggunaan media permainan yang akan digunakan dalam menerangkan materi hukum bacaan mim sukun. Guru harus sebisa mungkin menjelaskan aturan permainan dengan waktu yang singkat, karena permainan juga sudah biasa dilakukan oleh para siswa di luar jam pelajaran. Tentunya disertai dengan penjelasan yang memahamkan sehingga siswa bermain dengan baik tanpa menimbulkan kegaduhan.

4. Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament*

a. Pembelajaran Kooperatif

“Pembelajaran kooperatif adalah strategi pembelajaran yang melibatkan partisipasi siswa dalam satu kelompok kecil untuk saling berinteraksi”. Pembelajaran ini tidak sama dengan

¹⁷ Arif S. Sadiman, dkk, *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, Dan Pemanfaatannya*, Cet. 4, hlm. 80-82.

sekadar belajar dalam kelompok, karena terdapat unsur dasar pembelajaran kooperatif yang membedakannya dengan pembelajaran kelompok lain. Pelaksanaan prinsip dasar pokok sistem pembelajaran kooperatif dengan benar memungkinkan guru untuk mengelola kelas dengan lebih efektif.¹⁸

Pendekatan belajar kooperatif menuntut adanya modifikasi tujuan pembelajaran dari sekedar penyampaian informasi (*transfer of information*) menjadi konstruktif pengetahuan (*construction of knowledge*) oleh individu melalui belajar berkelompok.¹⁹ Slavin (1995) yang dikutip oleh Trianto menyatakan bahwa konsep utama dari belajar kooperatif adalah sebagai berikut:²⁰

- 1) Penghargaan kelompok, yang akan diberikan jika kelompok mencapai kriteria yang ditentukan.
- 2) Tanggung jawab individual, yang berarti bahwa suksesnya satu kelompok tergantung pada belajar secara individual semua anggota kelompok.
- 3) Kesempatan yang sama untuk sukses, yang berarti bahwa siswa telah membantu kelompok dengan cara meningkatkan motivasi belajar mereka sendiri.

¹⁸ Rusman, *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*, Cet 6, hlm. 203.

¹⁹ Eveline Siregar, *Teori Belajar dan Pembelajaran* (Bogor : Ghalia Indonesia, 2011), hlm. 115.

²⁰ Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif...*, hlm. 61.

*Cooperative learning has been viewed as the solution for educational problems: it can promote students' academic achievement and thinking skills, enhance positive learning attitudes and learning motivation.*²¹

Pembelajaran kooperatif telah dipandang sebagai solusi untuk masalah pendidikan; dapat meningkatkan prestasi akademik dan kemampuan berfikir siswa, meningkatkan pembelajaran sikap positif dan motivasi belajar.

Banyak nilai dan sikap yang dapat dibangun melalui pembelajaran kooperatif seperti kerjasama, keberanian, sikap terbuka, kejujuran, disiplin, kemampuan berkomunikasi, dan sikap kritis. Sikap tersebut sangat diperlukan untuk membangun kepribadian siswa yang baik di masa depan.

b. *Teams Games Tournament* (TGT)

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT), atau pertandingan permainan tim dikembangkan oleh David De Vries dan Keith Edward. Metode ini dapat digunakan dalam berbagai mata pelajaran dari jenjang pendidikan dasar (SD, SMP) maupun perguruan tinggi.²² TGT merupakan bagian dari model pembelajaran kooperatif karena

²¹ Tzu-pu Wang, "Applying Slavin's Cooperative Learning Techniques to a College EFL Conversation Class", *The Journal of Human Resource and Adult Learning* (Vol. 5, Num. 1, 2009), p.112.

²² Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif: Konsep, Landasan dan Implementasinya*, (Jakarta: Kencana, 2010), Cet. 3, hlm. 83.

dalam metode ini melalui kelompok kecil peserta didik yang saling bekerja sama dalam memaksimalkan kondisi belajar untuk mencapai tujuan belajar.²³

*The students compete with members of other teams to contribute points to their team score. Students compete in at least three-person "tournament tables" against other teams. High performing teams earn team rewards.*²⁴

Para siswa berkompetisi dengan anggota tim lain untuk memperoleh tambahan poin dalam skor mereka. Siswa berkompetisi setidaknya tiga orang dalam meja turnamen melawan tim lain. Tim yang berkinerja tinggi mendapatkan penghargaan tim.

Slavin (1995) yang dikutip oleh Trianto menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri dari lima tahapan, yaitu tahap penyajian kelas (*class presentation*), tahap belajar dalam kelompok (*teams*), tahap permainan (*games*), tahap pertandingan (*tournament*), dan tahap penghargaan kelompok (*teamrecognition*).²⁵ Langkah- langkah pelaksanaan TGT adalah sebagai berikut:

1) Presentasi materi

Guru memberikan motivasi, apersepsi dan menyampaikan tujuan pembelajaran pada awal

²³ Kokom Komalasari, *Pembelajaran Kontekstual Konsep dan Aplikasi*, (Bandung: Rafika Aditama, 2011), hlm. 62.

²⁴ Abdussalam, dkk, "*Effect of Usibg TGT Cooperative Techniques for learning mathematics in secondary school of Bangladesh*", (Vol 3, Issue 3, 2015), p. 4.

²⁵ Rusman, *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*, hlm. 225.

pembelajaran. Guru kemudian menyampaikan materi pelajaran yang sesuai dengan indikator kompetensi yang harus dikuasai oleh siswa.

2) Pembentukan kelompok

Kelompok siswa terdiri dari empat sampai lima orang yang bersifat heterogen dalam hal prestasi belajar dan jenis kelamin.

3) Game dan *tournament*

“*Tournament* adalah sebuah struktur kompetisi dalam *game* yang berlangsung”. Lomba (*tournament*) dilakukan setelah siswa belajar dan berdiskusi dalam kelompok. Lomba bersifat akademik untuk mengukur penguasaan materi oleh siswa.

4) Penghargaan kelompok

Skor anggota kelompok dalam pembelajaran dirata-rata menjadi skor kelompok. Individu dan kelompok yang mencapai kriteria skor tertentu akan mendapat penghargaan.

Penerapan langkah-langkah tersebut dalam proses pembelajaran Qur'an Hadis adalah sebagai berikut :

- 1) Guru menjelaskan mengenai materi hukum bacaan mim sukun pada siswa dengan berceramah dan tanya jawab. Materi yang di sampaikan meliputi pengertian dan macam macam hukum bacaan mim sukun beserta contohnya. Apabila siswa telah memahami materi, maka dibentuklah kelompok.

- 2) Guru membentuk siswa menjadi lima kelompok. Setiap kelompok diberikan lembar kerja mengenai macam-macam contoh bacaan *idgām mīmī*, *ikhfā' syafawī*, dan *izhār syafawī* untuk didiskusikan dan dikerjakan oleh kelompok. Masing-masing bacaan dibuat contoh sebanyak 3 bacaan. Anggota kelompok saling memberi pemahaman tentang materi yang dipelajarinya karena kesuksesan setiap anggota kelompok akan menjadi faktor keberhasilan kelompok.
- 3) Setelah dibentuk kelompok dan setiap individu dari kelompok memperkuat pengetahuan mengenai macam-macam hukum bacaan mim sukun, maka permainan dan *tournament* monopoli dimulai. Permainan monopoli digunakan dalam pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada saat pelaksanaan kegiatan inti. Siswa dibagi menjadi 5 kelompok besar kemudian diberi nomor sebagai tanda kelompok. Lima kelompok tersebut dibagi kembali menjadi 5 kelompok untuk melakukan permainan monopoli. Setiap monopoli terdapat perwakilan dari masing-masing kelompok dengan jumlah 4-5 orang. Pemain utama dalam permainan tersebut adalah 1 orang siswa untuk setiap perwakilan kelompok sedangkan siswa yang lain memiliki tugas menjadi bendahara poin sesuai dengan yang diberikan oleh guru. Selama permainan, guru

mengamati dan mengawasi jalannya permainan agar tidak terjadi kegaduhan dan kesalahan-kesalahan.

- 4) Setelah permainan monopoli dimainkan selama satu jam pelajaran, kelompok yang memperoleh poin tertinggi diberi penghargaan oleh guru, dan kelompok lain diberi motivasi untuk terus belajar agar di kesempatan selanjutnya bisa memenangkan permainan.

5. Kajian Materi Hukum Bacaan Mim Sukun

Menurut buku pegangan guru pelajaran Qur'an Hadis di MTs Wahid Hasyim, karya Mahrus As'ad, 2014, *Ayo Memahami Al-Qur'an dan Hadis untuk MTs/SMP Islam Kelas VII*, ditetapkan sebagai berikut :

a. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar:

- 5.1 Menerapkan hukum bacaan mim sukun dalam Q.S al-Bayyinah dan al-Kāfirun.

Indikator Pencapaian Kompetensi:

- 1) Menjelaskan hukum bacaan mim sukun
- 2) Menerapkan hukum bacaan mim sukun dalam surah al-Bayyinah dan surah al-Kāfirun.

b. Materi

- 1) Macam hukum bacaan mim sukun.

Mim sukun yang bertemu dengan huruf hijaiyah, hukum bacaannya ada tiga. Ketiga bacaan itu ialah :

Idgām mīmī, *ikhfā' syafawī*, dan *izhār syafawī*. Yang akan dijelaskan sebagai berikut :

a) *Idgām mīmī* (ادغام ميمي)

Idgām mīmī disebut juga *Idgām mutamašilain*. Huruf *Idgām mīmī* hanya satu, yaitu *mim* (م). Cara membacanya ialah dengan memadukan suara *mim* sukun kedalam *mim* berharakat berikutnya. Kemudian suara di *gunnah* kan secara sempurna dengan lama tiga harakat. Suara *gunnah* keluar dari pangkal hidung. Contoh :

1. كُمْ مِنْ فِقَةٍ

b) *Ikhfā' syafawī* (اخفاء شفوي)

Ikhfā' berarti samar, sedangkan *syafawī* berarti bibir. *Ikhfā' syafawī* terjadi apabila ada huruf *mim* sukun bertemu dengan huruf *ba* (ب). Disebut *ikhfā' syafawī* karena hukum *ikhfā'* terjadi pada huruf yang bermakhraj di bibir. Cara membaca *ikhfā' syafawī* ialah dengan suara samar antara *mim* dan *ba*. Kemudian, ditahan kurang lebih dua ketukan. Contoh :

1. إِنَّ رَبَّهُمْ بِهِمْ

c) *Izhār syafawī* (اظهار شفوي)

Izhār syafawī berarti jelas, sedangkan *syafawī* berarti bibir. *Izhār syafawī* terjadi apabila ada huruf *mim* sukun bertemu dengan huruf hijaiyyah,

selain *mim* (م) dan *ba* (ب). Cara membaca *izhār syafawī* ialah dengan suara jelas. Pada saat mengucapkan huruf *mim*, kedua bibir dirapatkan. Kejelasan pengucapan huruf *mim* cukup satu ketukan, tidak boleh lebih dari satu ketukan, dikhawatirkan akan menjadi bacaan *ikhfā'* atau *gunnah*.

Pengucapan *izhār syafawī* harus lebih diperjelas ketika *mim* sukun bertemu dengan 26 contohnya:

1. وَلَهُمْ عَذَابٌ أَلِيمٌ

Dalam pembelajaran Qur'an hadis khususnya pada materi tajwid seperti hukum bacaan *mim* sukun, masih banyak siswa yang merasa kesulitan. Mereka masih mengalami kesulitan untuk menghafal huruf-huruf yang masuk dalam hukum bacaan *mim* sukun tersebut, bagaimana cara pengucapan huruf yang benar, ketepatan dengung, panjang dan pendek suatu bacaan. Siswa juga masih sulit membedakan macam-macam hukum bacaan *mim* sukun seperti *izhār syafawī* dengan *ikhfā'* *syafawī*. Hal tersebut terjadi dikarenakan oleh banyak faktor, diantaranya rendahnya minat dan keinginan siswa untuk bisa membaca al-Qur'an, selain itu juga dikarenakan metode pembelajaran yang digunakan oleh guru masih monoton, yaitu dengan metode ceramah menjelaskan dan memberi contoh

bacaan saja melalui lisan / tulisan, tanpa dituntut untuk berulang kali melafalkan bacaannya.

Maka dari itu, untuk mengatasi masalah tersebut guru perlu membangkitkan minat siswa dengan penggunaan metode serta media yang menarik dan menyenangkan. Dengan menggunakan model *cooperative learning* tipe *teams games tournament* tersebut siswa diajak untuk mengetahui dan mempraktekkan langsung hukum bacaan mim sukun melalui sebuah permainan. Seperti diketahui bahwa inti dari belajar hukum bacaan tajwid adalah mampu membaca dengan benar dan melakukan praktik langsung, maka model *cooperative learning* tipe *teams games tournament* ini sangat cocok untuk diterapkan. Dari materi hukum bacaan mim sukun yang telah dipelajari harus mampu diaplikasikan saat membaca al-Qur'an. Hal tersebut akan membuat hukum-hukum tajwid selalu teringat dan tidak pernah lupa digunakan saat membaca al-Qur'an.

6. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar dapat dijelaskan dengan memahami dua kata yaitu “hasil” dan “belajar”.

Pengertian hasil (*product*) menunjuk pada suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktivitas atau proses yang

mengakibatkan berubahnya input secara fungsional. Hasil produksi adalah perolehan yang didapatkan karena adanya kegiatan mengubah bahan (*rawmaterials*) menjadi barang jadi (*finished goods*).

Hasil dapat dengan jelas dibedakan dengan input akibat perubahan oleh proses. Demikian juga dalam kegiatan belajar mengajar. Siswa diharapkan berubah pengetahuan, sikap dan keterampilan dibandingkan sebelumnya setelah melakukan proses belajar.²⁶ Hasil belajar menurut Oemar Hamalik, “merupakan hasil interaksi antara kemampuan individu dengan lingkungan”.²⁷ Sedangkan menurut Purwanto “Hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah menerima pengalaman belajarnya”. Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran. Proses penilaian terhadap hasil belajar dapat memberikan informasi kepada guru tentang kemajuan siswa dalam upaya mencapai tujuan-tujuan belajarnya melalui kegiatan belajar. Guru dapat menyusun dan membina kegiatan-kegiatan siswa lebih lanjut berdasarkan informasi tersebut baik untuk keseluruhan kelas maupun individu.²⁸

²⁶ Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), hlm. 44.

²⁷ Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Bumi Aksara, 2009), hlm. 15-16.

²⁸ Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), hlm. 45-49.

Menurut Nana Syaodih Sukmadinata “hasil belajar merupakan realisasi atau pemekaran dari kecakapan-kecakapan atau kapasitas yang dimiliki seseorang yang dilihat dari perilakunya, baik perilaku dalam bentuk penguasaan pengetahuan, ketrampilan berpikir maupun ketrampilan motorik”.²⁹

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan prestasi yang dicapai siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar dengan membawa suatu perubahan dan pembentukan tingkah laku seseorang. Proses pembelajaran dikatakan berhasil apabila tujuan pembelajaran dapat tercapai. Kemudian untuk mengetahui tercapai tidaknya tujuan pembelajaran maka guru harus mengadakan penilaian (evaluasi).

b. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Setiap peserta didik pastilah mempunyai hasil belajar yang berbeda-beda karena tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan itu beraneka ragam. Berikut ini adalah faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik :

- 1) Faktor (internal) yang ada pada diri siswa itu sendiri disebut faktor individual, antara lain faktor kematangan

²⁹ Nana Syaodih Sukmadinata, *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011), hlm. 102-103.

atau pertumbuhan, kecerdasan, latihan, motivasi, dan faktor pribadi.

- 2) Faktor (eksternal) yang berasal dari luar diri siswa dapat disebut sebagai faktor sosial, antara lain faktor keluarga, guru dan cara mengajarnya, alat-alat yang dipergunakan dalam belajar mengajar, lingkungan dan kesempatan yang tersedia, dan motivasi sosial.³⁰
- 3) Faktor pendekatan belajar (*approach to learning*), merupakan jenis upaya belajar peserta didik meliputi strategi dan metode yang digunakan dalam proses belajarnya.³¹

Terdapat banyak faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa apabila belum mencapai kriteria ketuntasan minimal dan belum sesuai dengan apa yang diinginkan oleh guru. Seperti pada proses pembelajaran Qur'an Hadis, biasanya siswa masih mengalami kesulitan dalam hal *makhraj*, tajwid, *waqaf* dan *waṣal*. Hal tersebut terlihat pada saat siswa membaca al-Qur'an masih terbata-bata dan pelafalan huruf kurang jelas. Ini dapat dikarenakan oleh beberapa faktor seperti rendahnya keinginan dan mental anak untuk bisa membaca al-Qur'an (faktor internal) dan pergaulan anak di luar sekolah yang mengabaikan pentingnya kemampuan membaca al-Qur'an

³⁰ Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011), hlm. 102.

³¹ Indah Komsiyah, *Belajar dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Teras), hlm. 89.

(faktor eksternal). Selain itu dapat pula dikarenakan oleh pemilihan dan metode dan strategi yang digunakan dalam proses pembelajaran siswa itu sendiri.

c. Tipe-tipe Hasil belajar

Menurut Benyamin Bloom yang dikutip oleh Nana Sudjana hasil belajar secara garis besar dapat dikategorikan menjadi tiga ranah yakni ranah kognitif (penguasaan intelektual), ranah afektif (berhubungan dengan sikap dan nilai) serta ranah psikomotorik (kemampuan keterampilan).³² Secara eksplisit ketiga ranah tersebut tidak bisa dipisahkan satu sama lain. Setiap mata pelajaran pasti mengandung ketiga ranah tersebut, namun penekanannya berbeda. Untuk materi yang bersifat praktek, akan lebih menekankan ranah psikomotorik, sedangkan untuk materi yang berisi konsep atau pemahaman akan ditekankan pada ranah kognitif.³³ Berikut adalah macam-macam hasil belajar:

- 1) Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni :
 - a) Pengetahuan atau ingatan, mencakup kemampuan ingatan tentang hal-hal yang telah dipelajari dan tersimpan dalam ingatan. Pengetahuan tersebut dapat

³² Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2010), hlm. 22.

³³ Mimin Haryati, *Model dan Teknik Penilaian pada Tingkat Satuan Pendidikan*, (Jakarta: Gaung Persada, 2008), hlm. 22.

berkenaan dengan fakta, peristiwa, pengertian, kaidah, teori, prinsip, atau metode.

- b) Pemahaman, mencakup kemampuan menangkap sari dan makna hal-hal yang dipelajari.
- c) Penerapan / aplikasi, mencakup kemampuan menerapkan metode, kaidah untuk menghadapi masalah yang nyata dan baru.
- d) Analisis, mencakup kemampuan merinci suatu kesatuan ke dalam bagian-bagian sehingga struktur keseluruhan dapat dipahami dengan baik.
- e) Sintesis, mencakup kemampuan membentuk suatu pola baru yang lebih menyeluruh.
- f) Evaluasi, mencakup kemampuan membuat penilaian dan keputusan tentang beberapa hal berdasarkan kriteria tertentu.

Kedua aspek pertama disebut kognitif tingkat rendah dan keempat aspek berikutnya termasuk kognitif tingkat tinggi.

- 2) Ranah afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, yakni:
 - a) Penerimaan (*receiving*), yakni semacam kepekaan dalam menerima rangsangan (stimulasi) dari luar yang datang kepada siswa dalam bentuk masalah, situasi, gejala, dll.

- b) Jawaban (*responding*), yakni reaksi yang diberikan oleh seseorang terhadap stimulasi yang datang dari luar.
 - c) Penilaian (*valuing*), yakni berkenaan dengan nilai dan kepercayaan terhadap gejala atau stimulus tadi.
 - d) Organisasi, yakni pengembangan dari nilai ke dalam satu system organisasi, termasuk hubungan satu nilai dengan nilai lain, pemantapan, dan prioritas nilai yang telah dimilikinya.
 - e) Karakteristik atau internalisasi nilai, yakni keterpaduan semua system nilai yang telah dimiliki seseorang, yang mempengaruhi pola kepribadian dan tingkah lakunya.³⁴
- 3) Ranah psikomotoris berkenaan dengan hasil belajar ketrampilan dan kemampuan bertindak. Ada lima aspek ranah psikomotoris, yakni:³⁵
- a) Imitasi, yakni kemampuan melakukan kegiatan sederhana dan sama persis dengan yang dilihat atau diperhatikan sebelumnya.

³⁴ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2010), hlm. 22-23.

³⁵ Mimin Hayati, *Model dan Teknik Penilaian pada Tingkat Satuan Pendidikan*, (Jakarta: Gaung Persada, 2008), hlm. 22.

- b) Manipulasi, yakni kemampuan melakukan kegiatan sederhana yang belum pernah dilihatnya tetapi berdasarkan pada pedoman atau petunjuk saja.
- c) Presisi, yakni kemampuan melakukan kegiatan yang akurat.
- d) Artikulasi, yakni kemampuan melakukan kegiatan kompleks dan ketepatan sehingga produk kerjanya utuh.
- e) Naturalisasi, yakni kemampuan melakukan kegiatan secara refleks yaitu kegiatan yang melibatkan fisik sehingga efektivitas kerja tinggi.

Hasil belajar yang menjadi tujuan dalam proses pembelajaran materi hukum bacaan mim sukun dengan menggunakan media permainan monopoli ini adalah pada ranah kognitif dan ranah psikomotoris. Dimana siswa diharapkan mampu mengetahui serta memahami pengertian, macam-macam dan contoh hukum bacaan mim sukun kemudian mampu untuk mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Siswa terbiasa membaca al-Qur'an dengan baik dan memperhatikan hukum bacaan tajwidnya.

7. Pengaruh Metode TGT dengan Menggunakan Permainan Monopoli terhadap Peningkatan Hasil Belajar Qur'an Hadis.

Mata Pelajaran Qur'an Hadis memberikan kemampuan dasar kepada peserta didik dalam membaca, menulis,

membiasakan, dan menggemari membaca al-Qur'an dan Hadis. Selain itu, mata pelajaran Qur'an Hadis memberikan pengertian, pemahaman, penghayatan isi kandungan ayat-ayat al-Qur'an Hadis melalui keteladanan dan pembiasaan, membina dan membimbing perilaku peserta didik dengan berpedoman pada isi kandungan ayat al-Qur'an dan Hadis. Menurut pendapat M.Sini Ismail :

يجب التلاميذ --- في اثناء ادائهم للتدريبات والالعاب --- ان يسمعوا من معلمهم كلمات التشجيع والمدح، لما اجادوا فيه وبرزوا، كما يجبون ان يسمعوا بعض التعليقات المرحية. وهم متحاجون ايضا الى تصحيح بعض الاخطاء التي يقعون فيها، وتقوم بعض عثرات اللسان، بشرط الا يؤثر ذلك على جو الفصل، او على الروح المعنوية للتلاميذ. فالامر يتطلب ان يظهر اعجابنا بما يفعلونه، وبما يحققونه من تقدم لغوي كذلك.³⁶

Dalam proses belajar mengajar dan game/permainan, para siswa harus mampu mendengarkan/memperhatikan instruksi dari guru yang mengandung motivasi dan pujian. Selain itu siswa juga membutuhkan koreksi dari guru apabila terjadi kesalahan yang dilakukan olehnya, seperti berbicara yang tidak penting dalam kelas. Kemudian, seorang guru juga harus mampu menghadirkan suasana ceria di dalam kelas agar siswanya pun terbawa dalam suasana keceriaan.

Teams Games Tournament (TGT) dianggap sebagai salah satu tipe pembelajaran model *cooperative learning* yang mampu

³⁶Muhammad Sini Ismail, *Dalil al-mu'alim ila istikhdami aswarin wa al-bithaqoti fi ta'lim al arabiyah*, Riyadh: *al-Maktabah at-tarbiyah al-arabiy*, t.t. hlm. 176.

membangkitkan motivasi belajar peserta didik. Dalam beberapa penelitian disebutkan bahwa dengan strategi kooperatif, peserta didik dapat meningkatkan prestasi belajar dan mampu membangun serta meningkatkan hubungan sosial, mendidik peserta didik untuk menerima perbedaan.³⁷ Dengan adanya metode TGT yang mengusung konsep pembelajaran dipadukan dengan bermain, maka peserta didik menjadi lebih antusias dan merasa tidak tertekan atau terbebani untuk mengikuti pembelajaran.

Kegiatan belajar yang dipadukan dengan bermain, dapat menimbulkan minat seseorang untuk mengikuti pembelajaran karena dalam permainan menjadikan peserta didik tertarik sehingga merasa senang dan menjadikan siswa lebih aktif.³⁸ Sebagaimana pendapat Peter Kline penulis *The Everybody Genius* yang dikutip oleh Mulyono menyatakan bahwa “*Learning is most effective when it’s fun*”: belajar akan efektif jika seseorang dalam keadaan senang.³⁹ Model pembelajaran tipe TGT ini sesuai untuk meningkatkan hasil belajar Qur’an Hadis, karena mampu membangkitkan minat belajar peserta didik dengan menciptakan suasana belajar yang rileks, mengandung unsur permainan yang sesuai dengan kebutuhan anak usia SMP/MTs.

³⁷ Rudi Hartono, *Ragam Mengajar yang Mudah Diterima Murid*, (Yogyakarta: Diva Press, 2013), hlm. 102.

³⁸ Isjoni, *Pembelajaran Kooperatif*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), hlm. 63.

³⁹ Mulyono, *Strategi Pembelajaran*, (Malang: UIN Maliki Press, 2012), hlm. 189.

Untuk memaksimalkan peran TGT tersebut, digunakan media permainan monopoli agar pendidik mampu menyajikan bahan pelajaran yang menarik dan menyenangkan. Dengan adanya media permainan monopoli akan menambah motivasi belajar peserta didik sehingga perhatian dan daya ingat siswa terhadap materi hukum bacaan mim sukun lebih meningkat.

B. Kajian Pustaka Relevan

Beberapa kajian pustaka yang relevan dengan permasalahan yang di bahas dalam penelitian ini, sehingga dapat dijadikan sebagai acuan kerangka berpikir, kajian pustaka tersebut adalah sebagai berikut :

Skripsi Khafifatun Nissak (053811432) pada tahun 2011 dengan judul “Upaya meningkatkan hasil belajar biologi melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada Materi Pokok Jaringan Tumbuhan Kelas XI di MA NU Nurul Huda Semarang Tahun Ajaran 2009/2010”. Hasil penelitian ini disebutkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar khususnya pada materi pokok jaringan tumbuhan yang ditandai dengan peningkatan pada siklus I nilai rata-rata 58,47 dengan ketuntasan belajar 59,5% meningkat menjadi 71,47 dengan ketuntasan belajar 81,63% pada

siklus II, dan pada siklus ke III meningkat menjadi 92,9 dengan ketuntasan belajar 93,0.⁴⁰

Berdasarkan pada penelitian diatas terdapat perbedaan dengan penelitian yang dilakukan yaitu terletak pada aspek variabelnya, variable Y penelitian diatas mengenai hasil belajar biologi, sedangkan penelitian yang akan dilaksanakan mengenai hasil belajar Qur'an Hadis. Perbedaan selanjutnya terdapat pada jenjang sekolah, penelitian tersebut dilaksanakan pada jenjang SMA/MA , sedangkan penelitian yang akan dilaksanakan adalah pada jenjang SMP/MTs.

Skripsi Solechah, mahasiswi jurusan Pendidikan Matematika di UIN Walisongo, berjudul “Efektivitas Penerapan Kombinasi Model Pembelajaran *The Power Of Two And Four* (PTF) Dan *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Matematika Materi Pokok Perbandingan dan Skala Peserta Didik Kelas VII SMP Darul Ma'arif Banyuputih Batang Tahun Pelajaran 2014/2015”. Berdasarkan hasil penelitian, didapatkan rata-rata keaktifan dan hasil belajar matematika pada materi perbandingan dan skala peserta didik kelas VII SMP Darul Ma'arif Banyuputih Batang dengan pembelajaran yang menerapkan kombinasi model pembelajaran *The Power Of Two And Four* (PTF) dan *Teams Games Tournament* (TGT) adalah sebesar 59.48 dan 71.09, sedangkan rata-rata keaktifan

⁴⁰ Khafifatun Nissak, “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Biologi melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada Materi Pokok Jaringan Tumbuhan Kelas XI di MA NU Nurul Huda Semarang Tahun Ajaran 2009/2010”, Skripsi, (Semarang: UIN Walisongo: 2011)

dan hasil belajar peserta didik yang menggunakan model konvensional adalah sebesar 35.2 dan 50.20. Dapat disimpulkan bahwa penerapan kombinasi model pembelajaran *The Power Of Two And Four* (PTF) dan *TeamsGames Tournament* (TGT) pada materi perbandingan dan skala efektif terhadap keaktifan dan hasil belajar.⁴¹

Berdasarkan pada penelitian di atas terdapat perbedaan dengan penelitian yang dilakukan yaitu terletak pada aspek variabelnya, variable Y penelitian diatas mengenai keaktifan dan hasil belajar matematika, sedangkan penelitian yang akan dilaksanakan mengenai hasil belajar Qur'an Hadis. Perbedaan selanjutnya terdapat pada variable X nya, penelitian tersebut penerapan kombinasi model pembelajaran *The Power Of Two And Four* (PTF) dan *Teams Games Tournament* (TGT), sedangkan penelitian yang akan dilaksanakan adalah penggunaan permainan monopoli sebagai media pembelajaran TGT.

Skripsi Ayu Sulistyaningsih, Mahasiswa Jurusan Pendidikan Biologi FKIP Universitas Muhammadiyah Surakarta 2012 berjudul "Penerapan Pembelajaran Cooperative Learning Tipe *TGT (Teams Games Tournament)* Melalui Media Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Biologi Materi Ekosistem Siswa Kelas VII PK SMP Muhammadiyah 7 Surakarta Tahun Ajaran 2011/2012". Penelitian ini

⁴¹ Solechah, "Efektivitas Penerapan Kombinasi Model Pembelajaran *The Power Of Two And Four* (Ptf) Dan *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap Keaktifan Dan Hasil Belajar Matematika Materi Pokok Perbandingan Dan Skala Peserta Didik Kelas VII SMP Darul Ma'arif Banyuputih Batang Tahun Pelajaran 2014/2015", Skripsi, (Semarang: UIN Walisongo: 2015)

bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar dalam aspek kognitif dan afektif siswa melalui penerapan pembelajaran *cooperative learning* tipe TGT dengan media ular tangga. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Kesimpulan penelitian ini adalah penerapan *cooperative learning* tipe TGT melalui media ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII PK SMP Muhammadiyah 7 Surakarta tahun ajaran 2011/2012.⁴²

Berdasarkan pada penelitian di atas terdapat perbedaan dengan penelitian yang dilakukan yaitu terletak pada aspek variabelnya, variable Y penelitian diatas mengenai hasil belajar biologi, sedangkan penelitian yang akan dilaksanakan mengenai hasil belajar Qur'an Hadis. Perbedaan selanjutnya terdapat pada variable X nya, penelitian tersebut mengenai penerapan pembelajaran *cooperative learning* tipe TGT (*Teams Games Tournament*) melalui media ular tangga, sedangkan penelitian yang akan dilaksanakan adalah penggunaan permainan monopoli sebagai media pembelajaran TGT.

Dari beberapa judul skripsi diatas, tidak ada kesamaan dengan judul penelitian yang peneliti kemukakan baik variable, tempat maupun kelas yang diteliti. Akan tetapi, penelitian yang dilakukan dengan cara, peneliti mengkolaborasikan antara metode tipe TGT

⁴² Ayu Sulistyarningsih, "Penerapan Pembelajaran Cooperative Learning Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) Melalui Media Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Biologi Materi Ekosistem Siswa Kelas VII PK SMP Muhammadiyah 7 Surakarta Tahun Ajaran 2011/2012" <http://etd.eprints.ums.ac.id/03/>, diakses pada 20 januari 2017.

(*Teams Games Tournament*) dengan menggunakan permainan monopoli sebagai media dalam melaksanakan pembelajaran materi Qur'an Hadis.

C. Rumusan Hipotesis

“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.⁴³

Rumusan hipotesis penelitian ini adalah penggunaan permainan monopoli sebagai media pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* pada materi hukum bacaan mim sukun efektif terhadap hasil belajar siswa kelas VII MTs Wahid Hasyim Brebes Tahun Pelajaran 2017/2018.

⁴³ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D)*, (Bandung: Alfabeta, 2010), hlm. 96.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

“Metode penelitian merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu”.¹ Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif, yaitu penelitian yang lebih menekankan pada pengumpulan data yang berupa angka dan menggunakan analisis statistik sebagai dasar dalam pemaparan data, analisis data, dan pengujian hipotesis serta pengambilan kesimpulan. Sedangkan metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian eksperimen. Metode penelitian eksperimen diartikan sebagai “metode penelitian yang digunakan untuk mencari perlakuan tertentu pada kondisi yang dikendalikan”.² Metode eksperimen mempunyai ciri khas tersendiri terutama dengan adanya kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Kelompok yang satu (eksperimen) diberi perlakuan (*treatment*) dan kelompok kontrol tidak diberi perlakuan.

Prosedur penelitian ini dilakukan dengan membandingkan kelompok yang diberi perlakuan menggunakan permainan monopoli sebagai media pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan kelompok yang tidak diberi perlakuan tidak menggunakan media permainan monopoli. Pola desain penelitian adalah sebagai berikut:

¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D)*, (Bandung: Alfabeta, 2014), hlm. 3.

² Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D)*, (Bandung: Alfabeta, 2014), hlm. 107.

R ₁	O ₁	X	O ₂
R ₂	O ₃		O ₄

Keterangan :

- R1** : Kelompok eksperimen
- R2** : Kelompok kontrol
- X** : *Treatment* (perlakuan)
- O1** : Hasil belajar awal (*pre test*) kelompok eksperimen
- O2** : Hasil belajar akhir (*post test*) kelompok eksperimen
- O3** : Hasil belajar awal (*pre test*) kelompok kontrol
- O4** : Hasil belajar akhir (*post test*) kelompok kontrol.³

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di MTs Wachid Hasyim Brebes. Sekolah ini berlokasi di Jalan Perempatan Utara Jagalampeni Kecamatan Wanasari Kabupaten Brebes.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini berlangsung selama 1 bulan yaitu mulai tanggal 18 Maret sampai tanggal 18 April 2018. Adapun uraian kegiatan selama penelitian sebagai berikut:

³ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D)*, (Bandung: Alfabeta, 2014), hlm. 112

a. Kelas Uji Coba Instrumen Tes

Tabel 3.1

Jadwal Penelitian Uji Coba Instrumen Tes

No	Hari/Tanggal	Jam ke-	Materi
1	Rabu, 21/03/2018	5 dan 6	Uji Coba soal Hukum Bacaan Mim Sukun

b. Kelas Eksperimen

Tabel 3.2

Jadwal Penelitian Kelas Eksperimen

No	Hari/Tanggal	Jam ke-	Materi
1	Rabu, 28/03/2018	1 dan 2	- Menjelaskan macam macam hukum bacaan mim sukun beserta contohnya dan Menerapkan hukum bacaan mim sukun pada Q.S al-Bayinah dan Q.S al-Kafirun
2	Rabu, 4/04/2018	1 dan 2	- Menggunakan permainan monopoli dalam mengevaluasi dan menyimpulkan pembelajaran hukum bacaan mim sukun.
3	Rabu, 11/04/2018	1 dan 2	- Post test materi hukum bacaan mim sukun

c. Kelas Kontrol

Tabel 3.3
Jadwal Penelitian Kelas Kontrol

No	Hari/Tanggal	Jam ke-	Materi
1.	Senin, 26/03/2018	5 dan 6	- Menjelaskan macam macam hukum bacaan mim sukun beserta contohnya.
2.	Senin, 2/03/2018	5 dan 6	- Menerapkan hukum bacaan mim sukun pada Q.S al-Bayinah dan Q.S al-Kafirun.
3.	Senin, 9/03/2018	5 dan 6	- <i>Post test</i> materi hukum bacaan mim sukun

C. Populasi / Sampel Penelitian

1. Populasi

“Populasi adalah subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”.⁴ Populasi juga bisa dikatakan sebagai kelompok besar dan wilayah yang menjadi lingkup penelitian.⁵ Populasi dalam penelitian ini adalah semua

⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D...*, hlm. 117.

⁵ Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Remaja Rosdakarya Offset, 2010), hlm. 250.

siswa kelas VII MTs Wahid Hasyim yang berjumlah 156 siswa dan dibagi menjadi 5 kelas, yaitu VII A berjumlah 30 siswa, VII B berjumlah 30 siswa, VII C berjumlah 32 siswa, VII D berjumlah 32 siswa dan VII E berjumlah 32.

2. Sampel

“Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi”.⁶ Sampel yang diambil dalam penelitian ini adalah sebagian dari keseluruhan subjek. Sampel diambil 2 kelas secara acak dari 4 kelas. Teknik pengambilan sampel yang dipakai dalam penelitian ini adalah *Probability Sampling*. “*Probability sampling* adalah teknik pengambilan sampel yang memberikan peluang yang sama bagi setiap anggota populasi untuk dipilih menjadi anggota sampel”.

Teknik *Probability Sampling* yang dipilih yaitu *Simple Random Sampling*. Teknik sampling ini pengambilan anggota sampel dari populasinya dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu. Cara demikian dilakukan karena anggota populasi dianggap homogen.⁷ Teknik ini dilakukan menggunakan metode undian, dengan menggunakan kertas yang digulung sebanyak 5 buah untuk diisi tulisan kelas VII A hingga kelas VII B. Kemudian undian kertas

⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D)*, hlm. 118.

⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D...*, hlm. 120.

tersebut di kocok dan diambil dua kertas. Pengambilan sampel secara undian tersebut didapatkan kelas VII A sebagai kelas eksperimen dan kelas VII B sebagai kelas kontrol.

D. Variabel dan Indikator Penelitian

Objek dari suatu penelitian dinyatakan dengan variabel. “Variabel merupakan segala sesuatu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga dapat diperoleh informasi tentang hal tersebut, yang kemudian dapat ditarik kesimpulan”. Dua variabel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu variabel bebas atau *independent variable* (X) dan variabel terikat atau *dependent variable* (Y), yang dijelaskan secara rinci sebagai berikut:

1. Variabel bebas (*Independent Variable*)

“Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahan timbulnya variabel terikat (*Independent variable*).⁸ Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan permainan monopoli sebagai media pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) sebagai variabel X. Dengan indikator sebagai berikut :

- a. Penggunaan permainan monopoli materi hukum bacaan mim sukun.
- b. Siswa ikut berpartisipasi aktif dalam kegiatan permainan dan kelompok, bermain sesuai dengan giliran yang

⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D...*, hlm. 61.

ditentukan, serta bertanggungjawab pada permainan dan kelompok.

- c. Siswa bermain dengan adil dan jujur.
- d. Siswa aktif dalam diskusi kelompok, bertanya dan menjawab pertanyaan dari pendidik maupun peserta didik lain.
- e. Siswa berusaha menjawab pertanyaan yang didapat dalam permainan monopoli.
- f. Siswa saling menghargai pendapat satu sama lain dalam penggunaan media permainan monopoli pada pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*.
- g. Meningkatnya pemahaman peserta didik terhadap materi ajar.

2. Variabel terikat (*Dependent Variable*)

“Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas”.⁹ Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa materi hukum bacaan nun mati. Indikator variabel terikat adalah nilai *post test* hasil belajar siswa.

E. Teknik Pengumpulan Data Penelitian

“Teknik pengumpulan data merupakan cara yang diambil dalam mengumpulkan data untuk diteliti”. Metode yang digunakan dalam

⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D...*, hlm. 61.

teknik pengumpulan data adalah metode tes, wawancara dan dokumentasi, yang dapat dijelaskan sebagai berikut:

a. Metode Tes

“Tes merupakan alat atau prosedur yang digunakan untuk mengetahui atau mengukur sesuatu dengan cara dan aturan-aturan yang sudah ditentukan”.¹⁰ Metode tes ini digunakan untuk memperoleh data hasil belajar peserta didik pada materi hukum bacaan nun mati. Bentuk tes yang digunakan berupa tes konvensional (uraian). Tes dilakukan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Soal terlebih dahulu diujikan kepada kelas uji coba untuk mengetahui validitas butir soal dan reliabilitas soal.

b. Metode Wawancara

“Wawancara merupakan alat pengumpulan informasi dengan cara mengajukan sejumlah pertanyaan lisan untuk dijawab secara lisan pula”.¹¹ Metode ini digunakan untuk memperoleh informasi tentang proses penilaian yang biasa digunakan oleh selaku guru Qur’an Hadis di kelas VII serta kendala dan hambatan apa saja yang terjadi dalam pembelajaran selama ini.

¹⁰ Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2012), hlm. 67.

¹¹ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta : Rieneka Cipta, 2006), Cet. XIII, hlm. 227.

c. Metode Dokumentasi

“Dokumentasi merupakan cara untuk memperoleh data dari tempat penelitian, meliputi buku-buku yang relevan, peraturan, laporan kegiatan, foto-foto, film dokumenter, serta data yang relevan dengan penelitian”.¹² Metode dokumentasi dalam penelitian ini digunakan untuk memperoleh data nama peserta didik yang termasuk sampel penelitian, hasil belajar, serta data lain yang berkaitan dengan penelitian.

F. Teknik Analisis Data

“Teknik analisis data merupakan kegiatan yang dilakukan setelah semua data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul”. Kegiatan dalam teknik analisis data adalah mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden, mentabulasi data berdasarkan variabel dari seluruh responden, menyajikan data tiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah, dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan.¹³ Teknik analisis data dalam penelitian ini meliputi analisis instrumen penelitian, analisis data tahap awal dan analisis data tahap akhir.

¹² Riduwan, *Skala Pengukuran Variabel-variabel*, (Bandung: Alfabeta, 2007), hlm. 31.

¹³ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D...*, hlm. 147.

1. Analisis Instrumen Penelitian

Untuk mengetahui apakah butir soal memenuhi kualifikasi sebagai butir soal yang baik sebelum digunakan untuk mengukur kemampuan pemecahan masalah peserta didik terlebih dahulu dilakukan uji coba. Uji coba dilakukan untuk mengetahui validitas, reliabilitas, daya pembeda dan tingkat kesukaran soal. Soal akan diuji cobakan pada peserta didik yang pernah mendapatkan materi hukum bacaan mim sukun di sekolah yang berbeda namun pada tingkatan kelas yang sama. Setelah diketahui validitas, realibilitas, daya pembeda, dan tingkat kesukaran soal kemudian dipilih butir soal yang memenuhi kualifikasi untuk digunakan dalam pengukuran hasil belajar peserta didik. Adapun langkah-langkahnya sebagai berikut:

a. Analisis Validitas

Analisis validitas dilakukan untuk menguji instrument apakah dapat digunakan untuk mengukur apa yang hendak diukur. Untuk mengetahui validitas item soal uraian digunakan rumus korelasi *product moment*, yang rumus lengkapnya adalah sebagai berikut:¹⁴

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

¹⁴ Suharsimi Arikunto, *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), hlm. 207.

Keterangan :

r_{xy} = koefisien korelasi antara x dan y

N = jumlah peserta didik

$\sum x$ = skor total butir soal

$\sum y$ = skor total

$\sum xy$ = jumlah perkalian x dengan y

Selanjutnya nilai r_{hitung} , dikonsultasikan dengan harga kritik $r_{product\ moment}$, dengan taraf signifikan 5%. Bila harga $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka item soal tersebut dikatakan valid. Sebaliknya bila harga $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka item soal tersebut tidak valid.

Kriteria penafsiran validitas diklasifikasikan sebagai berikut:

- 1) $0,00 < r_{xy} \leq 0,20$: sangat rendah
- 2) $0,20 < r_{xy} \leq 0,40$: rendah
- 3) $0,40 < r_{xy} \leq 0,60$: cukup
- 4) $0,60 < r_{xy} \leq 0,80$: tinggi
- 5) $0,80 < r_{xy} \leq 1,00$: sangat tinggi.¹⁵

Soal uji coba dilaksanakan pada tanggal 21 Maret 2018 pada peserta didik kelas VIII A yang sudah menerima materi tentang hukum bacaan mim sukun. Jumlah soal uji coba sebanyak 15 butir, berbentuk soal uraian dengan alokasi

¹⁵ Suharsimi Arikunto, *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), hlm. 80-85.

waktu 60 menit. Berikut adalah daftar nilai uji coba instrumen soal :

Tabel 3.4
Daftar Nilai Kelas Uji Coba

No	Kode	Nilai	No	Kode	Nilai
1	UC 1	83	17	UC17	83
2	UC 2	85	18	UC18	82
3	UC 3	90	19	UC19	83
4	UC 4	72	20	UC20	77
5	UC 5	68	21	UC21	75
6	UC 6	82	22	UC22	68
7	UC 7	63	23	UC23	77
8	UC 8	78	24	UC24	73
9	UC 9	80	25	UC25	70
10	UC 10	88	26	UC26	65
11	UC 11	78	27	UC27	60
12	UC 12	80	28	UC28	65
13	UC 13	85	29	UC29	50
14	UC 14	72	30	UC30	70
15	UC 15	77	31	UC31	63
16	UC 16	75	32	UC32	65
JUMLAH		2382			

Dari tabel daftar nilai uji coba di atas, dapat diketahui nilai mata pelajaran Qur'an Hadis materi pokok hukum bacaan mim sukun. Nilai tertinggi yaitu 90 dan nilai terendah yaitu 50. Jumlah nilai dari 32 peserta didik yaitu 2382 dengan rata-rata yang diperoleh adalah 74,4.

Setelah diketahui nilai soal uji coba dilakukan analisis uji validitas soal, contoh perhitungannya untuk nomor 1 yaitu sebagai berikut:

Tabel 3.5
Tabel Uji Validitas Nomor 1

No	X	x ²	Y	y ²	xy
1	2	4	50	2500	100
2	4	16	51	2601	204
3	4	16	54	2916	216
4	3	9	43	1849	129
5	4	16	41	1681	164
6	4	16	49	2401	196
7	2	4	38	1444	76
8	4	16	47	2209	188
9	4	16	48	2304	192
10	4	16	53	2809	212
11	3	9	47	2209	141
12	4	16	48	2304	192
13	4	16	51	2601	204
14	4	16	43	1849	172
15	4	16	46	2116	184
16	4	16	45	2025	180
17	2	4	48	2304	96
18	4	16	49	2401	196
19	4	16	50	2500	200
20	4	16	46	2116	184
21	4	16	45	2025	180
22	4	16	41	1681	164
23	4	16	46	2116	184
24	4	16	44	1936	176
25	3	9	42	1764	126
26	4	16	37	1369	148
27	2	4	34	1156	68
28	1	1	39	1521	39
29	2	4	32	1024	64
30	2	4	41	1681	82
31	2	4	39	1521	78
32	1	1	39	1521	39
Jumlah	105	377	1426	64454	4774

$$\begin{aligned}
 r_{xy} &= \frac{n \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{n \sum x^2 - (\sum x)^2\} \{n \sum y^2 - (\sum y)^2\}}} \\
 r_{xy} &= \frac{32(4774) - (105)(1426)}{\sqrt{\{32(377) - (105)^2\} \{32(64454) - (1426)^2\}}} \\
 &= \frac{152768 - 149730}{\sqrt{(120644 - 11025)(2062528 - 2033476)}}
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
&= \frac{3038}{\sqrt{(1039)(29052)}} \\
&= \frac{3038}{\sqrt{30185028}} \\
&= \frac{2186}{5494,090} \\
&= 0,553
\end{aligned}$$

Pada taraf signifikansi 5% dengan N = 32 diperoleh $r_{hitung} = 0,553$ dan $r_{tabel} = 0,349$, diketahui bahwa $r_{hitung} > r_{tabel}$ sehingga dapat disimpulkan bahwa butir soal nomor 1 valid.

Dari hasil analisis uji validitas soal secara keseluruhan terdapat 8 butir soal valid, yaitu soal nomor 1,3,4,6,8,9,10 dan 12 sedangkan soal yang tidak valid terdapat 7 butir soal, yaitu soal nomor 2,5,7,11,13,14 dan 15. Berikut adalah presentase hasil perhitungan validitas butir soal uji coba:

Tabel 3.6
Presentase Hasil Perhitungan Validitas Butir Soal Uji Coba

No	Kriteria	r_{tabel}	Nomor Soal	Jumlah	Presentase
1	Valid	0,3494	1, 3, 4, 6, 8, 9, 10, 12	8	53%
2	Tidak Valid	0,3494	2, 5, 7, 11, 13, 14, 15	7	47%

b. Analisis Realibilitas

Sebuah tes dikatakan reliable apabila tes tersebut memberikan hasil yang tetap, artinya apabila dikenakan pada obyek yang sama maka hasilnya akan tetap sama atau relatif

sama. Untuk mengetahui reliable item soal uraian digunakan rumus *Alpha*, adapun rumus lengkapnya sebagai berikut :

$$r_{11} = \left[\frac{n}{n-1} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma_t^2}{V_t^2} \right]$$

Dengan

$$\alpha^2 = \frac{\sum x^2 - \frac{(\sum x)^2}{N}}{N}$$

Keterangan :

r_{11} = reliabilitas yang dicari

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

α_t^2 = varians total

S^2 = varians

X = simpangan yang dicari dari $X - \bar{X}$

N = banyaknya subjek pengikut tes

Kemudian dari r_{11} yang diperoleh dikonsultasikan dengan harga r_{tabel} . Jika $r_{\text{hitung}} > r_{\text{tabel}}$ maka item tes yang diujicobakan reliabel. Kriteria penafsiran reliabilitas diklasifikasikan sebagai berikut:

- 1) $0,00 < r_{11} \leq 0,20$: sangat rendah
- 2) $0,20 < r_{11} \leq 0,40$: rendah
- 3) $0,40 < r_{11} \leq 0,60$: cukup
- 4) $0,60 < r_{11} \leq 0,80$: tinggi
- 5) $0,80 < r_{11} \leq 1,00$: sangat tinggi

Berikut adalah perhitungannya :

Tabel 3.7

Perhitungan Uji Reliabilitas Nomor 1

Nomor	Kode	Item Soal	X ²
1	UC 1	2	4
2	UC 2	4	16
3	UC 3	4	16
4	UC 4	3	9
5	UC 5	4	16
6	UC 6	4	16
7	UC 7	2	4
8	UC 8	4	16
9	UC 9	4	16
10	UC 10	4	16
11	UC 11	3	9
12	UC 12	4	16
13	UC 13	4	16
14	UC 14	4	16
15	UC 15	4	16
16	UC 16	4	16
17	UC 17	2	4
18	UC 18	4	16
19	UC 19	4	16
20	UC 20	4	16
21	UC 21	4	16
22	UC 22	4	16
23	UC 23	4	16
24	UC 24	4	16
25	UC 25	3	9
26	UC 26	4	16
27	UC 27	2	4
28	UC 28	1	1
29	UC 29	2	4
30	UC 30	2	4
31	UC 31	2	4
32	UC 32	1	1
$\sum x$			377
$\sum x^2$		105	
$(\sum x)^2$		11025	

Terlebih dahulu mencari varians tiap butir soal dengan rumus:

$$\begin{aligned}\sigma_t^2 &= \frac{\sum x^2 - \frac{(\sum x)^2}{N}}{N} \\ &= \frac{377 - \frac{11025}{32}}{32} \\ &= \frac{377 - 344,531}{32} \\ &= \frac{32,468}{32} \\ &= 1,015\end{aligned}$$

Seluruh varians dari semua butir soal dicari dan di jumlahkan:

$$\begin{aligned}\sum \sigma_b^2 &= 1,015 + 0,875 + 1,452 + 1,000 + 1,077 + 1,340 + 1,030 \\ &\quad + 1,172 \\ &= 8,961\end{aligned}$$

Kemudian dicari varians totalnya

$$\begin{aligned}\text{Varians total} &= \frac{18944 - \frac{758^2}{32}}{32} \\ &= \frac{18944 - \frac{574564}{32}}{32} \\ &= \frac{18944 - 17955,13}{32} \\ &= \frac{988,88}{32} = 30,902\end{aligned}$$

Dimasukan ke rumus Alpha :

$$\begin{aligned}r_{11} &= \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right) \\ &= \left(\frac{8}{8-1} \right) \left(1 - \frac{8,961}{30,902} \right) \\ &= \left(\frac{8}{7} \right) (1 - 0,290)\end{aligned}$$

$$= (1,143) (0,710)$$

$$= 0,811$$

Pada taraf signifikansi 5% dengan N = 32 diperoleh $r_{hitung} = 0,811$ dan $r_{tabel} = 0,349$, diketahui bahwa $r_{hitung} > r_{tabel}$ sehingga dapat disimpulkan bahwa instrument soal nomor 1 memiliki realibilitas yang tinggi.

Tabel 3.8

Realibilitas Soal Uji Coba

r_{11}	r_{tabel}	Kesimpulan
0,811	0,349	Reliabel Tinggi

c. Tingkat Kesukaran

Soal yang baik adalah soal yang tidak terlalu mudah atau tidak terlalu sukar.¹⁶

Rumus yang digunakan untuk menentukan tingkat kesukaran adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{nilai rata - rata}}{\text{skor maksimal}}$$

Indeks kesukaran dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

1. Soal dengan P 0,00 - 0,30 : sukar
2. Soal dengan P 0,31 - 0,70 : sedang
3. Soal dengan P 0,71 - 1,00 : mudah.

¹⁶ Suharsimi Arikunto, *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan...*, hlm. 222.

Perhitungannya adalah sebagai berikut:

Tabel 3.9
Tabel Perhitungan Tingkat Kesukaran Nomor 3

Kode	Skor	Kode	Skor
UC 1	4	UC 17	3
UC 2	1	UC 18	4
UC 3	4	UC 19	3
UC 4	2	UC 20	2
UC 5	2	UC 21	1
UC 6	3	UC 22	4
UC 7	2	UC 23	1
UC 8	4	UC 24	4
UC 9	4	UC 25	3
UC 10	3	UC 26	2
UC 11	4	UC 27	2
UC 12	1	UC 28	2
UC 13	1	UC 29	1
UC 14	4	UC 30	2
UC 15	4	UC 31	3
UC 16	1	UC 32	3
Mean	2.625		

$$\begin{aligned} P &= \frac{\text{nilai rata - rata}}{\text{skor maksimal}} \\ &= \frac{2,625}{4} \\ &= 0,656 \end{aligned}$$

Dari hasil perhitungan indeks tingkat kesukaran soal tersebut, kemudian diinterpretasikan dengan $P < 0,71$ maka butir soal nomor 3 mempunyai tingkat kesukaran sedang. Berikut ini adalah tabel hasil uji tingkat kesukaran soal:

Tabel 3.10
Hasil Uji Tingkat Kesukaran Soal

Butir Soal	DP	Kriteria
1	0.820	Mudah
2	0.758	Mudah
3	0.656	Sedang
4	0.687	Sedang
5	0.633	Sedang
6	0.781	Mudah
7	0.726	Mudah
8	0.687	Sedang
9	0.750	Mudah
10	0.680	Sedang
11	0.633	Sedang
12	0.680	Sedang
13	0.789	Mudah
14	0.734	Mudah
15	0.437	Sukar

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui indeks kesukaran butir soal terdapat 1 butir soal dengan kriteria sukar (15), terdapat 7 butir soal dengan kriteria sedang (3,4,5,8,10,11,12) , dan 7 butir soal dengan kriteria mudah (1,2,6,7,9,13,14).

d. Daya Pembeda

Daya pembeda soal adalah kemampuan suatu soal untuk membedakan antara peserta didik yang berkemampuan tinggi dengan peserta didik yang berkemampuan rendah.¹⁷ Besarnya angka yang menunjukkan daya pembeda soal

¹⁷ Suharsimi Arikunto, *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan...*, hlm. 6.

disebut indeks diskriminasi. Langkah pertama untuk menentukan indeks diskriminasi adalah dengan membagi dua peserta tes untuk kelompok atas dan peserta tes untuk kelompok bawah. Rumus daya pembeda adalah :

$$D = \frac{\text{Rata-rata kelompok atas}}{\text{skor maksimal}} - \frac{\text{rata-rata kelompok bawah}}{\text{skor maksimal}}$$

Kriteria penafsiran daya beda diklasifikasikan sebagai berikut:

D : 0,00 – 0,20 : Jelek (*poor*)

D : 0,20 – 0,40 : Cukup (*satisfactory*)

D : 0,40 – 0,70 : Baik (*good*)

D : 0,70 – 1,00 : Baik sekali (*excellent*)

D : negatif, semuanya tidak baik jadi semua butir soal yang mempunyai nilai D negatif sebaiknya tidak digunakan.¹⁸

Hasil analisis uji coba soal memperhatikan segenap aspek analisis item yang meliputi validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya beda. Soal - soal yang digunakan harus memenuhi syarat soal valid, tingkat kesukaran sedang, daya beda baik atau cukup, dan reliabel. Untuk lebih jelas mengenai daya pembeda, perhitungannya adalah sebagai berikut :

¹⁸ Suharsimi Arikunto, *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan...*, hlm. 232.

Tabel 3.11
Hasil Uji Daya Pembeda Soal

Batas Atas		Batas Bawah	
No	Skor	No	Skor
1	4	17	1
2	4	18	1
3	4	19	3
4	3	20	2
5	4	21	1
6	4	22	1
7	3	23	2
8	4	24	3
9	2	25	4
10	4	26	3
11	4	27	2
12	2	28	2
13	4	29	1
14	3	30	1
15	3	31	2
16	4	32	1
Jumlah	56		30
N	16		16
Mean	3.5		1.875

$$\begin{aligned}
 D &= \frac{\text{Rata-rata kelompok atas}}{\text{skor maksimal}} - \frac{\text{rata-rata kelompok bawah}}{\text{skor maksimal}} \\
 &= \frac{3,5}{4} - \frac{1,875}{4} \\
 &= 0,875 - 0,469 \\
 &= 0,406
 \end{aligned}$$

Dari hasil perhitungan daya pembeda di atas, kemudian diinterpretasikan dengan $0,20 < 0,40$, maka butir soal nomor 8 mempunyai daya pembeda cukup. Berikut adalah tabel hasil uji daya pembeda soal:

Tabel 3.12
Hasil Uji Daya Pembeda Soal

Butir Soal	DP	Kriteria
1	0,41	Baik
2	0,19	Jelek
3	0,22	Cukup
4	0,42	Baik
5	0,22	Cukup
6	0,42	Baik
7	0,25	Cukup
8	0,42	Baik
9	0,44	Baik
10	0,44	Baik
11	0,25	Cukup
12	0,47	Baik
13	0,14	Jelek
14	0,28	Cukup
15	0,11	Jelek

Berdasarkan tahapan hasil perhitungan daya pembeda soal terdapat 7 soal dengan kriteria baik (1,4,6,8,9,10,12) , 5 soal dengan kriteria cukup (3,5,7,11,14) dan 3 soal dengan kriteria jelek (2,13,15).

Setelah dilakukan analisis validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda soal hasil uji coba soal di atas. Dapat disimpulkan bahwa terdapat 8 soal valid, reliable serta tingkat kesukaran dan daya beda soal yang berbeda-beda.

2. Analisis Data Tahap Awal

Analisis data awal digunakan untuk mengetahui kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berasal dari titik tolak yang sama. Langkah-langkah awal yang ditempuh dalam analisis data awal adalah sebagai berikut :

a. Uji normalitas

Uji normalitas data dilakukan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak. Uji ini digunakan apabila peneliti ingin mengetahui ada tidaknya perbedaan proporsi subjek, objek, kejadian, dan lain-lain. Pengujian nilai normalitas data menggunakan rumus *chi kuadrat* sebagai berikut :¹⁹

$$X^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(O_i - E_i)^2}{E_i}$$

Keterangan:

X^2 = Chi Kuadrat

O_i = frekuensi yang diperoleh dari data penelitian

E_i = frekuensi yang diharapkan

K = banyaknya kelas interval

b. Uji Kesamaan Dua Varians (Homogenitas)

Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh homogen atau tidak. Uji homogenitas disebut juga dengan uji kesamaan varians. Adapun hipotesis yang digunakan dalam uji homogenitas adalah:

¹⁹ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Pendekatan Praktik* (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), hlm. 318.

$$H_0 = \delta_1^2 = \delta_2^2$$

$$H_1 = \delta_1^2 \neq \delta_2^2$$

H_0 = data berdistribusi normal

H_1 = data tidak berdistribusi normal

Keterangan :

δ_1^2 = varians nilai data awal kelas yang dikenai model

Teams Games Tournament

δ_2^2 = varians nilai data awal kelas yang dikenai pembelajaran konvensional

Homogenitas data awal dapat dianalisis menggunakan rumus sebagai berikut :²⁰

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

$$F_{\text{tabel}} = F \left\{ \frac{1}{2} \alpha (v_1 - v_2) \right\}$$

F_{hitung} = distribusi F

S = varians nilai data awal kelas eksperimen

S = varians nilai data awal kelas kontrol

n_1 = jumlah peserta didik kelas eksperimen

n_2 = jumlah peserta didik kelas kontrol

v_1 = derajat kebebasan dari varians terbesar

v_2 = derajat kebebasan dari varians terkecil

Kriteria pengujian:

H_0 diterima jika $F_{\text{hitung}} < F \left\{ \frac{1}{2} \alpha (v_1 - v_2) \right\}$ dengan nilai

$\alpha = 5\%$

²⁰ Sudjana, *Metode Statistika*, (Bandung: Tarsito, 2005), hlm. 236.

c. Uji Kesamaan Rata-rata

Uji kesamaan dua rata-rata dilakukan untuk mengetahui apakah kedua kelompok bertitik awal sama sebelum dikenai perlakuan. Untuk menguji hal tersebut digunakan uji *t-test*. Hipotesis yang digunakan dalam uji kesamaan dua rata-rata ini adalah sebagai berikut:

$$H_0 : \mu_1 = \mu_2$$

$$H_1 : \mu_1 \neq \mu_2$$

Keterangan:

μ_1 = Rata-rata nilai kelas eksperimen

μ_2 = Rata-rata nilai kelas kontrol

Hipotesis di atas diuji dengan menggunakan rumus uji-t, dengan rumus berikut:

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

dimana

$$S^2 = \sqrt{\frac{(n_1-1)S_1^2 + (n_2-1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2}}$$

Keterangan:

\bar{X}_1 : rata-rata dari kelas eksperimen

\bar{X}_2 : rata-rata dari kelas kontrol

n_1 : Banyaknya siswa dari kelas eksperimen

n_2 : Banyaknya siswa dari kelas control

S^2 : Varians gabungan

Kriteria pengujian H_0 diterima apabila $t_{\text{tabel}} < t_{\text{hitung}} < t_{\text{tabel}}$, dengan derajat kebebasan $(dk) = n_1 + n_2 - 2$, taraf signifikan 5% dan H_0 ditolak untuk harga t lainnya.²¹

3. Analisis Tahap Akhir (Analisis Data Hasil Belajar Qur'an Hadis)

Setelah kedua sampel diberi perlakuan perlakuan yang berbeda, maka dilakukan tes hasil belajar. Soal yang digunakan adalah pemilihan dari soal-soal yang telah diuji cobakan dan telah diuji validitas, reliabilitasnya. Data hasil tes ini digunakan sebagai dasar dalam menguji hipotesis penelitian. Langkah-langkah analisis tahap akhir pada dasarnya sama dengan analisis tahap awal. Tahapan-tahapan tersebut adalah:

a. Uji Normalitas

Langkah-langkah pada uji normalitas data sama dengan langkah-langkah pada uji normalitas data awal. Namun yang membedakan adalah data yang digunakan adalah data hasil belajar peserta didik dari tes yang diberikan tentang materi hukum bacaan mim sukun.

b. Uji Kesamaan Varians / Homogenitas

Langkah-langkah pada uji homogenitas sama dengan langkah-langkah pada uji homogenitas data awal. Namun yang membedakan adalah data yang digunakan adalah

²¹Sudjana, *Metode Statistika*, (Bandung: Tarsito, 2005), hlm. 239.

data hasil belajar peserta didik dari tes yang berupa nilai *post test* peserta didik.

c. Analisis Uji Hipotesis

“Analisis uji hipotesis merupakan analisis lanjut dari analisis pendahuluan”. Teknik statistik yang digunakan adalah teknik *t-test* untuk menguji signifikansi perbedaan dua buah mean yang berasal dari buah distribusi hipotesis H_0 dan H_1 adalah:

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

$$H_1 : \mu_1 > \mu_2$$

Keterangan:

μ_1 = rata-rata hasil belajar qur'an hadis pada materi yang diajar dengan model pembelajaran TGT.

μ_2 = rata-rata hasil belajar qur'an hadis pada materi yang diajar dengan model pembelajaran konvensional.

Untuk menguji hipotesis diatas digunakan statistik uji- t sebagai berikut:

- 1) Jika $F_{hitung} < F_{tabel}$, maka atau kedua varian sama (homogen). Persamaan statistik yang digunakan adalah :

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

dimana

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

Keterangan:

\bar{X}_1 = nilai rata-rata dari kelompok eksperimen

\bar{X}_2 = nilai rata-rata dari kelompok kontrol.

s_1^2 = varians dari kelompok eksperimen

s_2^2 = varians dari kelompok control

S = standar deviasi

n_1 = jumlah subyek dari kelompok eksperimen

n_2 = jumlah subyek dari kelompok control

Kriteria pengujian adalah diterima H_0 jika: $t < t_{1-\alpha}$
dengan derajat kebebasan $n_1 + n_2 - 2$ dengan peluang $(1-\alpha)$
dan ditolak H_0 jika t mempunyai harga-harga lain.²²

²² Sudjana, *Metode Statistika...*, hlm. 243.

BAB IV

DESKRIPSI DAN ANALISIS DATA

A. Deskripsi Data

1. Deskripsi Data Umum Penelitian

a. Profil MTs Wahid Hasyim Brebes

Madrasah Tsanawiyah Wahid Hasyim Brebes merupakan lembaga pendidikan dibawah lembaga pendidikan Ma'arif NU yang memadukan ilmu agama dan ilmu pengetahuan umum, teknologi dan ketrampilan. MTs Wahid Hasyim adalah sekolah swasta yang berdiri sejak tahun 1984 dan berada di Kabupaten Brebes, tepatnya di Jln. Perempatan utara, Desa Jagalampeni, Kecamatan Wanasari dengan kode pos 52252. Sejak berdirinya pada tahun 1984, MTs Wahid Hasyim mengalami perubahan pada tanggal 14 Agustus 2002.

MTs Wahid Hasyim memiliki siswa yang cukup banyak, terhitung dari kelas VII hingga kelas IX berjumlah 415 siswa. MTs ini mempunyai 30 guru dan 7 staf TU dan staf kebersihan. Semua guru yang mengajar di sekolah ini telah mempunyai gelar sarjana pendidikan, dan sarjana pendidikan islam. Fasilitas sekolah MTs Wahid Hasyim diantaranya terdapat 12 kelas, setiap angkatan memiliki 4 rombel atau kelas. Sekolah ini telah menerapkan absen *fingerpint* untuk para guru, dan dilengkapi dengan sarana dan prasarana yang cukup lengkap, seperti perpustakaan, laboratorium komputer dan bahasa, lapangan volley / sepak bola, ruang OSIS, kamar

mandi guru dan kamar mandi siswa. Selain itu, sekolah ini mempunyai halaman parkir yang luas untuk parkir sepeda siswa dan parkir sepeda motor guru dan karyawan. Di sekolah ini udaranya terasa sejuk karena terletak di dekat area persawahan.

b. Visi dan Misi MTs Wahid Hasyim Brebes

MTs Wahid Hasyim Brebes memiliki Visi dan Misi sebagai berikut :

1) Visi

Membentuk sumber daya manusia yang beiman, bertaqwa, mampu hidup bermasyarakat, mau berusaha mandiri dan berakhlak karimah.

2) Misi

- a) Mewujudkan insan yang beriman dan beramal.
- b) Mendidik kader bangsa yang memiliki skill (ketrampilan).
- c) Membimbing anak didik berdasarkan minat dan bakat yang dimilikinya.
- d) Mengantarkan anak untuk hidup mandiri di lingkungannya.
- e) Mempersiapkan kader penerus faham ahli sunnah wal jamaah yang berakhlak mulia.¹

¹ Hasil wawancara dengan Ibu Muzizah sebagai salah satu guru Qur'an Hadis, pada tanggal 9 Februari 2018.

2. Deskripsi Data Khusus Penelitian

Kegiatan penelitian ini dilaksanakan di MTs Wahid Hasyim Brebes mulai tanggal 18 Maret 2018 sampai dengan 18 April 2018. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas VII semester genap tahun pelajaran 2017/2018 yang terdiri dari 5 yaitu kelas VII A, VII B, VII C, VII D dan VII E dengan jumlah keseluruhan 156 siswa. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan *simple random sampling*, dan didapatkan dua kelas sebagai sampel, yaitu kelas VII A sebagai kelas eksperimen dan kelas VII B sebagai kelas kontrol.

Tahapan penelitian ini menggunakan *pretest-posttest control design* yang dalam penelitian ini bertujuan untuk mencari pengaruh *treatment*. Dimana kelas eksperimen (VII A) adalah kelompok yang diberi perlakuan model pembelajaran TGT dengan menggunakan media permainan monopoli, sedangkan kelas kontrol (VII B) adalah kelas yang diberi perlakuan model pembelajaran konvensional.

Sebelum diberi perlakuan, harus dipastikan bahwa kedua kelas yang dijadikan sampel berangkat dari kemampuan awal yang seimbang. Oleh karena itu dilakukan uji kesamaan dua varians atau yang biasa disebut uji homogenitas, yang diambil dari nilai hasil ujian tengah semester. Setelah dilakukan uji homogenitas dan terpilih dua kelas yang akan diberikan treatment, maka selanjutnya kedua kelas (kelompok eksperimen dan

kelompok kontrol) diberi tes (*posttest*) untuk memperoleh data hasil tes yang akan dianalisis.

Instrumen tes yang diberikan kepada peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran diujicobakan terlebih dahulu di kelas selain kelas eksperimen dan kelas kontrol. Instrumen ujicoba ini digunakan untuk mengetahui tingkat validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran dan daya beda. Kemudian instrumen yang telah diujicobakan, diberikan kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk mengetahui hasil belajar siswa dengan treatment yang digunakan. Hasil belajar dari kedua kelas tersebut kemudian di bandingkan antara nilai rata-rata kelas kontrol dengan kelas eksperimen dan dapat digunakan untuk pembuktian hipotesis.

B. Analisis Data

1. Analisis Tahap Awal

Analisis tahap awal digunakan untuk mengetahui normalitas dan homogenitas kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum penelitian. Data yang digunakan untuk analisis tahap awal penelitian adalah data nilai UTS peserta didik kelas VII. Nilai UTS pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada lampiran 15. Pada analisis tahap awal ini terdiri dari uji normalitas, uji homogenitas, dan uji kesamaan dua rata-rata.

a. Uji Normalitas

Uji Normalitas data digunakan untuk mengetahui apakah data tersebut berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas data dilakukan dengan uji *Chi-Kuadrat*. Data awal yang digunakan untuk menguji normalitas adalah nilai UTS. Berikut adalah tabel nilai UTS peserta didik dan perhitungan uji normalitas :

Tabel 4.1

Daftar Nilai UTS Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

No	Eksperimen		Kontrol	
	Kode	Nilai	Kode	Nilai
1	E1	80	K1	56
2	E2	78	K2	68
3	E3	78	K3	64
4	E4	65	K4	65
5	E5	70	K5	84
6	E6	84	K6	84
7	E7	78	K7	70
8	E8	78	K8	66
9	E9	75	K9	75
10	E10	75	K10	65
11	E11	56	K11	80
12	E12	65	K12	70
13	E13	65	K13	76
14	E14	70	K14	80
15	E15	80	K15	68
16	E16	76	K16	56
17	E17	84	K17	76
18	E18	76	K18	76
19	E19	80	K19	78
20	E20	76	K20	84
21	E21	75	K21	75
22	E22	75	K22	80
23	E23	70	K23	64
24	E24	84	K24	84
25	E25	75	K25	78
26	E26	56	K26	75
27	E27	76	K27	70
28	E28	75	K28	70
29	E29	76	K29	76
30	E30	84	K30	64

Uji Normalitas Nilai Awal Kelas Eksperimen

Hipotesis

H_0 : Data Berdistribusi Normal

H_a : Data Tidak Berdistribusi Normal

Pengajuan hipotesis

$$X^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(O_i - E_i)}{E_i}$$

Kriteria yang digunakan

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

Nilai maksimal : 84

Nilai minimal : 56

Rentang Nilai (R) : $84 - 56 = 28$

Banyak Kelas (k) : $1 + 3,3 \log 32 = 5,87$ dibulatkan = 6 Kelas

Panjang Kelas (P) : $28/6 = 4,667 = 5$

Tabel 4.2

Tabel mencari Rata-Rata dan Standar Deviasi

No	X	X - \bar{X}	(X - \bar{X}) ²
1	56	-18.5	342.25
2	56	-18.5	342.25
3	65	-9.5	90.25
4	65	-9.5	90.25
5	65	-9.5	90.25
6	70	-4.5	20.25
7	70	-4.5	20.25
8	70	-4.5	20.25
9	75	0.5	0.25
10	75	0.5	0.25
11	75	0.5	0.25
12	75	0.5	0.25
13	75	0.5	0.25
14	75	0.5	0.25
15	76	1.5	2.25
16	76	1.5	2.25
17	78	3.5	12.25
18	78	3.5	12.25
19	78	3.5	12.25
20	78	3.5	12.25
21	80	5.5	30.25
22	80	5.5	30.25
23	80	5.5	30.25
24	76	1.5	2.25
25	76	1.5	2.25
26	76	1.5	2.25
27	84	9.5	90.25
28	84	9.5	90.25
29	84	9.5	90.25
30	84	9.5	90.25
Σ	2235		1529.5

$$\text{Rata - rata } (\bar{X}) = \frac{\Sigma X}{N} = \frac{2235}{30} = 74,500$$

Standar deviasi (S) :

$$\begin{aligned} S^2 &= \frac{\Sigma(X-\bar{X})^2}{N-1} \\ &= \frac{1529,5}{29} \\ S^2 &= 52,741 \\ &= 7,2623 \end{aligned}$$

Tabel 4.3

Daftar nilai frekuensi observasi kelas

Kelas	Bk	Z _i	P (Z _i)	Luas daerah	O _i	E _i	$\frac{(O_i - E_i)^2}{E_i}$
	55.5	-2.62	0.4956				
56-60				0.023	2	0.7	2.487
	60.5	-1.93	0.4726				
61-65				0.0801	3	2.4	0.148
	65.5	-1.24	0.3925				
66-70				0.1837	3	5.5	1.144
	70.5	-0.55	0.2088				
71-75				0.1531	6	4.6	0.431
	75.5	0.14	0.0557				
76-80				0.2410	12	7.2	3.147
	80.5	0.83	0.2967				
81-85				0.1378	4	4.13	0.004
	85.5	1.51	0.4345				
Jumlah					30		7.362

Keterangan:

Bk = Batas Kelas Bawah -0,5

$$Z_i = \frac{BK - \bar{X}}{s}$$

P(Z_i) = Nilai Z_i pada tabel luas di bawah lengkung kurva normal standar dari 0 s/d Z

Luas Daerah = P(Z₁) - P(Z₂)

E_i = E_i x N

O_i = f_i

Untuk α = 5% dengan dk = 6-1 diperoleh X² tabel = 11,0705

Karena X² hitung < X² tabel, maka data tersebut berdistribusi normal.

Uji Normalitas Nilai Awal Kelas Kontrol

Hipotesis

H₀ : Data Berdistribusi Normal

H_a: Data Tidak Berdistribusi Normal

Pengajuan hipotesis

$$X^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(O_i - E_i)^2}{E_i}$$

Kriteria yang digunakan

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

Nilai maksimal : 84

Nilai minimal : 56

Rentang Nilai (R) : $84 - 56 = 28$

Banyak Kelas (k) : $1 + 3,3 \log 32 = 5,87$ dibulatkan = 6 Kelas

Panjang Kelas (P) : $28/6 = 4,667 = 5$

Tabel 4.4
Tabel mencari Rata-Rata dan Standar Deviasi

No	Nilai	$X - \bar{X}$	$(X - \bar{X})^2$
1	56	-16.6	274.45
2	56	-16.6	274.45
3	65	-7.6	57.25
4	65	-7.6	57.25
5	64	-8.6	73.39
6	64	-8.6	73.39
7	66	-6.6	43.12
8	64	-8.6	73.39
9	68	-4.6	20.85
10	68	-4.6	20.85
11	70	-2.6	6.59
12	70	-2.6	6.59
13	70	-2.6	6.59
14	70	-2.6	6.59
15	75	2.4	5.92
16	75	2.4	5.92
17	75	2.4	5.92
18	80	7.4	55.25
19	80	7.4	55.25
20	80	7.4	55.25
21	76	3.4	11.79
22	76	3.4	11.79
23	78	5.4	29.52
24	78	5.4	29.52
25	76	3.4	11.79
26	76	3.4	11.79
27	84	11.4	130.72
28	84	11.4	130.72
29	84	11.4	130.72
30	84	11.4	130.72
Σ	2177		1807.37
	72.6		

$$\text{Rata - rata } (\bar{X}) = \frac{\sum X}{N} = \frac{2177}{30} = 72,567$$

Standar deviasi (S) :

$$S^2 = \frac{\sum(X-\bar{X})^2}{N-1}$$

$$= \frac{1807,37}{29}$$

$$S^2 = 62,323$$

$$= 7,8945$$

Tabel 4.5
Daftar nilai frekuensi observasi kelas

Kelas	Bk	Zi	P (Zi)	Luas daerah	O _i	E _i	$\frac{(O_i - E_i)^2}{E_i}$
	55.5	-2.16	0.4846				
56-60				0.0476	2	1.4	0.229
	60.5	-1.53	0.437				
61-65				0.0851	5	2.6	2.345
	65.5	-0.90	0.3519				
66-70				0.2493	7	7.5	0.031
	70.5	-0.26	0.1026				
71-75				0.0417	3	1.3	2.445
	75.5	0.37	0.1443				
76-80				0.1970	9	5.9	1.616
	80.5	1.0	0.3413				
81-85				0.1039	4	3.12	0.250
	85.5	1.6	0.4452				
Jumlah					30		6.916

Keterangan:

Bk = Batas Kelas Bawah -0,5

$$Z_i = \frac{BK - \bar{X}}{s}$$

P(Z_i) = Nilai Z_i pada tabel luas di bawah lengkung kurva normal standar dari O s/d Z

Luas Daerah = P(Z₁) - P(Z₂)

E_i = E_i x N

O_i = f_i

Untuk α = 5% dengan dk = 6-1 diperoleh X² tabel = 11,0705

Karena X² hitung < X² tabel, maka data tersebut berdistribusi normal.

Kriteria pengujian yang digunakan untuk taraf signifikan $\alpha = 5\%$ dengan $dk = k - 1$. Jika $X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$ maka data berdistribusi normal dan sebaliknya jika $X^2_{hitung} > X^2_{tabel}$ maka data tidak berdistribusi normal. Tabel 4.6 berikut merupakan perbandingan hasil analisis normalitas kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Tabel 4.6
Data Hasil Uji Normalitas Awal

No	Kelas	X^2_{hitung}	X^2_{tabel}	Kesimpulan
1	Eksperimen	7,362	11,0705	Normal
2	Kontrol	6,916	11,0705	Normal

Dari tabel di atas diketahui bahwa uji normalitas tahap awal kelas eksperimen (VII A) untuk taraf signifikansi $\alpha = 5\%$ dengan $dk = 6-1 = 5$, diperoleh $X^2_{hitung} = 7,362$ dan $X^2_{tabel} = 11,0705$. Sedangkan uji normalitas tahap awal kelas kontrol (VII B) untuk taraf signifikansi $\alpha = 5\%$ dengan $dk = 6-1 = 5$, diperoleh $X^2_{hitung} = 6,916$ dan $X^2_{tabel} = 11,0705$. Karena $X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$ sehingga H_0 diterima, artinya kedua kelas berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui homogenitas kelas kontrol dan kelas eksperimen. Untuk mengetahui homogenitas dapat digunakan uji kesamaan dua varians sebagai berikut:

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

Perhitungan hipotesis yang diuji adalah :

$$H_0 = \delta_1^2 = \delta_2^2 \text{ (variannya homogen)}$$

$$H_1 = \delta_1^2 \neq \delta_2^2 \text{ (variannya tidak homogen)}$$

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

Keterangan:

$$v_1 = n_1 - 1 \text{ (dk pembilang)}$$

$$v_2 = n_2 - 1 \text{ (dk penyebut)}$$

Berikut adalah perhitungan uji homogenitas tahap awal :

Tabel 4.7
Uji Homogenitas Nilai Awal
antara Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Sumber Variasi	Kelas Eksperimen (VII A)	Kelas Kontrol (VII B)
Jumlah	2235	2177
N	30	30
X	74.500	72.567
Varians (S^2)	52.741	62.323
Standart Deviasi (S)	7.2623	7.8945

$$F_{hitung} = \frac{\text{Varian Terbesar}}{\text{Varian Terkecil}} \\ = \frac{62,323}{52,741} \\ = 1,18$$

Untuk $\alpha = 5\%$ dengan ,

$$\text{dk pembilang} = nb-1 = 30 - 1 = 29$$

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

$$F(0,05)(29:29) = 1,86$$

Karena $F_{hitung} \leq F_{tabel}$ maka variasi kedua kelas homogen.

Tabel 4.8
Data Hasil Uji Homogenitas Awal

Kelas	F_{hitung}	F_{tabel}	Kriteria
Eksperimen	1,18	1,86	Homogen
Kontrol			

Perhitungan uji homogenitas untuk sampel dengan menggunakan data nilai awal, diperoleh $F_{hitung} = 1,18$ dengan peluang $\frac{1}{2} \alpha$ dan taraf signifikansi sebesar $\alpha = 5\%$ serta dk pembilang = $30-1 = 29$ dan dk penyebut = $30 - 1 = 29$ yaitu $F_{(0,05)(29,29)} = 1,86$ terlihat bahwa $F_{hitung} \leq F_{tabel}$, hal ini berarti bahwa data bervariasi homogen.

c. Uji Kesamaan Dua Rata-rata

Uji kesamaan dua rata-rata untuk mengetahui apakah kedua kelas memiliki kesamaan nilai UTS atau tidak. Pengujian menggunakan rumus *t-test* dengan hipotesis sebagai berikut :

$$H_0 : \mu_1 = \mu_2$$

$$H_1 : \mu_1 \neq \mu_2$$

Keterangan:

μ_1 = Rata-rata nilai kelas eksperimen

μ_2 = Rata-rata nilai kelas kontrol

Diketahui hasil uji kesamaan dua rata-rata menggunakan *t-test* sebagai berikut:

Tabel 4.9
Uji Kesamaan Dua Rata-Rata

Kelas	Eksperimen	Kontrol
Jumlah Nilai	2235	2217
N	30	30
Rata-rata	74,500	72,567
Varians	52,741	62,323
Standart Deviasi	7,2623	7,8945
t_{hitung}	0,987	
DK	58	
t_{tabel}	2,002	

Rumus perhitungan dari tabel di atas adalah sebagai berikut:

1. Menghitung varians gabungan

$$\begin{aligned}
 s^2 &= \frac{(n_1-1)s_1^2 + (n_2-1)s_2^2}{n_1+n_2-2} \\
 &= \frac{(30-1)52,741 + (30-1)62,323}{30+30-2} \\
 &= \frac{3336,859}{58} \\
 &= 57,532 \\
 &= 7,858
 \end{aligned}$$

2. Menghitung uji-t

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

$$\begin{aligned}
&= \frac{74,500 - 72,567}{7,585 \sqrt{\frac{1}{30} + \frac{1}{30}}} \\
&= \frac{1,933}{1,958} \\
&= 0,987
\end{aligned}$$

Dari uji kesamaan rata-rata diperoleh $t_{hitung} = 0,987$.

Dengan taraf nyata 5% dan $dk = 58$ diperoleh $t_{tabel} = 2,002$.

Dengan demikian $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ yang berarti bahwa rata-rata hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas control relatif sama.

2. Analisis Tahap Akhir

Analisis tahap akhir ini didasarkan pada nilai *posttest* yang diambil dari peserta didik baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Adapun daftar nilai *posttest* untuk selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 6. Analisis akhir ini meliputi uji normalitas, uji homogenitas, dan uji perbedaan dua rata-rata.

a. Uji Normalitas

Uji Normalitas tahap akhir pada *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol dilakukan dengan uji *Chi-Kuadrat*. Kriteria pengujian yang digunakan untuk fitrah signifikan $\alpha = 5\%$ dengan $dk = k-1$. Jika $X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$, maka data berdistribusi normal dan sebaliknya jika nilai $X^2_{hitung} > X^2_{tabel}$, maka data tidak berdistribusi normal. Berikut adalah perhitungan uji normalitas tahap akhir:

Uji Normalitas Nilai Akhir Kelas Eksperimen VII A

Hipotesis

H_0 : Data Berdistribusi Normal

H_a : Data Tidak Berdistribusi Normal

Pengajuan hipotesis

$$X^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(O_i - E_i)^2}{E_i}$$

Kriteria yang digunakan

H_0 diterima jika X^2 hitung $< X^2$ tabel

Nilai maksimal : 92

Nilai minimal : 62

Rentang Nilai (R) : $92 - 62 = 30$

Banyak Kelas (K) : $1 + 3,3 \log 30 = 5,87$ dibulatkan = 6

Panjang Kelas (P) : $30/6 = 5$

Tabel 4.10**Tabel mencari rata-rata dan standar deviasi**

No	X	$X - \bar{X}$	$(X - \bar{X})^2$
1	68	-15.2	232.054
2	68	-15.2	232.054
3	75	-8.2	67.788
4	75	-8.2	67.788
5	75	-8.2	67.788
6	75	-8.2	67.788
7	75	-8.2	67.788
8	80	-3.2	10.454
9	80	-3.2	10.454
10	80	-3.2	10.454
11	80	-3.2	10.454
12	84	0.8	0.588
13	84	0.8	0.588
14	84	0.8	0.588
15	85	1.8	3.121
16	85	1.8	3.121
17	84	0.8	0.588
18	85	1.8	3.121
19	88	4.8	22.721
20	88	4.8	22.721
21	88	4.8	22.721
22	92	8.8	76.854
23	90	6.8	45.788
24	90	6.8	45.788
25	90	6.8	45.788
26	90	6.8	45.788
27	90	6.8	45.788
28	90	6.8	45.788
29	85	1.8	3.121
30	94	10.8	115.921
Σ	2497		1395.367

$$\text{Rata - rata } (\bar{X}) = \frac{\Sigma X}{N} = \frac{2497}{30} = 83,233$$

Standar deviasi (S) :

$$S^2 = \frac{\Sigma(X - \bar{X})^2}{N - 1}$$

$$= \frac{1395,367}{29}$$

$$S^2 = 48,116$$

$$= 6,9366$$

Tabel 4.11
Daftar nilai frekuensi observasi kelas

Kelas	Bk	Z	P (Z _i)	Luas daerah	O _i	E _i	$\frac{(O_i - E_i)^2}{E_i}$
	67.5	-2.26	0.4881				
68-72				0.0499	2	1.5	0.169
	72.5	-1.54	0.4382				
73-77				0.1443	5	4.3	0.104
	77.5	-0.82	0.2939				
78-82				0.2541	4	7.6	1.722
	82.5	-0.10	0.0398				
83-87				0.1926	8	5.8	0.854
	87.5	0.62	0.2324				
88-92				0.1775	10	5.3	4.104
	92.5	1.34	0.4099				
93-97				0.0704	1	2.11	0.585
	97.5	2.06	0.4803				
Jumlah					30		7.539

Keterangan:

Bk = Batas Kelas Bawah -0,5

$$Z_i = \frac{BK - \bar{X}}{s}$$

P(Z_i) = Nilai Z_i pada tabel luas di bawah lengkung kurva normal standar dari 0 s/d Z

Luas Daerah = P(Z₁) - P(Z₂)

E_i = E_i x N

O_i = f_i

Untuk $\alpha = 5\%$ dengan dk = 6-1 diperoleh X^2 tabel = 11,0705

Karena X^2 hitung < X^2 tabel, maka data tersebut berdistribusi normal.

Uji Normalitas Nilai Akhir Kelas Kontrol

Hipotesis

H₀ : Data Berdistribusi Normal

H_a : Data Tidak Berdistribusi Normal

Pengajuan hipotesis

$$X^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(O_i - E_i)^2}{E_i}$$

Kriteria yang digunakan

H_0 diterima jika X^2 hitung $< X^2$ tabel

Nilai maksimal : 90

Nilai minimal : 50

Rentang Nilai (R) : $90 - 50 = 40$

Banyak Kelas (K) : $1 + 3,3 \log 30 = 5,87$ dibulatkan = 6

Panjang Kelas (P) : $40/6 = 6,67 = 7$

Tabel 4.12

Tabel mencari rata-rata dan standar deviasi

No	X	$X - \bar{X}$	$(X - \bar{X})^2$
1	50	-26.27	689.938
2	62	-14.27	203.538
3	60	-16.27	264.604
4	70	-6.27	39.271
5	70	-6.27	39.271
6	75	-1.27	1.604
7	75	-1.27	1.604
8	75	-1.27	1.604
9	75	-1.27	1.604
10	75	-1.27	1.604
11	75	-1.27	1.604
12	76	-0.27	0.071
13	76	-0.27	0.071
14	76	-0.27	0.071
15	84	7.73	59.804
16	84	7.73	59.804
17	84	7.73	59.804
18	80	3.73	13.938
19	80	3.73	13.938
20	84	7.73	59.804
21	84	7.73	59.804
22	84	7.73	59.804
23	84	7.73	59.804
24	80	3.73	13.938
25	80	3.73	13.938
26	78	1.73	3.004
27	90	13.73	188.604
28	90	13.73	188.604
29	70	-6.27	39.271
30	62	-14.27	203.538
Σ	2288		2343.867

$$\text{Rata - rata } (\bar{X}) = \frac{\sum X}{N} = \frac{2268}{30} = 76,267$$

Standar deviasi (S) :

$$S^2 = \frac{\sum(X-\bar{X})^2}{N-1}$$

$$= \frac{2343,867}{29}$$

$$S^2 = 80,823$$

$$= 8,990$$

Tabel 4.13
Daftar nilai frekuensi observasi kelas

Kelas	Bk	Z	P (Z)	Luas daerah	O _i	E _i	$\frac{(O_i - E_i)}{E_i}$
50-56	49.5	-3.07	0.4989				
	56.5	-2.27	0.4884	0.0105	1	0.3	1.490
57-63				0.0592	3	1.8	0.844
	63.5	-1.47	0.4292				
64-70				0.1838	3	5.5	1.146
	70.5	-0.66	0.2454				
71-77				0.1897	9	5.7	1.924
	77.5	0.14	0.0557				
78-84				0.2707	12	8.1	1.853
	84.5	0.94	0.3264				
85-91				0.029	2	0.87	1.468
	85.5	1.06	0.3554				
Jumlah					30		8.724

Keterangan:

Bk = Batas Kelas Bawah -0,5

$$Z_i = \frac{BK - \bar{X}}{s}$$

P(Z_i) = Nilai Z_i pada tabel luas di bawah lengkung kurva normal standar dari 0 s/d Z

Luas Daerah = P(Z₁) - P(Z₂)

E_i = E_i x N

O_i = f_i

Untuk α = 5% dengan dk = 6-1 diperoleh X² tabel = 11,0705

Karena X² hitung < X² tabel, maka data tersebut berdistribusi normal.

Tabel 4.14**Hasil Uji Normalitas Tahap Akhir (Posttest)**

No	Kelas	X _{hitung}	X _{tabel}	Kesimpulan
1	Eksperimen	7,539	11,0705	Normal
2	Kontrol	8,724	11,0705	Normal

Terlihat dari tabel tersebut bahwa uji normalitas *posttest* pada kelas eksperimen (VII A) untuk taraf signifikan $\alpha = 5\%$ dengan $dk = 6-1 = 5$, diperoleh $X^2_{hitung} = 7,539$ dan $X^2_{tabel} = 11,0705$. Sedangkan uji normalitas *posttest* pada kelas kontrol (VII B) untuk taraf signifikansi $\alpha = 5\%$ dengan $dk = 6-1 = 5$, diperoleh $X^2_{hitung} = 8,724$ dan $X^2_{tabel} = 11,0705$. Karena $X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$, maka dapat dikatakan bahwa data tersebut berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui homogenitas kelas kontrol dan kelas eksperimen. Untuk mengetahui homogenitas dapat digunakan uji kesamaan dua varians sebagai berikut:

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

Perhitungan hipotesis yang diuji adalah :

$$H_0 = \delta_1^2 = \delta_2^2 \text{ (variannya homogen)}$$

$$H_1 = \delta_1^2 \neq \delta_2^2 \text{ (variannya tidak homogen)}$$

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

Keterangan:

$$v_1 = n_1 - 1 \text{ (dk pembilang)}$$

$$v_2 = n_2 - 1 \text{ (dk penyebut)}$$

Berikut adalah perhitungan uji homogenitas tahap akhir.

Tabel 4.15

Data Hail Uji Homogenitas Awal

Kelas	Eksperimen	Kontrol
Jumlah Nilai	2497	2288
N	30	30
Rata-rata	83,233	76,267
Varians	48,116	80,823
Standart Deviasi	6,9366	8,9902
F_{hitung}	1,68	
F_{tabel}	1,86	

$$F_{hitung} = \frac{80,823}{48,116} = 1,680$$

Dari hasil perhitungan diperoleh $F_{hitung} = 1,68$. Dengan $\frac{1}{2} \alpha$ dan taraf signifikan sebesar $\alpha = 5\%$ dengan:

$$\text{dk pembilang} = nb - 1 = 30 - 1 = 29$$

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

$$F(0,05)(29;29) = 1,86$$

Diketahui bahwa $F_{hitung} \leq F_{tabel}$ sehingga H_0 diterima. Artinya kedua kelas tersebut memiliki bervarians sama (homogen).

c. Uji Perbedaan Dua Rata-rata

Uji perbedaan dua rata-rata ini dilakukan untuk mengetahui apakah kedua kelas memiliki perbedaan hasil nilai *posttest*. Hasil perhitungan menunjukkan bahwa data hasil belajar peserta didik kelas eksperimen (VII A) dan kelas kontrol (VII B) berdistribusi normal dan homogen dan diketahui hasil uji perbedaan dua rata-rata menggunakan rumus uji *t-test* sebagai berikut :

Tabel 4. 16

Uji Perbedaan Dua Rata-Rata

Kelas	Eksperimen	Kontrol
Jumlah Nilai	2497	2288
N	30	30
Rata-rata	83,233	76,267
Varians	48,116	80,823
Standart Deviasi	6,9366	8,9902
t_{hitung}	3,360	
DK	58	
t_{tabel}	1,671	

Perhitungan

1. Menghitung varians gabungan

$$\begin{aligned}
 s^2 &= \frac{(n_1-1)s_1^2 + (n_2-1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \\
 &= \frac{(30-1)48,116 + (30-1)80,823}{30+30-2} \\
 &= \frac{1395,364 + 2343,867}{58}
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
&= \frac{3739,231}{58} \\
&= 64,469 \\
&= 8,029
\end{aligned}$$

2. Menghitung uji-t

$$\begin{aligned}
t_{hitung} &= \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{s \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}} \\
&= \frac{83,233 - 76,267}{8,029 \sqrt{\frac{1}{30} + \frac{1}{30}}} \\
&= \frac{6,966}{2,073} \\
&= 3,360
\end{aligned}$$

Berdasarkan penelitian diperoleh bahwa rata-rata kelompok eksperimen $\bar{x}_1 = 83,233$ dan rata-rata kelompok kontrol $\bar{x}_2 = 76,267$, dengan $\bar{n}_1 = 30$ dan $\bar{n}_2 = 30$, diperoleh $t_{hitung} = 3,648$ dengan $\alpha = 5\%$ dan $dk = 30 + 30 - 2 = 58$ diperoleh $t_{tabel} = 1,671$. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima yang artinya nilai rata-rata kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki rata-rata yang berbeda, yakni rata-rata hasil belajar kelas eksperimen dengan menggunakan media permainan monopoli sebagai metode pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) lebih tinggi daripada rata-rata hasil belajar kelas kontrol dengan menggunakan metode ceramah dan tanya jawab.

C. Pembahasan Hasil Penelitian

Hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa dengan menggunakan media permainan monopoli sebagai metode pembelajaran TGT (*Teams Group Tournament*) dapat meningkatkan hasil belajar Qur'an Hadis materi pokok hukum bacaan mim sukun peserta didik pada kelas eksperimen (VII A).

Dari analisis hasil belajar, diketahui bahwa hasil belajar Qur'an Hadis peserta didik kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki uji kesamaan rata-rata dengan mengambil data nilai UTS yang masing-masing kelas diperoleh $t_{hitung} = 0,987$, sedangkan $t_{tabel} = 2,002$, sehingga dapat diketahui bahwa t_{hitung} berada pada penerimaan H_0 , maka dapat disimpulkan bahwa tidak ada perbedaan rata-rata dari kedua kelas.

Setelah diketahui hasil nilai UTS dari kedua kelas, dilakukan analisis hasil belajar Qur'an Hadis peserta didik dengan menggunakan metode pembelajaran yang berbeda, diketahui bahwa tingkat hasil belajar Qur'an Hadis peserta didik kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol dan uji perbedaan rata-rata dengan mengambil data nilai *posttest* masing-masing kelas diperoleh $t_{hitung} \text{ posttest} = 3,360$, sedangkan $t_{tabel} = 1,671$, sehingga dapat diketahui bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka signifikan dan hipotesis yang diajukan dapat diterima.

Dengan demikian, maka hasil penelitian ini dapat dikemukakan bahwa penggunaan permainan monopoli sebagai metode pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) sangat efektif untuk meningkatkan hasil belajar Qur'an Hadis peserta didik.

D. Keterbatasan Penelitian

Dalam pelaksanaan penelitian terdapat beberapa keterbatasan dalam penerapan metode pembelajaran TGT dengan menggunakan media permainan monopoli. Keterbatasan yang ada dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Keterbatasan Tempat Penelitian

Penelitian yang penulis lakukan hanya terbatas pada satu tempat, yaitu MTs Wachid Hasyim Brebes untuk dijadikan tempat penelitian. Apabila ada hasil penelitian di tempat lain yang berbeda, tetapi kemungkinannya tidak jauh menyimpang dari hasil penelitian yang penulis lakukan.

2. Keterbatasan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dalam pembuatan skripsi. Waktu yang singkat ini termasuk sebagai salah satu faktor yang dapat mempersempit ruang gerak penelitian. Sehingga dapat berpengaruh terhadap hasil penelitian yang penulis lakukan.

3. Keterbatasan dalam Objek Penelitian

Karena keterbatasan waktu, maka penelitian dengan metode TGT (*Teams Games Tournament*) berbantuan media permainan monopoli hanya dilakukan pada pembelajaran Qur'an Hadis pada materi hukum bacaan mim sukun. Metode TGT dengan menggunakan media permainan monopoli sebenarnya dapat dilakukan dalam pembelajaran Qur'an Hadis atau PAI untuk materi lainnya. Akan tetapi hasilnya belum tentu sama dengan materi ini.

BAB V

PENUTUP

A. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai “Efektivitas Penggunaan Permainan Monopoli sebagai Media Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada Materi Hukum Bacaan Mim Sukun terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII MTs Wachid Hasyim Brebes Tahun Pelajaran 2017/2018” maka dapat disimpulkan bahwa :

Hasil belajar akhir pada kelas eksperimen yang menggunakan media permainan monopoli sebagai metode TGT (*Tames Games Tournament*) memperoleh rata-rata hasil belajar = 83,23 sedangkan pada kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional memperoleh rata-rata hasil belajar = 76,26 , dengan $n_1 = 30$ dan $n_2 = 30$, diperoleh $t_{hitung} = 3,360$ dengan $\alpha = 5\%$ dan $dk = 30 + 30 - 2 = 58$ diperoleh $t_{tabel} = 1,671$. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima yang artinya nilai rata-rata kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki rata-rata yang berbeda, yakni rata-rata hasil belajar kelas eksperimen dengan menggunakan media permainan monopoli sebagai metode pembelajaran TGT lebih tinggi daripada rata-rata hasil belajar kelas kontrol dengan menggunakan metode ceramah dan tanya jawab.

Jadi dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan monopoli sebagai media pembelajaran TGT terbukti sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar Qur'an Hadis materi pokok hukum

bacaan mim sukun peserta didik kelas VII di MTs Wahid Hasyim Brebes Tahun Ajaran 2017/2018.

B. SARAN

Beberapa saran dari hasil penelitian yang telah dilakukan ini adalah :

1. Bagi guru, model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan media permainan monopoli dapat dijadikan variasi atau salah satu alternatif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.
2. Bagi peserta didik, model pembelajaran ini dapat dijadikan acuan untuk menghilangkan kejenuhan peserta didik dalam pelaksanaan KBM (Kegiatan Belajar Mengajar) pelajaran Qur'an Hadis khususnya pada materi hukum bacaan mim sukun sehingga bisa mencapai hasil belajar yang optimal serta dapat meningkatkan perhatian dan peran peserta didik baik dalam bertanya, menjawab pertanyaan dan menyampaikan pendapat.
3. Bagi peneliti berikutnya atau pihak lain yang ingin menggunakan model pembelajaran ini yang akan dijadikan penelitian, sedapat mungkin terlebih dahulu menganalisis kembali untuk disesuaikan sesuai penggunaannya, terutama dalam hal alokasi waktu, fasilitas pendukung termasuk media pembelajaran, dan karakteristik peserta didik yang ada pada madrasah atau sekolah tempat media ini akan digunakan.

C. KATA PENUTUP

Alhamdulillah, puji syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan segala nikmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih terdapat banyak kesalahan dan kekurangan, meskipun penulis sudah berusaha semaksimal mungkin dalam menyusunnya. Oleh karena itu dengan kerendahan hati, penulis mengharap kritik dan saran yang membangun dari pembaca untuk perbaikan ke depannya. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis sendiri pada khususnya dan para pembaca pada umumnya.

Akhirnya tidak lupa peneliti sampaikan terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu sepenuhnya dalam menyelesaikan skripsi ini, semoga skripsi ini bermanfaat bagi siapa saja yang berkesempatan membacanya serta dapat memberikan sumbangan yang positif untuk khasanah ilmu pengetahuan. Aamiin.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdussalam, dkk, “*Effect of Usibg TGT Cooperative Techniques for learning mathematics in secondary school of Bangladesh*”, Vol 3, Issue 3, 2015.
- Arikunto, Suharsimi, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, Jakarta: Bumi Aksara, 2012.
- _____, Suharsimi, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Cet. XIII, Jakarta : Rieneka Cipta, 2006.
- Arsyad, Azhar, *Media Pembelajaran*, Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2005.
- Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahannya*, Jakarta: CV Mekar 2004.
- Hamalik, Oemar, *Proses Belajar Mengajar*, Bandung: Bumi Aksara, 2009.
- Hartono, Rudi, *Ragam Mengajar yang Mudah Diterima Murid*, Yogyakarta: Diva Press, 2013.
- Haryati, Mimin, *Model dan Teknik Penilaian pada Tingkat Satuan Pendidikan*, Jakarta: Gaung Persada, 2008.
- Isjoni, *Pembelajaran Kooperatif*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009.
- Ismail, Muhammad Sini, *Dalil al-mu'alim ila istikhdam al-aswarin wa al-bithaqoti fi ta'lim al-arabiyah*, Riyadh: al-Maktabah at-tarbiyah al-arabiyah, t.t.
- Kementerian Pendidikan Nasional, *Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Untuk Kelas VII*, (Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan Kementerian Pendidikan Nasional, 2010.

- Komalasari, Kokom, *Pembelajaran Kontekstual Konsep dan Aplikasi*, Bandung: Rafika Aditama, 2011.
- Komsiyah, Indah, *Belajar dan Pembelajaran*, Yogyakarta: Teras
- Mulyasa, E, *Manajemen Berbasis Sekolah Konsep, Strategi, dan Implementasi*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2007.
- Mulyono, *Strategi Pembelajaran Menuju Efektifitas Pembelajaran di Abad Global*, Malang: Uin-Maliki Press, 2012.
- Ngure, Grace, “Utilization of Instructional Media For Quality Training In Pre-Primary School Teacher Training Colleges In Nairobi County, Kenya”, *Researchjournali's Journal of Education*, Vol 2 No.7, 2014.
- Nissak, Khafifatun, “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Biologi melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada Materi Pokok Jaringan Tumbuhan Kelas XI di MA NU Nurul Huda Semarang Tahun Ajaran 2009/2010”, Skripsi, Semarang: UIN Walisongo, 2011.
- Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009.
- _____, Ngalm, *Psikologi Pendidikan*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011.
- Riduwan, *Skala Pengukuran Variabel-variabel*, Bandung: Alfabeta, 2007.
- Rusman, *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2010.
- _____, *Model-model Pembelajaran*, Jakarta: Raja Grafindo, 2012.
- Sadiman, Arif S, dkk, *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, Dan Pemanfaatannya*, Jakarta: CV Rajawali, 1986.

Sanjaya, Wina, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*, Jakarta: Kencana, 2011.

_____, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses*, Cet. VI, Jakarta : Kencana, 2009.

Siregar, Eveline, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, Bogor: Ghalia Indonesia, 2011.

Siswoyo, Dwi, *Ilmu Pendidikan*, Yogyakarta: UNY Press , 2008.

Slavin, Robert E, *Cooperative Learning: Teori, Riset dan Praktek*, Bandung: Nusa Media, 2016.

Solechah, “Efektivitas Penerapan Kombinasi Model Pembelajaran *The Power Of Two And Four (Ptf)* Dan *Teams Games Tournament (TGT)* terhadap Keaktifan Dan Hasil Belajar Matematika Materi Pokok Perbandingan Dan Skala Peserta Didik Kelas VII SMP Darul Ma’arif Banyuputih Batang Tahun Pelajaran 2014/2015” , Skripsi, Semarang: UIN Walisongo, 2015.

Sudjana, *Metode Statistika*, Bandung: Tarsito, 2005.

Sudjana, Nana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2010.

Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D)*, Bandung: Alfabeta, 2010.

Sukmadinata, Nana Syaodih, *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011.

_____, *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: Remaja Rosdakarya Offset, 2010.

Sulistyaningsih, Ayu, “Penerapan Pembelajaran Cooperative Learning Tipe *TGT (Teams Games Tournament)* Melalui Media Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Biologi Materi

Ekosistem Siswa Kelas VII PK SMP Muhammadiyah 7 Surakarta
Tahun Ajaran 2011/2012”

Sutirman, *Media dan Model-model Pembelajaran Inovatif*,
Yogyakarta: Graha ilmu, 2013.

Syekh Ibrahim Ibn Ismail, *Syarah Ta'lim Muta'alim*, Surabaya : *al-Maktabah Amam*, t.t.

Thomas Armstrong, *The Best School Mendidik Siswa Menjadi Insan Cendekia Seutuhnya*: Penerjemah Lovely dan Windjanarko,
Bandung: Kaifa, 2011.

Tim Penyusun Kamus Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa,
Kamus Besar Bahasa Indonesia, Jakarta: Balai Pustaka, 1996.

Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif: Konsep, Landasan dan Implementasinya*, Cet. 3, Jakarta: Kencana, 2010.

Tzu-pu Wang, “Applying Slavin’s Coopertive Learning Techniques to a College EFL Conversation Class”, *The Journal of Human Resource and Adult Learning*, Vol. 5, Num. 1, 2009.

Uno, Hamzah B, dan Nurdin Muhammad, *Belajar dengan Pendekatan PAIKEM: Pembelajaran Aktif, Inovatif, Lingkungan, Kreatif, Efektif, Menarik*, Jakarta: Bumi Aksara, 2013.

[https://id.m.wikipedia.org/wiki/monopoli_\(permainan\)](https://id.m.wikipedia.org/wiki/monopoli_(permainan))

Lampiran 1

Daftar Nama Peserta Didik Kelas Uji Coba

No	Nama
1	Astrid Amanda Vebrian
2	Ayu Asia Ningsih
3	Azin Khuril Aini
4	Azzam Nur Agustin
5	Benny Hosin
6	Dian Nur Alifah
7	Edi Susilo Y
8	Egi Falah Majid
9	Fasya Nabilla
10	Ika Putri Alifatun Nazah
11	Ikatul Jannah
12	Jalaluddin H.
13	Kiki Aprilia
14	M. Riyan Saputra
15	M. Rodi Zidan Prayoga
16	M. Syahrulloh
17	Muhammad Rizqi
18	Natasya Dwi L.
19	Ninda Uswatun Fatimah
20	Novita Sari
21	Nur Ajjah
22	Putri Indriyani
23	Rifki Arkan Haidar
24	Riska Nasikhatul
25	Ronas Arsadan
26	Siti Solikha
27	Siti Tariyah
28	Siti Utiyah Malikhah
29	Susi Susanti
30	Yanuar Ardianto
31	Zulfa Rahayu
32	Zaenal Ramdani

Lampiran 2

Daftar Nilai Kelas Uji Coba

No	Kode	Nilai
1	UC 1	83
2	UC 2	85
3	UC 3	90
4	UC 4	72
5	UC 5	69
6	UC 6	82
7	UC 7	63
8	UC 8	78
9	UC 9	80
10	UC 10	88
11	UC 11	78
12	UC 12	80
13	UC 13	85
14	UC 14	72
15	UC 15	77
16	UC 16	75
17	UC 17	83
18	UC 18	82
19	UC 19	83
20	UC 20	77
21	UC 21	75
22	UC 22	68
23	UC 23	77
24	UC 24	73
25	UC 25	70
26	UC 26	65
27	UC 27	60
28	UC 28	65
29	UC 29	50
30	UC 30	70
31	UC 31	63
32	UC 32	65

Lampiran 3

Daftar Nama Peserta Didik Kelas Eksperimen

No	Nama
1	Akhmad Mansur
2	Ananda Ayu Maesaroh
3	Andri Maulana
4	Bunga Rinjani Is Septiana
5	Deni Aji Bahtiar
6	Dwi Arum Sari
7	Eti Dwi Sofiyannah
8	Fani Rif'atul Muna
9	Fanny Maftalena
10	Hesti Dwi Cahya
11	Liza Amelia
12	Lizna Ramadhanti
13	M. Aldo Ferez Rudolfo
14	M. Billal Riyandi
15	M. Ibnu Supriyadi
16	M. Noval F
17	M. Rizki Kurniawan
18	Melintang
19	Nur Liya Fatmawati
20	Nur Mukhamad Soleh
21	Putri Dewi
22	Saillan Nisa
23	Shoffi Asiffah
24	Sintia Dwi Rahayu Putri
25	Siti Uliyanah Lestari
26	Suci Mustiana Siska
27	Ulfatun Nasifah
28	Vivi Nabila
29	Wahyu Saputra
30	Zain Irsyad

Lampiran 4

Daftar Nama Peserta Didik Kelas Kontrol

No	Nama
1	Agil Fida Ali Sya'bana
2	Ahmad Rois
3	Arya Abu Jati
4	Atholiah Azzam Zama
5	Bagas Prasetyo
6	Dinara Salsabila
7	Dwi Sartika Amalia Sari
8	Eka Emi Narsih
9	Farah Aulia Hazza
10	Hikmal Ramadhan
11	Isbakhul Ulum
12	Kaila Putri Ramadhani
13	Khayyu Khalidah H
14	M. Adzar Tobroni
15	M. Ata Amrulloh
16	M. Fakhri Albar
17	M. Fiqri Al-fataray
18	M. Rifki Setiawan
19	Maulana Abdul Haq
20	Moh. Akbar Septiyadi R
21	Muhammad Nazril
22	Nisa Adhiby Syahadah
23	Rida Mahardika S
24	Rizki Yuliana
25	Rizky Rahmawati
26	Shella Amelia
27	Siti Nur Hidayatul K
28	Yeni Rahmawati
29	Zaenal Arifin
30	Zidane Zidni

Lampiran 5

Daftar Nilai UTS Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

No	Eksperimen		Kontrol	
	Kode	Nilai	Kode	Nilai
1	E1	80	K1	56
2	E2	78	K2	68
3	E3	78	K3	64
4	E4	65	K4	65
5	E5	70	K5	84
6	E6	84	K6	84
7	E7	78	K7	70
8	E8	78	K8	66
9	E9	75	K9	75
10	E10	75	K10	65
11	E11	56	K11	80
12	E12	65	K12	70
13	E13	65	K13	76
14	E14	70	K14	80
15	E15	80	K15	68
16	E16	76	K16	56
17	E17	84	K17	76
18	E18	76	K18	76
19	E19	80	K19	78
20	E20	76	K20	84
21	E21	75	K21	75
22	E22	75	K22	80
23	E23	70	K23	64
24	E24	84	K24	84
25	E25	75	K25	78
26	E26	56	K26	75
27	E27	76	K27	70
28	E28	75	K28	70
29	E29	76	K29	76
30	E30	84	K30	64

Lampiran 6

Daftar Nilai Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

No	Eksperimen		Kontrol	
	Kode	Nilai	Kode	Nilai
1	E1	68	K1	62
2	E2	75	K2	50
3	E3	75	K3	60
4	E4	80	K4	70
5	E5	90	K5	70
6	E6	75	K6	75
7	E7	84	K7	80
8	E8	90	K8	75
9	E9	84	K9	84
10	E10	80	K10	75
11	E11	80	K11	75
12	E12	88	K12	76
13	E13	84	K13	84
14	E14	75	K14	76
15	E15	85	K15	84
16	E16	68	K16	84
17	E17	84	K17	76
18	E18	85	K18	80
19	E19	90	K19	75
20	E20	88	K20	90
21	E21	85	K21	84
22	E22	92	K22	75
23	E23	90	K23	84
24	E24	94	K24	80
25	E25	90	K25	80
26	E26	88	K26	78
27	E27	80	K27	84
28	E28	90	K28	70
29	E29	85	K29	90
30	E30	75	K30	62

Lampiran 7

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (R P P) KELAS EKSPERIMEN

Sekolah	: MTs Wachid Hasyim
Mata Pelajaran	: Al-Qur'an-Hadist
Kelas / Semester	: VII / 2
Materi Pokok	: Hukum Bacaan Mim Sukun
Alokasi Waktu	: 4 JP (4x45menit)

A. Kompetensi Inti

- KI 1** : Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
- KI 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.
- KI 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.

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

B. Kompetensi Dasar

5. Membaca surat pendek pilihan

5.1 Menerapkan hukum bacaan *mim sukun* dalam *QS Al Bayyinah* dan *Al Kafirun*

C. Tujuan Pembelajaran

1. Menjelaskan macam-macam hukum bacaan mim sukun
2. Mencari hukum bacaan mim sukun dalam QS al-Bayyinah dan al-Kafirun.
3. Mempraktikkan bacaan mim sukun dalam Surat al-Bayyinah dan al-Kafirun

D. Materi Pembelajaran

1. Macam-macam hukum bacaan mim sukun

Mim Sukun yang bertemu dengan huruf hijaiyah, hukum bacaannya ada tiga. Ketiga hukum bacaan itu ialah : *idgam mimi*, *ikhfa syafawi*, dan *izhar syafawi*

a) *Idgam mimi* (ادغام ميمي)

Idgam mimi disebut juga *Idgam mutamasilain*. Huruf *idgam mimi* hanya satu, yaitu *mim* (م). Cara membacanya ialah dengan memadukkan suara *mim sukun* kedalam *mim* berharakat berikutnya. Kemudian suara di *gunnah* kan secara sempurna dengan lama tiga harkat. Suara *gunnah* keluar dari pangkal hidung. Contoh :

١. كم من فنة

b) *Ikhfa syafawi* (اخفاء شفوي)

Ikhfa berarti samar, sedangkan *syafawi* berarti bibir. *Ikhfa syafawi* terjadi apabila ada huruf *mim sukun* bertemu dengan huruf *ba* (ب). Disebut *ikhfa syafawi* karena hukum *ikhfa* terjadi pada huruf yang bermakhraj di bibir. Cara membaca *ikhfa syafawi* ialah dengan suara samar antara *mim* dan *ba*. Kemudian, ditahan kurang lebih dua ketukan. Contoh :

١. ان ربههم بهم

c) *Izhar Syafawi* (اظهار شفوي)

Izhar berarti jelas., sedangkan *syafawi* berarti bibir. *Izhar syafawi* terjadi apabila ada huruf *mim sukun* bertemu dengan huruf hijaiyah, selain *mim* (م) dan *ba* (ب). Cara membaca *izhar syafawi* ialah

dengan suara jelas. Pada saat mengucapkan huruf *mim*, kedua bibir dirapatkan. Kejelasan pengucapan huruf *mim* cukup satu ketukan, tidak boleh lebih dari satu ketukan, dikhawatirkan akan menjadi bacaan *ikhfa* atau *gunnah*.

2. *QS Al Bayyinah dan Al Kafirun*

E. Metode Pembelajaran

1. Pendekatan : Pendekatan *Scientific*
2. Model : *Cooperative Learning*
3. Metode : *Teams Game Tournament*

F. Media, Alat dan Sumber Pembelajaran

1. Media : Papan Tulis, Permainan Monopoli Qur'an Hadis
2. Alat/Bahan : LKS/ Buku paket Al-Qur'an-Hadist kelas 7
Juz 'Amma
3. Sumber Belajar : Mahrus As'ad, 2014, *Ayo Memahami Al-Qur'an dan Hadis untuk MTs/SMP Islam kelas VII*, Jakarta : Erlangga.

G. Langkah-Langkah Pembelajaran

PERTEMUAN PERTAMA

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	a. Guru membuka pelajaran dengan memberi salam dan dilanjutkan berdo'a bersama.	10 menit

	<p>b. Memeriksa kehadiran, kerapian berpakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran.</p> <p>c. Guru memberikan umpan pertanyaan tentang hukum bacaan <i>mim sukun</i></p> <p>d. Guru menyampaikan kompetensi apa yang harus dicapai siswa untuk mempelajari materi hukum bacaan <i>mim sukun</i></p>	
Kegiatan Inti	<p>Mengamati</p> <p>a. Guru memberikan penjelasan tentang materi hukum bacaan <i>mim sukun</i>.</p> <p>b. Siswa mengamati penjelasan dan contoh bacaan yang ditulis oleh guru.</p>	65 menit
	<p>Menanya</p> <p>a. Siswa diberi kesempatan untuk menanyakan</p>	

	<p>mengenai materi yang belum dipahami.</p>	
	<p>Mengumpulkan Informasi</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Guru membentuk siswa menjadi berkelompok dengan 4 anggota. b. Guru meminta siswa untuk menuliskan Q.S al-Bayyinah dan Q.S al-Kafirun 	
	<p>Menalar / Mengasosiasi</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Siswa bersama-sama membaca bacaan yang sudah ditulis. b. Setiap kelompok mengidentifikasi hukum bacaan yang terdapat dalam Q.S al-Bayyinah dan Q.S al-Kafirun. 	
	<p>Mengkomunikasikan</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Kelompok yang lebih dulu selesai menjawab pertanyaan dari guru maju kedepan dan membacakan hasil diskusinya. b. Guru memberikan reward 	

	kepada kelompok yang menjawab benar.	
Penutup	<p>a. Guru dan siswa membahas hasil diskusi dan membuat kesimpulan hasil pembelajaran.</p> <p>b. Guru menginformasikan tentang materi yang akan dipelajari pada pertemuan yang akan datang dan menginformasikan tentang permainan monopoli yang akan digunakan dalam pembelajaran.</p> <p>c. Guru memberikan motivasi, dan menutup pembelajaran dengan salam.</p>	15 menit

PERTEMUAN KEDUA

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	a. Guru membuka pelajaran dengan memberi salam dan dilanjutkan berdo'a bersama.	10 menit

	<ul style="list-style-type: none"> b. Memeriksa kehadiran, kerapian berpakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran. c. Siswa memberikan umpan pertanyaan tentang hukum bacaan <i>mim sukun</i> kemarin d. Guru menyampaikan kompetensi iapa yang harus dicapai siswa untuk mempelajari materi hukum bacaan <i>mim sukun</i> 	
KegiatanInti	<p>Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Guru membagi siswa menjadi 5 kelompok secara heterogen. b. Setiap kelompok diminta untuk mengirimkan wakilnya kesetiap meja turnamen untuk melakukan game. c. Guru menegaskan kembali aturan dalam 	65 menit

	<p>permainan monopoli dan membagi tugas masing-masing siswa dalam sebuah tim pada setiap meja turnamen.</p>	
	<p>Menanya :</p> <p>b. Siswa diberi kesempatan untuk menanyakan mengenai materi yang belum dipahami atau aturan permainan yang belum jelas.</p>	
	<p>Mengumpulkan Informasi</p> <p>a. Siswa mulai melakukan permainan monopoli dengan serius agar mampu menjawab soal dengan benar.</p> <p>b. Siswa yang tidak bertugas sebagai pemain mencatat informasi yang mereka dapatkan dari game tersebut</p>	
	<p>Menalar / Mengasosiasi</p> <p>a. Siswa menjawab tiap soal</p>	


	<p>yang mereka dapatkan dalam papan permainan monopoli.</p> <p>b. Masing-masing tim dalam setiap meja turnamen bersaing untuk mendapatkan poin</p>	
	<p>Mengkomunikasikan</p> <p>a. Guru meminta siswa untuk kembali ke kelompok asalnya dan meminta siswa untuk mencatat poin yang diperoleh untuk dijumlahkan dan dituliskan dalam kotak poin.</p> <p>b. Guru meminta siswa bersama kelompoknya untuk mengkomunikasikan hasil permainan dan poin yang mereka peroleh.</p> <p>c. Siswa mempresentasikan hasil turnamennya</p>	

	kedepan kelas.	
Penutup	<p>a. Guru dan siswa membahas hasil turnamen dan membuat kesimpulan hasil pembelajaran.</p> <p>b. Guru menyampaikan materi yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya.</p> <p>c. Guru memberikan penghargaan bagi kelompok terbaik dengan perolehan skor tertinggi.</p> <p>d. Guru memberikan motivasi, dan menutup pembelajaran dengan salam.</p>	10 menit

6. Penilaian

1. Tes Penilaian : *Post test*
2. Bentuk Instrumen : Essay

Mengetahui
Guru Mapel.


Muzizah, S.Ag
NIP. -

Semarang, 21 Maret 2018
Peneliti.


ViviSalisatul M
NIM. 103016101

Kepala Madrasah.

Sunari, S.Pd
NIP. -


Lampiran 8

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (R P P) KELAS KONTROL

Sekolah	: MTs Wachid Hasyim
Mata Pelajaran	: Al-Qur'an-Hadist
Kelas / Semester	: VII / 2
Materi Pokok	: Hukum Bacaan Mim Sukun
Alokasi Waktu	: 4 JP (4x45menit)

H. Kompetensi Inti

- KI 1** : Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
- KI 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.
- KI 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.

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

I. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

5. Membaca surat pendek pilihan
- 5.1 Menerapkan hukum bacaan mim sukun dalam Q.S al-Bayyinah dan al-Kafirun

J. Tujuan Pembelajaran

1. Menjelaskan macam-macam hukum bacaan mim sukun
2. Mencari hukum bacaan mim sukun dalam Q.S al-Bayyinah dan al-Kafirun
3. Mempraktikkan bacaan mim sukun dalam Surat al-Bayyinah dan al-Kafirun

K. Materi Pembelajaran

1. Macam hukum bacaan *mim sukun*

Mim Sukun yang bertemu dengan huruf hijaiyah, hukum bacaannya ada tiga. Ketiga hukum bacaan itu ialah : *idgam mimi*, *ikhfa syafawi*, dan *izhar syafawi*

a) *Idgam mimi* (ادغام ميمي) \

Idgam mimi disebut juga *Idgam mutamasilain*. Huruf *idham mimi* hanya satu, yaitu *mim* (م). Cara membacanya ialah dengan memadukkan suara *mim sukun* ke dalam *mim* berharakat berikutnya. Kemudian suara di *gunnah* kan secara sempurna dengan lama tiga harkat. Suara *gunnah* keluar dari pangkal hidung. Contoh :

١. كم من فنة

b) *Ikhfa syafawi* (اخفاء شفوي)

Ikhfa berarti samar, sedangkan *syafawi* berarti bibir. *Ikhfa syafawi* terjadi apabila ada huruf *mim sukun* bertemu dengan huruf *ba* (ب). Disebut *ikhfa syafawi* karena hukum *ikhfa* terjadi pada huruf yang bermakhraj di bibir. Cara membaca *ikhfa syafawi* ialah dengan suara samar antara *mim* dan *ba*. Kemudian, ditahan kurang lebih dua ketukan. Contoh :

١. ان ربههم بهم

c) *Izhar Syafawi* (اظهار شفوي)

Izhar berarti jelas., sedangkan *syafawi* berarti bibir. *Izhar syafawi* terjadi apabila ada huruf *mim sukun* bertemu dengan huruf hijaiyah, selain *mim* (م) dan *ba* (ب). Cara membaca *izhar syafawi* ialah dengan suara jelas. Pada saat mengucapkan huruf *mim*, kedua bibir dirapatkan. Kejelasan pengucapan huruf *mim* cukup satu ketukan, tidak boleh

lebih dari satu ketukan, dikhawatirkan akan menjadi bacaan *ikhfa* atau *gunnah*.

2. *QS Al Bayyinah* dan *Al Kafirun*

L. Metode Pembelajaran

1. Ceramah
2. Tanya jawab

M. Media, Alat dan Sumber Pembelajaran

1. Media : Papan tulis
2. Alat/Bahan : LKS Buku paket Al-Qur'an-Hadist
3. Sumber Belajar : Mahrus As'ad, 2014, *Ayo Memahami Al-Qur'an dan Hadis untuk MTs/SMP Islam kelas VII*, Jakarta : Erlangga

N. Langkah-Langkah Pembelajaran

PERTEMUAN PERTAMA

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> a. Guru membuka pelajaran dengan memberi salam dan dilanjutkan berdo'a bersama. b. Memeriksa kehadiran, kerapian berpakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran. c. Guru memberikan umpan 	10 menit

	<p>pertanyaan tentang hukum bacaan <i>mim sukun</i></p> <p>d. Guru menyampaikan kompetensiapa yang harus dicapai siswa untuk mempelajari materi hukum bacaan <i>mim sukun</i></p>	
Kegiatan Inti	<p>Mengamati</p> <p>a. Guru memberikan penjelasan tentang materi hukum bacaan <i>mim sukun</i>.</p> <p>b. Siswa mengamati penjelasan dan contoh bacaan yang ditulis oleh guru.</p>	65 menit
	<p>Menanya</p> <p>a. Guru memberi kesempatan pada siswa untuk menanyakan mengenai materi yang belum dipahami.</p> <p>b. Siswa mengajukan pertanyaan pada guru apabila ada hal yang belum di pahami.</p>	
	<p>Mengumpulkan Informasi</p> <p>a. Guru menuliskan beberapa</p>	

	<p>contoh bacaan di papan tulis</p> <p>b. Siswa diminta untuk membaca dan mengidentifikasi hukum bacaan.</p>	
	<p>Menalar / Mengasosiasi</p> <p>a. Siswa mengidentifikasi hukum bacaan yang ditulis di papan tulis.</p> <p>b. Siswa membuat 5 contoh hukum bacaan mim sukun beserta alasannya.</p>	
	<p>Mengkomunikasikan</p> <p>a. Siswa secara bergiliran menjawab dan membacakan contoh hukum bacaan mim sukun.</p> <p>b. Guru memberikan reward kepada siswa yang menjawab benar.</p>	
Penutup	<p>a. Guru dan siswa membahas contoh hukum bacaan mim sukun dan membuat kesimpulan hasil pembelajaran.</p>	15 menit

	<p>b. Guru menginformasikan tentang materi yang akan dipelajari pada pertemuan yang akan datang.</p> <p>c. Guru memberikan motivasi, dan menutup pembelajaran dengan salam.</p>	
--	---	--

PERTEMUAN KEDUA

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<p>a. Guru membuka pelajaran dengan memberi salam dan dilanjutkan berdo'a bersama.</p> <p>b. Memeriksa kehadiran, kerapian berpakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran.</p> <p>c. Siswa memberikan umpan pertanyaan tentang hukum bacaan <i>mim sukun</i></p> <p>d. Guru menyampaikan kompetensi siapa yang harus dicapai siswa untuk mempelajari materi hukum bacaan <i>mim sukun</i></p>	10 menit

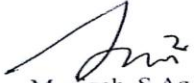
Kegiatan Inti	<p>Mengamati</p> <p>a. Guru menjelaskan secara singkat hukum bacaan mim sukun</p> <p>b. Guru meminta siswa untuk membuka juz amma dan membaca bersama-sama Q.S al-Bayyinah dan Q.S al-Kafirun</p>	65 menit
	<p>Menanya :</p> <p>c. Guru memberi kesempatan pada siswa untuk menanyakan mengenai materi yang belum dipahami.</p> <p>d. Siswa mengajukan pertanyaan pada guru apabila ada hal yang belum dipahami.</p>	
	<p>Mengumpulkan Informasi</p> <p>a. Guru meminta siswa untuk menulis Q.S al-Bayyinah dan Q.S al-Kafirun dengan benar.</p>	
	<p>Menalar / Mengasosiasi</p> <p>a. Siswa mengidentifikasi hukum bacaan mim sukun yang ada pada Q.S al-</p>	

	Bayyinah dan Q.S al-Kafirun	
	Mengkomunikasikan a. Siswa membacakan ayat dan hukum bacaan mim sukun yang terdapat dalam Q.S al-Bayyinah dan Q.S al-Kafirun	
Penutup	a. Guru dan siswa membahas hukum bacaan mim sukun yang terdapat dalam Q.S al-Bayyinah dan Q.S al-Kafirun dan membuat kesimpulan hasil pembelajaran. b. Guru menyampaikan materi yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya. c. Guru memberikan motivasi, dan menutup pembelajaran dengan salam.	15 menit

O. Penilaian

1. Tes Penilaian : *Post test*
2. Bentuk Instrumen : Essay

Mengetahui
Guru Mapel.


Muzizah, S.Ag
NIP. -

Semarang, 21 Maret 2018
Peneliti,


ViviSalisatul M
NIM. 103016101



Lampiran 9

KISI-KISI SOAL UJI COBA

No	Kompetensi Dasar	Indikator	Nomor Soal	Ranah Kognitif	Bentuk Soal
1	Menerapkan hukum bacaan mim sukun dalam Q.S al-Bayyinah dan Q.S al-Kafirun	Menjelaskan pengertian dan macam macam hukum bacaan mim sukun	1	C1	Uraian
			2	C2	Uraian
			6	C1	Uraian
			12	C1	Uraian
		Menjelaskan contoh bacaan mim sukun	3	C2	Uraian
			4	C3	Uraian
			8	C3	Uraian
			9	C5	Uraian
			10	C2	Uraian
			11	C3	Uraian
		Menerapkan hukum bacaan mim sukun dalam Q.S al-Bayyinah dan al-Kafirun	5	C4	Uraian
			7	C4	Uraian
			13	C4	Uraian
			14	C6	Uraian
			15	C6	Uraian

Lampiran 10

SOAL UJI COBA

Nama :
No Absen :
Mapel : Qur'an Hadis
Kelas : VII (Tujuh)
Jumlah Soal : 10
Waktu : 90 menit

Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan baik dan benar !

1. Jika mim sukun bertemu dengan salah satu huruf hijaiyah, hukum bacaannya dibagi menjadi berapa? Sebutkan !
2. Apa yang kamu ketahui tentang ilmu tajwid?
3. Berikanlah tiga contoh hukum bacaan izhar syafawi pada kolom di bawah ini!

No	Arabnya	Hukum Bacaannya	Keterangan / Alasan
1			
2			
3			

4. Apa hukum bacaan dari kalimat *لكم دينكم ولي دين*?
5. Tulislah Q.S al-Kafirun dan tentukan hukum bacaan mim sukun yang ada pada ayat tersebut !
6. Tulislah keutamaan-keutamaan orang yang membaca al-Qur'an ?
7. Apa hukum bacaan yang terdapat dalam potongan ayat berikut *لم يكن الذين كفر*
8. Jelaskan apa yang disebut dengan *ikhfa syafawi*? Dan berikan dua contoh bacaannya !
9. Carilah pasangan potongan ayat di sebelah kiri dengan hukum bacaan mim sukun yang di sebelah kanan dengan cara menghubungkan garis !

Lafal
عليهم مؤ صدة
لهم جننت
ذلكم بلا ء

Bacaan
ikhfa syafawi
idgam mutamasilain
izhar syafawi

10. Apabila huruf mim mati bertemu dengan mim disebut bacaan apa ? Berikan contohnya dua saja !
11. Apabila huruf mim mati bertemu dengan selain mim dan ba disebut bacaan apa? Jelaskan bagaimana cara membacanya !
12. Jelaskan pengertian idgam mutamasilain, ikhfa syafawi dan izhar syafawi !
13. Apa hukum bacaan yang terdapat dalam potongan ayat berikut رضيالله عنهم ورضوا عنه
14. Jelaskan perbedaan cara membaca idgam mutamasilain dengan izhar syafawi !
15. Mengapa kita harus membaca al-Qur'an sesuai dengan ilmu tajwid dan bagaimana kaitannya dengan kehidupan sehari-hari !

-- Good Luck --

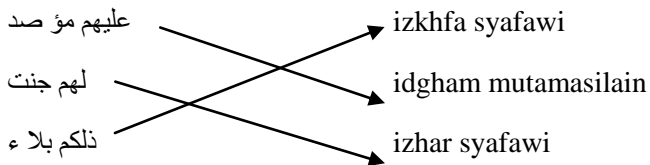
Lampiran 11

Kunci Jawaban Soal Uji Coba

1. Jika mim sukun bertemu dengan salah satu huruf hijaiyah, hukum bacaannya dibagi menjadi 3, yaitu :Idgam mutamasilain, ikhfa syafawi dan izhar syafawi.
2. Ilmu tajwid adalah ilmu yang mempelajari tentang bagaimana cara membaca al-Qur'an yang baik dan benar, dengan mengeluarkan huruf dari makhrajnya serta member hak dan mustahaknya.
- 3.

No	Arabnya	Latinnya	Hukum Bacaannya	Keterangan/Alasan
1	لهم جنت	Lahum jannaatun	Ikhfa syafawi	Mim bertemu jim
2	انهم كانوا	Inahum ka nu	Ikhfa syafawi	Mim bertemu kaf
3	لهم قلوب	Lahum qulu bun	Ikhfa syafawi	Mim bertemu qof

4. Hukum bacaannya adalah izhar syafawi.
5. Q.S Al-Kafirun
6. Keutamaan-keutamaan membaca al-Qur'an :
 - a. Mendapat pahala dan rahmat dari Allah
 - b. Al-Qur'an memberi syafaat di akhirat
 - c. Menentramkan hati
7. Hukum bacaannya adalah idgham mutamasilain
8. Ikhfa syafawi ialah mim sukun / mati bertemu dengan huruf ba' yang berharakat pada kalimat berikutnya. Hurufnya hanya satu yaitu ba'. Contoh : وهم بالآخرة - ربهيم بهم
9. Lafal Bacaan



10. Apabila huruf mim mati bertemu dengan mim disebut bacaan Idgham Mutamasilain. Contoh : عليهم مؤص
11. Apabila huruf mim mati bertemu dengan selain mim dan ba disebut bacaan izhar syafawi dan cara membacanya yaitu dibaca dengan jelas tidak berdengung.
12. Perbedaan antara idgam mutamasilain, ikhfa syafawi dan izhar syafawi :
 - a. Idgam mutamasilain ialah mim sukun / mati bertemu dengan huruf mim yang berharakat pada kalimat berikutnya. Hurufnya hanya satu yaitu mim.
 - b. Ikhfa syafawi ialah mim sukun / mati bertemu dengan huruf ba' yang berharakat pada kalimat berikutnya. Hurufnya hanya satu yaitu ba'.
 - c. Izhar syafawi ialah mim sukun / mati bertemu dengan huruf hijaiyah selain mim dan ba'. Hurufnya ada 26.
13. Hukum bacaannya adalah izhar syafawi.
14. Cara membaca idgham mutamasilain adalah dengan di dengungkan sedangkan izhar syafawi dibaca dengan jelas.
15. Karena ilmu tajwid merupakan tuntunan / pedoman dalam membaca al-Qur'an dengan adanya ilmu tajwid, pelafalan bacaan dalam al-Qur'an menjadi benar dan lebih indah. Tanpa menggunakan ilmu tajwid bacaan al-Qur'an bisa saja merubah makna di dalamnya. Dengan terbiasa membaca al-Qur'an sesuai ilmu tajwid maka pahala yang kita dapatkan menjadi sempurna, dan bacaan yang kita baca sehari-hari sesuai dengan apa yang telah di anjurkan oleh Allah dan Rasulnya.

Lampiran 12

SOAL POST TEST

Nama :
No Absen :
Mapel : Qur'an Hadis
Kelas : VII (Tujuh)
Jumlah Soal : 10
Waktu : 60 menit

Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan baik dan benar!

1. Jika mim sukun bertemu dengan salah satu huruf hijaiyah, hukum bacaannya dibagi menjadi berapa? Sebutkan!
2. Berikanlah tiga contoh hukum bacaan izhar syafawi pada kolom di bawah ini!

No	Arabnya	Hukum Bacaannya	Keterangan/Alasan
1			
2			
3			

3. Apa hukum bacaan dari kalimat لکم دینکم ولی دین?
4. Tulislah keutamaan-keutamaan orang yang membaca al-Qur'an?
5. Jelaskan apa yang disebut dengan *ikhfa syafawi*? Dan berikan dua contoh bacaannya!
6. Carilah pasangan potongan ayat di sebelah kiri dengan hukum bacaan mim sukun yang di sebelah kanan dengan cara menghubungkan garis!

Lafal	Bacaan
عليهم مؤ صدة	ikhfa syafawi
لهم جنت	idgam mutamasilain
ذلكم بلا ء	izhar syafawi
7. Mim mati bertemu dengan mim disebut bacaan.... Dan berikan contohnya dua saja!
8. Jelaskan perbedaan antara idgam mutamasilain, ikhfa syafawi dan izhar syafawi!

Lampiran 13

KUNCI JAWABAN SOAL POST TEST

1. Jika mim sukun bertemu dengan salah satu huruf hijaiyah, hukum bacaannya dibagi menjadi 3, yaitu :Idgam mutamasilain, ikhfa syafawi dan izhar syafawi.

2.

No	Arabnya	Latinnya	Hukum Bacaannya	Keterangan/Alasan
1	لهم جنت	Lahum jannaatun	Ikhfa syafawi	Mim bertemu jim
2	انهم كانوا	Inahum ka nu	Ikhfa syafawi	Mim bertemu kaf
3	لهم قلوب	Lahum qulu bun	Ikhfa syafawi	Mim bertemu qof

3. Hukum bacaannya adalah izhar syafawi.
4. Keutamaan-keutamaan membaca al-Qur'an :
 - d. Mendapat pahala dan rahmat dari Allah
 - e. Al-Qur'an memberi syafaat di akhirat
 - f. Menentramkan hati
5. Ikhfa syafawi ialah mim sukun / mati bertemu dengan huruf ba' yang berharakat pada kalimat berikutnya. Hurufnya hanya satu yaitu ba'. Contoh : وهم بلاخرة - ربهيم بهم

6. Lafal

Bacaan

عليهم مؤ صد

لهم جنت

ذلكم بلاء

izkhfa syafawi

idgham mutamasilain

izhar syafawi

7. Apabila huruf mim mati bertemu dengan mim disebut bacaan Idgham Mutamasilain. Contoh : عليهم مؤ ص

8. Perbedaan antara idgam mutamasilain, ikhfa syafawi dan izhar syafawi :
- d. Idgam mutamasilain ialah mim sukun / mati bertemu dengan huruf mim yang berharakat pada kalimat berikutnya. Hurufnya hanya satu yaitu mim.
 - e. Ikhfa syafawi ialah mim sukun / mati bertemu dengan huruf ba' yang berharakat pada kalimat berikutnya. Hurufnya hanya satu yaitu ba'.
 - f. Izhar syafawi ialah mim sukun / mati bertemu dengan huruf hijaiyah selain mim dan ba'. Hurufnya ada 26.

Lampiran 14

Daftar Nama Kelompok Kelas Eksperimen

No	Kelompok 1		
1	Akhmad Mansur	}	KELOMPOK 1
2	Ananda Ayu Maesaroh		
3	Andri Maulana		
4	Bunga Rinjani Is Septiana		
5	Deni Aji Bahtiar		
6	Dwi Arum Sari		
7	Eti Dwi Sofiyannah	}	KELOMPOK 2
8	Fani Rif'atul Muna		
9	Fanny Maftalena		
10	Hesti Dwi Cahya		
11	Liza Amelia		
12	Lizna Ramadhanti	}	KELOMPOK 3
13	M. Aldo Ferez Rudolfo		
14	M. Billal Riyandi		
15	M. Ibnu Supriyadi		
16	M. Noval F		
17	M. Rizki Kurniawan		
18	Melintang	}	KELOMPOK 4
19	Nur Liya Fatmawati		
20	Nur Mukhamad Soleh		
21	Putri Dewi		
22	Saillan Nisa		
23	Shoffi Asiffah		
24	Sintia Dwi Rahayu Putri	}	KELOMPOK 5
25	Siti Uliyanah Lestari		
26	Suci Mustiana Siska		
27	Ulfatun Nasifah		
28	Vivi Nabila		
29	Wahyu Saputra		
30	Zain Irsyad		

Lampiran 15

 Maleswati, 10 poin	 1. Hukum Bacaan	 2. Cara baca	 3. Definisi	DANA	 4. Hukum	KE	 5. Hadis	 6. Iqra!	Bonus Poin
22. UTS Ujian Tengah Semester Gemasar	 21. Hukum Bacaan	 <p>I Love QUR'AN</p> <p>Dana Umum</p> <p>Kesempatan</p>							 7. Pengertian
KE Ujian Akhir Semester "25 poin"	 8. (25 Poin) Ulangan Harian								
 19. Hukum Bacaan	 9. Hukum Bacaan								
18. (25 poin) Ulangan Harian	 10. Hukum								
 17. Cara Baca	 16. Hukum Bacaan	 15. Hukum Bacaan	DANA UMUM	 UTS "25 poin"	KE	 13. Definisi	 12. Iqra!	 11. Al-Quran	
								 FREE PARKING	

Lampiran 16

KESEMPATAN

Bebas dari penjara. Kartu ini harus di simpan, dipakai bila perlu / boleh dijual (20 poin)



KESEMPATAN

Karena kamu berprestasi



mendapat poin 15

KESEMPATAN

Karena membuang sampah sembarangan denda 15 poin



KESEMPATAN

Maju sampai petak "Bonus Poin"



KESEMPATAN

Mundur tiga petak



KESEMPATAN

Masuk penjara tidak melalui start maka tidak menerima 10 poin



DANA UMUM

Bayar 5 poin atau mengambil kesempatan



DANA UMUM

Membayar kas 5 poin



DANA UMUM

Hari ulang tahun, terima 2 poin dari masing-masing pemain



DANA UMUM

Mendapat sisa uang kas 10 poin



DANA UMUM

Menghilangkan bukudend a 5 poin



DANA UMUM

Bebas Penjara



Lampiran 17

ATURAN PERMAINAN

Monopoli Qur'an Hadits

- 1) Permainan dilakukan oleh 5 kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari 5 orang pemain dan 1 orang sebagai juri dan bank.
- 2) Setiap pemain diberi modal awal sebanyak 100 poin.
- 3) Pemain memulai permainan dari petak "START"
- 4) Pemain yang berhak memulai terlebih dahulu adalah pemain yang memperoleh lemparan angka dadu terbesar.
- 5) Setelah tertata urutan pemain, maka pemain berhak melempar dadu pertama dan melangkah sesuai jumlah angka dadu kemudian dilanjutkan urutan berikutnya.
- 6) Pemain yang berhenti pada setiap petak berisi soal bisa memilih untuk membeli atau tidak membeli.
- 7) Jika pemain membeli petak yang berisi soal maka pemain wajib menjawab soal tersebut, jika benar mendapatkan poin sesuai harga asset dan jika salah poin akan berkurang sesuai harga asset.
- 8) Jika pemain tidak membeli petak maka modal akan berkurang 5 poin.
- 9) Jika pemain berhenti di petak "Masuk Penjara", maka pemain tidak boleh main satu kali putaran.
- 10) Tiap-tiap pemain akan mendapatkan 10 poin ketika melewati "START" pada putaran pertama dan seterusnya.
- 11) Jika pemain berhenti di petak "Bonus Poin" maka pemain berhak mengajukan pertanyaan kepada lawan main selanjutnya. Jika lawan main tidak dapat menjawab maka akan masuk penjara dan pemberi pertanyaan mendapatkan 15 poin.
- 12) Jika pemain berhenti di petak "Bebas Parkir" maka pemain berhak memilih petak mana saja untuk dipilih.
- 13) Masing-masing pemain dicatat poinnya oleh juri monopoli dalam lembar hasil akhir permainan.
- 14) Pemenang permainan ini adalah yang paling banyak mendapatkan poin.

Lampiran 18

ISI PETAK SOAL MONOPOLI QUR'AN HADIS

1. Jika mim sukun bertemu salah satu huruf hijaiyah, ada berapa hukum bacaannya? Sebutkan!
(Ada tiga :idgam mutamasilain, ikhfa syafawi dan izhar syafawi) **10 poin**
2. Cara membaca idgam adalah dengan suara yang (dileburkan dan berdengung) **10 poin**
3. Apa yang disebut dengan idgam mutamasilain? Apa saja hurufnya?
(Idgam mutamasilain ialah mim sukun/ mati bertemu dengan huruf mim yang berharakat pada kalimat berikutnya. Hurufnya hanya satu yaitu mim) **15 poin**
4. اقْرَأُوا الْقُرْآنَ adalah contoh hukum bacaan. . . (izhar syafawi) **15 poin**
5. Apa isi kandungan hadis berikut

اقْرَأُوا الْقُرْآنَ، فَإِنَّهُ يَأْتِي يَوْمَ الْقِيَامَةِ شَفِيعًا لِأَصْحَابِهِ (رواه مسلم)

(sesungguhnya al-Qur'an akan memberi syafaat bagi pembacanya di hari kiamat) **20poin**

6. Bacakan Q.S Al-Bayyinah ayat 1-4 dengan tajwid yang benar! **20 poin**
7. Apa yang disebut dengan ikhfa syafawi? Apa saja hurufnya?
(Ikhfa syafawi ialah mim sukun / mati bertemu dengan huruf ba' yang berharakat pada kalimat berikutnya. Hurufnya hanya satu yaitu ba') **15 poin**
8. Buat dan bacakan 2 contoh hukum bacaan idgam mutamasilain! **25 poin**
(عليهم مؤ صدة - انهم مبعوثون)

9. Mim sukun bertemu dengan mim, hukumnya adalah (idgham mutamasilain) **10 poin**
10. **هم بهم** adalah contoh hukum bacaan (ikhfa syafawi) **10 poin**
11. Al-Qur'an terdiri dari . . . juz, . . surat, dan . . . ayat. (30, 114, 6236) **15 poin**
12. Bacakan Q.S Al-Kafirun ayat 1-6 dengan tajwid yang benar!
20 poin
13. Apa yang disebut dengan izhar syafawi? Apa saja hurufnya? (Izhar syafawi ialah mim sukun/ mati bertemu dengan huruf hijaiyah selain mim dan ba'. Hurufnya ada 26) **15 poin**
14. Buat dan bacakan 2 contoh hukum bacaan ikhfa syafawi! **25 poin**
(ذلكم بلاء - ليعذبهم بها)
15. **اطعمهم من جو ع** adalah contoh hukum bacaan . . . (idgham mutamasilain) **15 poin**
16. Jika mim sukun bertemu dengan ba, hukum bacaannya adalah . . . (ikhfa syafawi) **10 poin**
17. Cara membaca ikhfa syafawi adalah . . . (didungungkan) **10 poin**
18. Buat dan bacakan 2 contoh hukum bacaan izhar syafawi! **25 poin**
(لهم جنت - انكم عدو)
19. **لكم دنكم ولي دين** ada berapa hukum bacaan? Sebutkan! (dua, izhar syafawi) **20 poin**
20. Jika mim sukun bertemu dengan selain mim dan ba, hukum bacaannya adalah . . . (izhar syafawi) **10 poin**
21. Ada berapa hukum bacaan? Sebutkan! (dua, ikhfa syafawi dan izhar syafawi) **25 poin**
22. **الم يجعل كدهم في تضليل** Ada berapa hukum bacaan? Sebutkan! (dua, izhar syafawi) **25 poin**

Lampiran 19

PEDOMAN WAWANCARA

A. Wawancara dengan guru mata pelajaran Qur'an Hadits di MTs Wachid Hasyim Brebes

1. Bagaimana kemampuan membaca al-Qur'an pada siswa kelas 7?
2. Apakah siswa telah menerapkan kaidah ilmu tajwid saat membaca al-Qur'an?
3. Berapa persen ketuntasan hasil belajar yang diharapkan oleh sekolah dalam pelajaran Qur'an Hadits?
4. Apakah ketuntasan hasil belajar yang di harapkan telah tercapai?
5. Apa saja faktor yang menyebabkan siswa belum bisa mencapai kriteria ketuntasan minimum?
6. Metode pembelajaran apa saja yang biasa digunakan dalam kegiatan belajar mengajar?
7. Apakah guru menggunakan media dalam menyampaikan materi pembelajaran?
8. Kesulitan / hambatan apa saja yang guru alami saat mengajar mata pelajaran Qur'an Hadits?
9. Upaya apa yang dilakukan untuk mengatasi kesulitan / hambatan tersebut?

B. Wawancara dengan peserta didik kelas 7 di MTs Wachid Hasyim Brebes

1. Apakah peserta didik rajin membaca al-Qur'an?
2. Apakah peserta didik telah menggunakan kaidah ilmu tajwid saat membaca al-Qur'an?
3. Metode pembelajaran apa saja yang biasa digunakan guru Qur'an Hadits dalam kegiatan belajar mengajar?
4. Apakah peserta didik antusias dan termotivasi dengan metode pembelajaran Qur'an Hadits yang biasa digunakan oleh guru?
5. Proses pembelajaran seperti apa yang diinginkan peserta didik dalam mata pelajaran Qur'an Hadits?
6. Kesulitan / hambatan apa saja yang peserta didik alami saat belajar Qur'an Hadits

Lampiran 20

Dokumentasi Penelitian

Siswa mengerjakan soal *pretest*



Suasana Pembelajaran Kelas Kontrol



Guru menjelaskan materi hukum bacaan mim sukun kepada peserta didik menggunakan metode konvensional (ceramah)



Suasana Pembelajaran Kelas Eksperimen
Guru membagikan perlengkapan dan soal dalam permainan monopoli



Guru menjelaskan peraturan permainan



Siswa bermain dan menjawab soal yang ada dalam papan monopoli



Guru memberikan reward kepada kelompok yang memenangkan permainan dengan mendapat poin tertinggi



Lampiran 21



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Prof. Dr. Hamka Kampus II Ngaliyan (024) 7601295 Fax. 7615387 Semarang 50185

Nomor : B-4895/Un.10.3/J1/PP.00.9/11/2017 Semarang, 30 November 2017
Lampiran : -
Perihal : **Penunjukkan Pembimbing Skripsi**

Kepada Yth.

1. Drs. H. Wahyudi, M. Pd.
2. Drs. H. Abdul Wahid, M. Pd.

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

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

Nama : Vivi Salisatul M
NIM : 1403016101
Judul : **EFEKTIVITAS PENGGUNAAN PERMAINAN MONOPOLI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) PADA MATERI HUKUM BACAAN MIM SUKUN TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS VII MTS WACIID HASYIM TAHUN AJARAN 2017/2018.**

Dan menunjuk,
Pembimbing I : Drs. H. Wahyudi, M. Pd.
Pembimbing II : Drs. H. Abdul Wahid, M. Pd.

Demikian surat penunjukkan pembimbing skripsi ini disampaikan dan atas kerjasamanya, kami ucapkan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

An. Dekan
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Drs. H. Mustopa, M. Ag.
NIP 19660314 200501 1 002

Tembusan :

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

Lampiran 22



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Prof. Dr. Hamka Kampus II Ngaliyan Telp. 7601295 Semarang 50185

Semarang, 14 Maret 2018

Nomor : B- 1071/Un.10.3/D.1/TL.00.03/2018
Lampiran : -
Perihal : Mohon Izin Riset
a/n : Vivi Salisatul M.
NIM : 1403016101

Kepada Yth
Kepala sekolah M.Ts Wachid Hasyim
Di Brebes

Assalamu'alaikum Wr. Wb
Di beritahukan dengan hormat dalam rangka penulisan skripsi, bersama ini kami harapkan mahasiswa :

Nama : Vivi Salisatul M.
Nim : 1403016101
Alamat : Desa Pakjangan Rt: 03 RW: 02. Kecamatan Bulakamba, Brebes
Judul : Efektifitas Permainan Monopoli sebagai Media Teams Games Tournament pada Materi Hukum Bacaan Mim Sukun terhadap prestasi siswa kelas VII M.Ts Wachid Hasyim Brebes Tahun Ajaran 2017/2018.
Pembimbing : 1. Drs. Wahyudi, M. Ag.
2. Drs. Abdul Wahid, M. Ag.

Mahasiswa tersebut membutuhkan data dengan tema/judul skripsi yang sedang disusun, oleh karena itu kami mohon Mahasiswa tersebut diijinkan melaksanakan riset selama 1 bulan, mulai tanggal 18 Maret 2018 sampai tanggal 18 April 2018.

Demikian atas perhatian dan kerjasama Bapak/Ibu/Sdr disampaikan terimakasih.
Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

a.n. Dekan



Wakil Dekan Bidang Akademik

Prof. Dr. Fatah Syukur, M.Ag
NIP. 19681212 199403 1003

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

Lampiran23



BADAN PELAKSANA PENDIDIKAN MA'ARIF NU
MADRASAH TSANAWIYAH "WACHID HASYIM"
Alamat : Jl. Perempatan Utara Jagalempeni Kec. Wanasari Kab. Brebes
TERAKREDITASI B
NSM 121233290077 NPSN 20364807 EMAIL miswachidhasyim@gmail.com

SURAT KETERANGAN

NOMOR : 079/D/P.19.190/Ts/III/2018

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : SOMARI, S.Pd
Jabatan : Kepala MTs Wachid Hasyim Jagalempeni
Alamat : Jl. Perempatan Utara Jagalempeni Kec. Wanasari Kab. Brebes

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa :

Nama : Vivi Salisatul M
NPM : 1403016101
Mahasiswa : Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

benar-benar telah melaksanakan observasi dalam rangka pengumpulan data sebagai pembanding bahan penyusunan skripsi di MTs Wachid Hasyim Jagalempeni dengan judul "EFEKTIFITAS PERMAINAN MONOPOLI SEBAGAI MEDIA TEAMS GAMES TOURNAMENT PADA MATERI HUKUM BACAAN MIM SUKUN TERHADAP PRESTASI SISWA KELAS VII MTs WACHID HASYIM BREBES TAHUN AJARAN 2017/2018" dari tanggal 18 Maret 2018 sampai tanggal 18 April 2018 dengan baik.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jagalempeni, 18 April 2018
Kepala Madrasah

SOMARI, S.Pd
NIP. -



Lampiran 24



**LABORATORIUM MATEMATIKA
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UIN WALISONGO SEMARANG**

Jln. Prof. Dr. Hamka Kampus 2 (Gdg. Lab. MIPA Terpadu Lt.3) ☎ 7601295 Fax. 7615387 Semarang 50182

PENELITI : Vivi Salisatul Munawaroh
NIM : 1403016101
JURUSAN : Pendidikan Agama Islam
JUDUL : EFEKTIVITAS PENGGUNAAN PERMAINAN MONOPOLI
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN *TEAM GAMES
TOURNAMENT* (TGT) PADA MATERI HUKUM BACAAN MIM
SUKUN TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS VII MTs
WAHID HASYIM TAHUN AJARAN 2017/2018

HIPOTESIS :

a. Hipotesis Varians :

H_0 : Varians rata-rata hasil belajar peserta didik kelas eksperimen dan kontrol adalah identik.

H_1 : Varians rata-rata hasil belajar peserta didik kelas eksperimen dan kontrol adalah tidak identik.

b. Hipotesis Rata-rata :

H_0 : Rata-rata hasil belajar peserta didik kelas eksperimen \leq kontrol.

H_1 : Rata-rata hasil belajar peserta didik kelas eksperimen $>$ kontrol.

DASAR PENGAMBILAN KEPUTUSAN :

H_0 DITERIMA, jika nilai $t_{hitung} \leq t_{tabel}$

H_0 DITOLAK, jika nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$

HASIL DAN ANALISIS DATA :

Group Statistics

	kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
nilai awal	eksp	30	74.5000	7.28233	1.32591
	kontr	30	72.5667	7.89449	1.44133
nilai akhir	eksp	30	83.2333	6.95658	1.26844
	kontr	30	76.2667	8.99018	1.64137



Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
nilai awal	Equal variances assumed	1.444	.234	.087	58	.328	1.93333	1.95844	1.90591	5.85357
	Equal variances not assumed			.087	57.601	.328	1.93333	1.95844	1.88748	5.85416
nilai akhir	Equal variances assumed	.484	.489	3.360	58	.001	6.96667	2.07315	2.81680	11.11654
	Equal variances not assumed			3.360	54.494	.001	6.96667	2.07315	2.81110	11.12223

- Pada kolom *Levenes Test for Equality of Variances*, diperoleh nilai sig. = 0,489. Karena sig. = 0,489 \geq 0,05, maka H_0 DITERIMA, artinya kedua varians rata-rata hasil belajar peserta didik kelas eksperimen dan kontrol adalah identik.
- Karena identiknya varians rata-rata hasil belajar peserta didik kelas eksperimen dan kontrol, maka untuk membandingkan rata-rata hasil belajar peserta didik kelas eksperimen dan kontrol dengan menggunakan t-test adalah menggunakan dasar nilai t_{hitung} pada baris pertama (*Equal variances assumed*), yaitu $t_{hitung} = 3,360$.
- Nilai $t_{tabel} (58; 0,05) = 1,671$ (*one tail*). Berarti nilai $t_{hitung} = 3,360 > t_{tabel} = 1,671$ hal ini berarti H_0 DITOLAK, artinya : Rata-rata hasil belajar peserta didik kelas eksperimen lebih baik dari rata-rata hasil belajar peserta didik kelas kontrol.

Semarang, 8 Juni 2018
Ketua Jurusan Pend. Matematika,

Kalla Romadiastri



Lampiran 25



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Prof. Dr. Hamka Kampus II Ngaliyan Telp. 7601295 Fax. 7615387 Semarang
50185

TRANSKIP KO-KURIKULER

Nama : Vivi Salisatul M
NIM : 1403016101
Prodi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

No	Nama Kegiatan	Jumlah kegiatan	Nilai Kum	Presentase
1	Aspek Keagamaan dan Kebangsaan	8	16	16%
2	Aspek Penalaran dan Idealisme	10	44	44%
3	Aspek Kepemimpinan dan Loyalitas terhadap Almamater	7	24	24%
4	Aspek Pemenuhan Bakat dan Minat Mahasiswa	7	14	14%
5	Aspek Pengabdian Kepada Masyarakat	4	8	8%
	Jumlah	36	106	100%

Predikat : (Istimewa/Baik Sekali/Baik/Cukup/Kurang)

Mengetahui,
Dosen Validasi SKK

MUSTAKIMAH

Semarang, 10 April 2018
a.n Dekan
Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan
Dan Kerjasama





KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO
FAKULTAS ILMU TARBIIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Prof. Dr. Hamka Kampus II Ngaliyan Telp. 7601295 Semarang 50185

SURAT KETERANGAN

Nomor: B. 1100/Un.10.3/PP.00.9/04/2018

Assalamualaikum Wr.Wb

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

Nama	: Vivi Salisatul M
Tempat tanggal lahir	: Brebes, 20 Januari 1996
NIM	: 1403016101
Progam/ Semester/ Tahun	: S1/ VIII/ 2018
Jurusan	: Pendidikan Agama Islam
Alamat	: Jalan Pintu Air Utara Rt 03/ Rw 01 Desa Pakijangan, Kecamatan Bulakamba, Brebes

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

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

Wassalamualaikum Wr.WB

Mengetahui
Korektor

Mustakimah

Semarang, 10 April 2018

a.n Dekan

Wakil Dekan Bidang

Kemahasiswaan dan Kejasama



Wahyudi

Lampiran 26

**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO
PUSAT PENGEMBANGAN BAHASA**
Jl. Prof. Dr. Hamka KM. 02 Kampus III Ngaliyan Telp./Fax. (024) 7614453 Semarang 50185
email : ppl@walisongo.ac.id

شهادة

B-0812/U.n.10.0/P3/PP.00.9/03/2018

يشهد مركز تنمية اللغة جامعة والي سونجو الإسلامية الحكومية بأن

VIVI SALISATUL M. : الطالبة
Brebes, 20 Januari 1996 : تاريخ و محل الميلاد
1403016101 : رقم القيد

قد نجحت في اختبار معيار الكفاءة في اللغة العربية (IMKA) بتاريخ ٢٢ فبراير ٢٠١٨
بتقدير: مقبول (٣٣٤)
وحررت لها الشهادة بناء على طلبها.
سمارانج، ٨ مارس ٢٠١٨
مدير،



الدكتور محمد سيف الله الحاج
موظف : ١٩٧٠٠٢٢١١٩٩٦٠٣١٠٠٣

تمتاز : ٥٠٠ - ٤٥٠ :
جيد جدًا : ٤٤٩ - ٤٠٠ :
جيد : ٣٩٩ - ٣٥٠ :
مقبول : ٣٤٩ - ٣٠٠ :
راسب : ٢٩٩ : وأدناها

رقم الشهادة : 220180438



Lampiran 27



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 : ppb@walisongo.ac.id

Certificate
Nomor : B-3328/Un.10.0/P3/PP.00.9/08/2017


This is to certify that
VIVI SALISATUL MUNAWAROH
Date of Birth: January 20, 1996
Student Reg. Number: 1403016101

the TOEFL Preparation Test


Conducted by
Language Development Center
of State Islamic University (UIN) "Walisongo" Semarang
On August 1st, 2017
and achieved the following scores:

Listening Comprehension	: 41
Structure and Written Expression	: 40
Reading Comprehension	: 39
TOTAL SCORE	: 400

Semarang, August 18th, 2017
Director,
Dr. H. Muhammad Saifullah, M.Ag
NIP. 19700321 199603 1 003



Certificate Number : 120171781
® TOEFL is registered trademark by Educational Testing Service.
This program or test is not approved or endorsed by ETS.

**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG
LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN
KEPADA MASYARAKAT (LP2M)
Jalan Walisongo Nomor 3-5 Semarang 50185
telp/fax: (024) 7601292, website: lppm.walisongo.ac.id, email: lp2m@walisongo.ac.id

PIAGAM
Nomor : B-1143/Un.10.0/L.1/PP.03.06/11/2017


Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LP2M) Universitas Islam Negeri (UIN) Walisongo Semarang, menerangkan bahwa :

Nama : **VIVI SALISATUL MUNAWAROH**
NIM : **1403016101**
Fakultas : **ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Telah melaksanakan kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN) Reguler Angkatan ke-69 Semester Gasal Tahun Akademik 2017/2018 dari tanggal 26 September 2017 sampai tanggal 09 November 2017 di Kabupaten Demak, dengan nilai :

83 (..... 4,0 / A)

Semarang, 30 November 2017


SHOLIHAN



**OPAK
2014**

Penghargaan Terhadap Akademik Manjaja Islamik Research University

Sertifikat

Nomor : In.06.0/R/PP.00.9/3480/2014

Diberikan kepada :

VIVI SALISATUL MUNAWAROH

atas partisipasinya dalam kegiatan Orientasi Pengabdian Akademik (OPAK) Mahasiswa Baru Tahun Akademik 2014/2015 I, AM Walisongo Semarang, pada tanggal 26 - 28 Agustus 2014, sebagai :

PESERTA

Semarang, 28 Agustus 2014



*Prof. Dr. H. Abdullah, M. Ag.,
NIP. 19600521987031007*



SERTIFIKAT

Diberikan kepada :

VIVI SALISATUL MUNAWAROH

**STUDIUM
GENERAL**

*atas partisipasinya dalam kegiatan Studium General
Semester Gasal Tahun Akademik 2014/2015 IAIN Walisongo Semarang
pada tanggal 1 September 2014, sebagai :*

**SEMESTER GASAL
TAHUN AKADEMIK
2014/2015**

PESERTA

Semarang, 1 September 2014



Rector,
Prof. Dr. H. Muhibbin, M.Ag. S.
NIP. 19640312 198703 1 007

RIWAYAT HIDUP

A. Identitas Diri

1. Nama Lengkap : Vivi Salisatul Munawaroh
2. Tempat, Tanggal Lahir : Brebes, 20 Januari 1996
3. NIM : 103016101
4. Alamat Rumah : Jalan Pintu Air Utara RT 03 RW 02
Desa Pakijangan, Kecamatan Bulakamba, Kabupaten Brebes
5. Nomor HP : 085786977935
6. Email : vii.langiavers@gmail.com

B. Riwayat Pendidikan

1. Pendidikan Formal
 - a. SDN 03 Pakijangan Lulus Tahun 2007
 - b. MTs N Model Brebes Lulus Tahun 2010
 - c. SMA N 02 Brebes 2013
 - d. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Jurusan Pendidikan
Agama Islam Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang
Angkatan 2014.
2. Pendidikan Non Formal
 - a. TPQ Nurul Hidayah Pakijangan
 - b. Madin Hidayatul Mubtadiin Pakijangan