

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Rendahnya hasil belajar siswa merupakan salah satu masalah dalam pembelajaran di sekolah. Hasil belajar ini dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik faktor internal maupun faktor eksternal. Menurut Bloom, mengemukakan adanya tiga faktor utama yang mempengaruhi hasil belajar, yaitu kemampuan kognitif, motivasi berprestasi dan kualitas pembelajaran.

Belajar merupakan aktivitas yang dilakukan seseorang atau peserta didik secara pribadi dan sepihak. Agar memperoleh hasil yang maksimal dan optimal, maka dalam proses belajar mengajar guru harus mempunyai metode atau model pembelajaran yang menyenangkan agar siswa tidak merasa bosan terhadap suasana kelas serta apa yang diajarkan oleh guru.

Dalam proses pendidikan di sekolah kegiatan pembelajaran memegang peranan yang sangat penting. Berhasil atau tidaknya tujuan pembelajaran tergantung pada proses kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru di kelas. Kegiatan pembelajaran akan dianggap bermutu tinggi apabila proses pembelajaran yang dilaksanakan benar-benar efektif bagi pencapaian kemampuan, keterampilan dan sikap peserta didik.

Seiring dengan tanggung jawab profesional guru dalam proses pembelajaran, maka dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran setiap guru dituntut untuk selalu menyiapkan segala sesuatu yang berhubungan dengan program pembelajaran yang akan berlangsung. Tujuannya adalah agar kegiatan pembelajaran dapat berjalan secara efektif dan efisien, yaitu tujuan akhir yang diharapkan dapat dikuasi oleh semua peserta didik.

Guru juga memiliki peran yang sangat penting dalam menentukan kualitas dan kuantitas pengajaran yang dilaksanakannya. Oleh sebab itu, guru harus memikirkan dan membuat perencanaan secara seksama dalam meningkatkan kesempatan belajar bagi peserta didiknya dan memperbaiki kualitas mengajarnya.<sup>1</sup>

Hal ini menuntut perubahan-perubahan dalam pengorganisasian kelas, penggunaan metode mengajar, strategi belajar-mengajar, maupun sikap dan karakteristik guru dalam mengelola proses belajar mengajar. Proses belajar mengajar hendaknya selalu mengikuti peserta didik secara aktif guna mengembangkan kemampuan-kemampuan peserta didik, antara lain kemampuan mengamati, menginterpretasikan, meramalkan, mengaplikasikan konsep, merencanakan dan melaksanakan penelitian, serta mengkomunikasikan hasil penemuannya.<sup>2</sup>

---

<sup>1</sup> Isjoni, *Guru Sebagai Motivator Perubahan*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), hlm.11.

<sup>2</sup> B. Suryosubroto, *Proses Belajar Mengajar Di Sekolah: Wawasan Baru, Beberapa Metode Pendukung Dan Beberapa Komponen Layanan Khusus*, hlm. 61.

Pendidikan Agama Islam dapat dimaknai dalam dua pengertian: 1) sebagai sebuah proses penanaman ajaran Islam, 2) sebagai bahan kajian yang manjadi materi dari proses penanaman/pendidikan itu sendiri.<sup>3</sup>

Pembelajaran menurut Gagne bahwa istilah pembelajaran dapat diartikan sebagai seperangkat acara peristiwa eksternal yang dirancang untuk mendukung terjadinya proses belajar yang sifatnya internal. Pengertian ini mengisyaratkan bahwa pembelajaran merupakan proses yang sengaja direncanakan dan dirancang sedemikian rupa dalam rangka memberikan bantuan bagi terjadinya proses belajar.<sup>4</sup>

Dengan demikian pembelajaran adalah suatu kegiatan pendidikan yang mewarnai interaksi yang terjadi antara guru dan anak didik. Interaksi ini dilakukan, diarahkan untuk mencapai tujuan tertentu yang telah dirumuskan sebelum kegiatan dilakukan. Dalam interaksi ini guru dengan sadar merencanakan kegiatan mengajarnya secara sistematis dengan memanfaatkan segala sumber daya yang ada.<sup>5</sup>

Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan pada tanggal 11 september 2014 di SMA 'AISYIYAH 1 Palembang, bahwa kegiatan proses belajar mengajar masih menggunakan metode satu arah yaitu guru masih menjadi pusat informasi dan guru hanya menggunakan metode ceramah. Di sini guru yang

---

<sup>3</sup> Nazarudin Rahman, *Manajemen Pembelajaran Implementasi Konsep, Karakteristik, Dan Metodologi Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Umum*, (Yogyakarta: Pustaka Felicha, 2013), hlm. 8

<sup>4</sup> *ibid*, hlm. 136

<sup>5</sup> Ismail Sukardi, *Model-Model Pembelajaran Moderen*, (Palembang: Tunas Gemilang Press, 2013), hlm. 11

berperan aktif sedangkan siswa menjadi pasif, hal ini membuat siswa menjadi bosan, sehingga proses pembelajaran tersebut menjadi monoton serta tidak berpartisipasi dengan demikian akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Untuk mengatasi kendala-kendala tersebut, dilakukan proses menggunakan pembelajaran aktif. Prinsip belajar aktif memungkinkan siswa mendapatkan pengetahuan berdasarkan kegiatan-kegiatan yang dilakukan sendiri. Cara belajar mengajar demikian mendorong siswa untuk bertanya bila mengalami kesulitan, mencari buku-buku atau sumber-sumber lain untuk memecahkan persoalan-persoalan yang dihadapinya. Selain itu prinsip siswa belajara aktif dapat mengembangkan keterampilan kognitif, keterampilan “manual” kreativitas dan logika berfikir. Jadi pada pembelajaran aktif peserta didik diberi keleluasan untuk mengontruksikan pengetahuan mereka dengan cara menjalani proses sendiri. Salah satunya adalah dengan cara memilih metode pembelajaran yang dapat mengaktifkan peserta didik dalam pembelajaran dan mengarahkan peserta didik untuk menemukan, menyelididki, mengungkapkan ide dan memecahkan masalah sehingga peserta didik tidak mengalami kesulitan lagi terutama dalam memahami materi tentang dakwah Rasulullah SAW periode Madinah<sup>6</sup>

Adapun upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam materi dakwah Rasulullah periode Madinah diperlukan metode pembelajaran aktif yang melibatkan seluruh

---

<sup>6</sup> *Ibid*, hlm.88

siswa aktif dan dapat membantu mendinamiskan metode pembelajaran yang memenuhi kriteria di atas yaitu metode pembelajaran *Playing Answers* (Bermain Jawaban)

Menurut Piaget, anak belajar memahami pengetahuan dengan berinteraksi dengan berinteraksi melalui objek yang ada disekitarnya. Bermain memberikan kesempatan kepada anak untuk berinteraksi dengan objek, dan menjembatkan anak berfikir konkret ke berfikir abstrak.<sup>7</sup>

Penelitian Haroon menunjukkan bahwa bermain memiliki peran yang sangat penting dalam mengembangkan kemampuan berfikir logis, imajinatif dan kreatif. Dalam bermain juga terjadi proses belajar. Keduanya memiliki keterkaitan yang sangat erat yaitu dalam belajar dan bermain keduanya sama-sama terjadi perubahan yang dapat mengubah tingkah laku, sikap dan pengalaman.

Dalam metode pembelajaran ini melibatkan semua peserta didik melakukan proses belajar dari awal sampai akhir pembelajaran dalam sebuah permainan yang dilakukan secara berkelompok dan mereka harus menemukan sendiri permasalahan dan sekaligus pemecahan masalah tersebut sedangkan guru hanya berfungsi sebagai fasilitator. Proses kelompok memiliki karakteristik atau segi-segi relasi, interaksi, partisipasi, kontribusi, afeksi dan dinamika. Tiap

---

<sup>7</sup> B.R. Hergenhahn, Matthew H. Olson, *Theory Of Learning*, (Jakarta: Kencana Perdana Media Group,2010), hlm.324.

individu berhubungan satu sama lain, memberikan sumbangan pikiran, saling mempengaruhi, aktif, mendapat pembagian tugas, mengembangkan sifat-sifat personal-sosial-moral, dan karenanya kelompok senantiasa hidup berubah, berkembang, yang berarti bersifat dinamis.<sup>8</sup> Sehingga peserta didik dapat memahami konsep-konsep dan mampu memecahkan permasalahan secara berkelompok.

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dipaparkan di atas maka peneliti merasa perlu untuk melakukan penelitian dengan judul **“PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN *PLAYING ANSWERS* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SMA ‘AISYIYAH 1 PALEMBANG.”**

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Rendahnya aktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran, dikarenakan keadaan pembelajaran di kelas kurang variatif sehingga peserta didik cenderung pasif dan menyebabkan hasil belajar siswa menurun.
2. Peserta didik merasa bosan dan kurang tertarik pada pelajaran Pendidikan Agama Islam karena guru lebih banyak menggunakan metode ceramah.

---

<sup>8</sup> Oemar Hamalik, *Psikologi Belajar Dan Mengajar*, (Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2000), hlm.154

### **C. Batasan Masalah**

Adapun yang menjadi batasan masalah dalam penelitian ini maka diperlukan batasan masalah pada persoalan yaitu penerapan metode pembelajaran *Playing Answers* yang diterapkan pada kelas X.1 pada mata pelajaran pendidikan agama Islam materi dakwah Rasulullah SAW periode Madinah.

### **D. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana penerapan metode pembelajaran *Playing Answers* dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas X.1 di SMA 'Aisyiyah 1 Palembang?
2. Apakah Hasil belajar siswa diajar dengan menggunakan metode pembelajaran *Playing Answers* lebih baik dari pada hasil belajar siswa yang diajar dengan menggunakan metode ceramah?

### **E. Tujuan dan Manfaat Penelitian**

1. Tujuan Penelitian
  - a. Untuk mengetahui bagaimana penerapan metode *Playing Answers* pada mata pelajaran pendidikan agama Islam materi dakwah Rasulullah SAW periode Madinah di SMA 'Aisyiyah 1 Palembang?
  - b. Untuk mengetahui apakah hasil belajar siswa diajar dengan menggunakan metode *Playing Answers* lebih baik dari pada hasil belajar siswa yang diajar dengan menggunakan metode ceramah?

## 2. Manfaat Penelitian

1. Secara teoritis, yaitu hasil penelitian ini diharapkan penggunaan metode *Playing Answers* dapat menambah pengetahuan dan wawasan penulis serta pembaca, terkhusus mengenai Penelitian ini diharapkan dapat memberi masukan yang baik bagi sekolah dalam rangka memperbaiki sistem pembelajaran pada khususnya dan memajukan program sekolah pada umumnya.
2. Secara praktis, Peserta didik lebih termotivasi untuk belajar dalam mengikuti proses belajar mengajar diharapkan peserta didik mampu menerapkan prinsip-prinsip kerjasama dalam kelompoknya. Merasa terlibat langsung dalam proses belajar mengajar sehingga menumbuhkan rasa percaya diri dalam belajar dan guru termotivasi untuk meningkatkan keterampilan dalam belajar.

## F. Kajian Pustaka

Kajian pustaka terdiri dari dua Kata yaitu “kajian” dan “pustaka”. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, kajian berasal dari kata *kaji* yang berarti pelajaran atau menyelidiki tentang sesuatu. Sedangkan kata pustaka berarti kitab atau buku. Berdasarkan arti kedua kata tadi, maka secara bahasa kajian pustaka adalah proses melakukan penyelidikan, penelaahan terhadap suatu tulisan, karangan, buku mengenai suatu bidang tertentu ataupun topik, gejala dan kejadian.



Aminatun Niza (2007), skripsi yang berjudul “Efektivitas Strategi Pembelajaran Bermain Jawaban Dengan Menggunakan Alat Peraga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Pokok Sudut Pusat Dan Sudut Keliling Lingkaran Kelas VIII MTs Negeri 2 Kudus Tahun Pelajaran 2010/2011”.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya peningkatan hasil belajar yang ditunjukkan dengan rata-rata hasil belajar matematika peserta didik yang diajar dalam strategi pembelajaran Bermain Jawaban dengan menggunakan alat peraga lebih baik dari pada peserta didik yang diajar dengan strategi pembelajaran aktif. Hal ini berdasarkan perhitungan hasil penelitian. yaitu diperoleh  $t_{hitung} = 2,269$ , sedangkan  $t_{tabel} = 1,67$ . Karena  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak. Berdasarkan data yang diperoleh rata-rata nilai tes akhir kelas eksperimen = 72,24 dan kelas kontrol = 66,18.

M. Thowil. (2012), “Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Akidah Akhlak Melalui Metode Tanya Jawab ( Penelitian pada Siswa kelas satu SD Negeri Girimulyo Kecamatan Windusari Kabupaten Magelang).”

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa perhatian, keaktifan dan prestasi belajar pada materi Akidah Akhlak dengan materi pokok memahami kalimat *Thayyibah (basmalah)* dari 31 Siswa pada siklus I Perhatian sebesar 22,58%, keaktifan siswa sebesar 36,29%, Prestasi belajar sebesar 50%. Pada

siklus II dari 31 siswa Perhatian sebesar 45,16%, Keaktifan siswa sebesar 56,45%, Prestasi belajar sebesar 67,5%, dan pada siklus III dari 31 siswa Perhatian sebesar 54,83%, Keaktifan siswa sebesar 62,9%, Prestasi belajar sebesar 74,2%. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Penelitian ini membuktikan bahwa siswa mengalami peningkatan hasil belajar yang memuaskan baik dalam penyelesaian tugas secara kelompok maupun secara individu dari ke 31 siswa nilainya sudah memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Lia Natalia (2007) skripsi yang berjudul “*Penerapan Metode Demonstrasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Fiqih Kelas 2 MIS Talang Jawa Lahat*”. Skripsi ini membahas tentang pengaruh penggunaan metode *demonstrasi* terhadap hasil pembelajaran fiqih bagi murid, dari hasil penelitian dikemukakan bahwa terjadinya peningkatan terhadap hasil belajar siswa dengan menerapkan metode *demonstrasi*.

Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan metode pembelajaran tanya jawab dalam bermain lebih besar dibandingkan rata-rata hasil belajar peserta didik yang diajar menggunakan metode ceramah dan metode pembelajaran ini lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Akan tetapi dalam penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti disini metode yang akan digunakan adalah penerapan metode pembelajaran Tanya jawab dalam bermain untuk hasil belajar siswa kelas X pada mata pelajaran pendidikan agama

Islam materi dakwah Rasulullah SAW periode Madinah di SMA 'Aisyiyah 1 Palembang.

## **G. Kerangka Teori**

Pada judul Penerapan Metode Pembelajaran *Playing Answers* untuk meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Materi Dakwah Rasulullah SAW periode Madinah, terdapat definisi istilah sebagai berikut:

### **1. Pengertian Metode *Playing Answers***

Secara etimologis metode berasal dari dua perkataan yaitu *meta* dan *hodos* yang artinya jalan atau cara. Kemudian secara terminologis metode artinya suatu jalan yang dilalu untuk mencapai suatu tujuan. Metode mempunyai peranan penting dalam upaya menjamin kelangsungan proses belajar mengajar lebih-lebih lagi bagi seorang guru yang akan menyampaikan materi pelajaran. Sebelum menyampaikan materi pelajaran seorang guru dituntut untuk mengetahui apa pengertian metode itu sendiri.<sup>9</sup>

Hisyam Zaini dkk, Metode pembelajaran *Playing Answers* (Bermain Jawaban) adalah salah satu metode pembelajaran aktif yang melibatkan semua peserta didik dari awal sampai akhir dalam sebuah permainan. Dalam permainan tersebut peserta didik ditantang untuk mencari jawaban yang benar

---

<sup>9</sup> Departemen Agama R.I, *Metodologi Pendidikan Agama Islam*, (Jakarta: Direktorat Jendral Kelembagaan Agama Islam, 2002), hlm. 88

kemudian guru mengajar dengan menggunakan jawaban yang ditemukan oleh peserta didik.<sup>10</sup>

Dengan demikian melalui penggunaan metode pembelajaran guru dapat membantu peserta didik untuk mendapatkan informasi, ide, keterampilan, cara berfikir, dan mengekspresikan ide.

Hal-hal yang harus dipersiapkan sebelum melakukan permainan adalah sebagai berikut:<sup>11</sup>

- a. Buatlah sejumlah pertanyaan yang memerlukan jawaban ringkas dan masing-masing ditulis pada selembar kertas.
- b. Tulislah sejumlah kemungkinan jawaban dari pertanyaan-pertanyaan nomor-1 di atas. Jumlah jawaban harus lebih banyak dari pertanyaan.
- c. Kelompokkan jawaban-jawaban yang dibuat pada langkah kedua sesuai dengan kategori tertentu.
- d. Masukkan jawaban-jawaban tadi ke dalam kantong-kantong kertas. Setiap kantong ditulis nama kategori sesuai dengan kategori jawaban.
- e. Tempelkan kantong-kantong kertas tadi pada selembar kertas karton atau pada selembar papan.
- f. Tempelkan atau gantungkan kertas karton atau selembar papan tadi di depan kelas.

Selanjutnya langkah-langkah permainan adalah sebagai berikut :

- a. Bagilah peserta didik menjadi beberapa kelompok. Besar kelompok disesuaikan dengan jumlah peserta didik dalam tiap kelompok tidak lebih dari 5 orang.
- b. Kepada setiap kelompok diberikan pertanyaan-pertanyaan. Jumlah pertanyaan untuk setiap kelompok adalah sama.
- c. Mintalah masing-masing kelompok untuk mendiskusikan jawaban dan mencari kira-kira di kantong yang mana jawaban tersebut berada.

---

<sup>10</sup> Hisyam Zaini, dkk, *Strategi Pembelajaran Aktif*, (Yogyakarta: Pustaka Insan Mandani, 2008), hlm. 84.

<sup>11</sup> Agus Suprijono, *Cooperative Learning Teori Dan Aplikasi PAIKEM*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar), hlm.118.

- d. Mulai permainan dengan meminta salah satu kelompok mengambil jawaban dari kantong yang ada di depan kelas. Setelah selesai menjawab satu pertanyaan, kesempatan diberikan kepada kelompok lain.
- e. Langkah nomor 4 diulang untuk kelompok yang lain sampai pertanyaan habis, atau waktu tidak memungkinkan.
- f. Guru memberi klasifikasi jawaban atau menambahkan penjelasan yang bersumber pada materi yang ada dalam permainan tadi.

## 2. Hasil Belajar

Nana Sudjana bahwa belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang, perubahan itu sebagai hasil dari proses belajar dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti perubahan pengetahuan pemahaman sikap dan tingkah laku, keterampilan, kecakapan, kebiasaan serta perubahan aspek-aspek lain yang ada pada individu belajar.<sup>12</sup>

أَقْرَأْ بِأَسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ﴿١﴾ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ﴿٢﴾  
 أَقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ ﴿٣﴾ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ﴿٤﴾ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ﴿٥﴾

Artinya : “(1) Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan; (2) Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah; (3) Bacalah, dan Tuhanmulah yang Maha Pemurah; (4) Yang mengajar (manusia) dengan perantara kalam; (5) Dia mengajar kepada manusia apa yang tidak diketahuinya.” (Q.S. Al-Alaq/96 : 1-5).<sup>13</sup>

<sup>9</sup> Nana Sudjana, *Cara Belajar Siswa Aktif Dalam Proses Belajar Mengajar* (Bandung: CV. Sinar Baru, 1989), hlm.5.<sup>12</sup>

<sup>13</sup> Departemen Agama RI, *Al-Qur'an Dan Terjemahannya, Al-Jumanatul Ali*, (Bandung: CV. Jumanatul Ali Art (J-Art), hlm.598

Sedangkan menurut Slameto, bahwa hasil belajar adalah kemajuan belajar siswa yang diperoleh dari hasil tes. Hasil yang ingin dicapai melalui aktifitas belajar merupakan tujuan dari proses pembelajaran, mengingat bahwa tujuan pembelajaran merupakan suatu yang penting dan secara optimal hasilnya dapat diukur.<sup>14</sup>

Hasil belajar adalah semua efek yang dapat dijadikan sebagai indikator tentang nilai dari penggunaan metode pembelajaran dibawah kondisi yang berbeda.<sup>15</sup>

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan suatu proses yang berlangsung sepanjang hayat. Yang melibatkan semua kecakapan, keterampilan, pengetahuan, kebiasaan, kegemaran dan perubahan tingkah laku yang diperoleh dari pengalaman dan latihan.

### **3. Pengertian Pendidikan Agama Islam**

Pendidikan Agama Islam merupakan usaha sadar dan terencana untuk menyiapkan siswa dalam meyakini, memahami, menghayati dan mengamalkan ajaran Islam melalui kegiatan bimbingan, pengajaran dan atau latihan. Pendidikan Agama Islam pada hakikatnya merupakan sebuah proses itu, dalam pengembangannya juga dimaksud sebagai rumpun mata pelajaran yang diajarkan disekolah maupun perguruan tinggi.

---

<sup>14</sup> Slameto, Evaluasi Pendidikan, (Jakarta: Bumi Aksara, 2001) hlm. 30

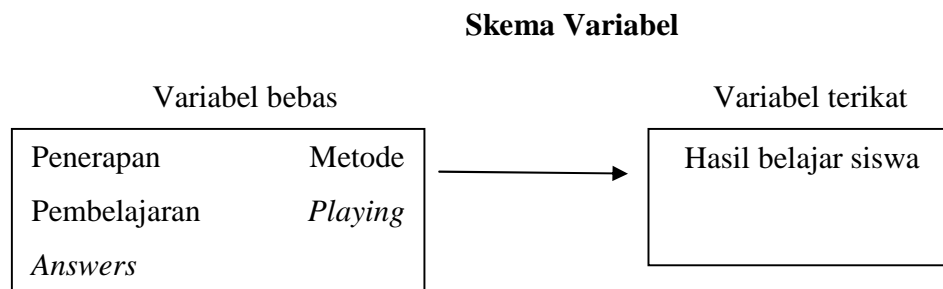
<sup>15</sup> B. Hamzah Uno, Dan Nurdin Muhammad. *Belajar Dengan Pendekatan PAIKEM*. (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), hlm. 16

Dengan demikian pendidikan Agama Islam adalah suatu proses pembentukan kepribadian individu dan penanaman nilai-nilai agama sesuai dengan ajaran Agama Islam yaitu berdasarkan Al-Qur'an dan Al-Hadits.

## H. Variabel Penelitian

Dalam penelitian eksperimen, Sukardi memedakan variabel menjadi dua yaitu (1) variabel bebas, biasanya merupakan variabel yang dimanipulasi secara sistematis, (2) variabel terikat, yaitu variabel yang diukur akibat adanya manipulasi pada variabel bebas<sup>16</sup>. Berdasarkan pendapat diatas penelitian ini terdiri dari:

1. Variabel bebas: Penerapan Metode Pembelajaran *Playing Answers*
2. Variabel terikat: Hasil belajar



---

<sup>16</sup>Sukardi, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara,2008), hlm. 179

## 1. Definisi Operasional

Metode pembelajaran *Playing Answers* (Bermain Jawaban) ini peserta didik harus menemukan sendiri permasalahan dan sekaligus pemecahan masalah tersebut sedangkan guru hanya berfungsi sebagai fasilitator. Proses kelompok memiliki karakteristik atau segi-segi relasi, interaksi, partisipasi, kontribusi, afeksi dan dinamika. Tiap individu berhubungan satu sama lain, memberikan sumbangan pikiran, saling mempengaruhi, aktif, mendapat pembagian tugas, mengembangkan sifat-sifat personal-sosial-moral, dan karenanya kelompok senantiasa hidup berubah, berkembang, yang berarti bersifat dinamis

Pendidik mengharapkan dari peserta didik jawaban yang tepat dan berdasarkan fakta. Dalam tanya jawab, pertanyaan adakalanya dari pihak peserta didik (dalam hal ini pendidik atau peserta didik yang menjawab).

Bermain memiliki peran yang sangat penting dalam mengembangkan kemampuan berfikir logis, imajinatif dan kreatif. Dalam bermain juga terjadi proses belajar. Keduanya memiliki keterkaitan yang sangat erat yaitu dalam belajar dan bermain keduanya sama-sama terjadi perubahan yang dapat mengubah tingkah laku, sikap dan pengalaman.

Hasil belajar itu sendiri hasil yang didapat setelah berlangsungnya proses pembelajaran yang didalamnya terjadi interaksi antara seorang guru dan peserta didik yang dapat dinyatakan dengan angka, huruf atau kata-kata lainnya. Adapun hasil belajar dalam penelitian ini yaitu nilai-nilai yang didapat siswa kelas X di SMA 'Aisyiyah 1 Palembang.



## J. Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian ini adalah sebagai berikut:

**Ha:** Hasil belajar siswa dengan menggunakan metode pembelajaran *playing answers* lebih baik dari pada hasil belajar siswa yang diajar dengan menggunakan metode ceramah.

**Ho:** Hasil belajar siswa pada metode *playing answers* tidak berbeda dari pada hasil belajar siswa yang diajar dengan menggunakan metode ceramah.

## K. Metodologi Penelitian

### 1. Jenis penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen, dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Penelitian eksperimen adalah penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh *treatment* (perlakuan) tertentu, penelitian ini ada kelas yang diambil sebagai kelas perlakuan disebut kelas eksperimen dan kelas yang satunya sebagai kelas perbandingan atau kelas kontrol. Pendekatan kuantitatif adalah data penelitian berupa langkah-langkah dan analisis menggunakan statistik.

### 2. Design Penelitian eksperimen

Penelitian eksperimen adalah untuk menyelidiki kemungkinan saling hubungan sebab-akibat dengan cara mengenakan kepada satu atau lebih

kelompok eksperimen satu atau lebih perlakuan dan membandingkan hasilnya dengan satu atau lebih kelompok kontrol yang tidak dikenai kondisi perlakuan.<sup>17</sup>

Design penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah *Nonequivalent Control Group Design*. Adapun design penelitiannya sebagai berikut:<sup>18</sup>

E	O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>
K	O <sub>3</sub>		O <sub>4</sub>

Keterangan:

E : Kelas eksperimen

K : Kelas kontrol

X : Perlakuan

O<sub>1</sub> : Tes awal kelompok eksperimen

O<sub>2</sub> : Tes akhir kelompok eksperimen

O<sub>3</sub> : Tes awal kelompok kontrol

O<sub>4</sub> : Tes akhir kelompok kontrol

---

<sup>17</sup> Sumadi Suryabrata, *Op. Cit.*, hlm. 88

<sup>18</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*, (Bandung: ALFABETA, 2013), hlm. 79

### 3. Jenis dan sumber data

#### a. Jenis data

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

- 1) Data kualitatif, adalah data yang bersifat uraian atau penjelasan untuk mengetahui penerapan metode pembelajaran *playing answers* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas X pada Mata pelajaran Pendidikan Agama Islam materi Dakwah Rasulullah SAW periode Madinah di SMA 'Aisyiyah 1 Palembang
- 2) Data Kuantitatif adalah data yang menggambarkan angka-angka yaitu data hasil analisa penerapan metode pembelajaran *playing answers* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas X pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam materi Dakwah Rasulullah SAW periode Madinah di SMA 'Aisyiyah 1 Palembang.

#### b. Sumber Data

- 1) Sumber data primer yaitu guru, dan siswa yang menjadi objek penelitian.
- 2) Sumber data sekunder yaitu yang bersifat penunjang dalam penelitian ini, seperti lingkungan, sarana sekolah dan lain-lain.

#### 4. Populasi dan Sampel

##### a. Populasi

Dalam penelitian ini yang menjadi populasi adalah seluruh siswa-siswi di SMA 'Aisyiyah 1 Palembang yang berjumlah 450 siswa. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dari tabel berikut:<sup>19</sup>

Tabel 1  
Populasi Penelitian

KELAS	JENIS KELAMIN		JUMLAH
	L	P	
X	38	72	110
XI	59	83	142
XII	69	129	198
JUMLAH	166	284	450

##### b. Sampel

Sampel adalah sebagai bagian dari populasi. Berdasarkan observasi dilapangan, peneliti memilih kelas X jadi teknik pengambilan sampel yang peneliti gunakan adalah teknik *Sampling Proposive*. Teknik ini adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Kelas X 1 dan X 2 dijadikan sampel karena

---

<sup>19</sup> Sukardi, *Metodologi Penelitian Pendidikan (Kompetensi Dan Praktiknya)*, ( Jakarta: Bumi Aksara, 2012), hlm. 53

kedua kelas tersebut diajar oleh guru yang sama. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dari tabel berikut:<sup>20</sup>

Tabel 2  
Sampel Penelitian

No	Kelompok	Kelas	Jumlah
1.	Eksperimen	X 1	37
2.	Kontrol	X 2	37
Total			74

## 5. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini menggunakan beberapa teknik, diantaranya:

### a. Observasi

Observasi adalah cara menghimpun bahan-bahan keterangan (data) yang dilakukan dengan mengadakan pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap fenomena-fenomena yang sedang dijadikan sasaran pengamatan. Observasi dapat dilakukan dengan dua cara yaitu observasi nonsistematis dan observasi sistematis. Observasi nonsistematis dilakukan oleh pengamat dengan tidak menggunakan instrumen pengamatan dan

---

<sup>20</sup> Sugiyono, *Op. Cit.*, hlm. 81

observasi sistematis yaitu observasi yang dilakukan oleh pengamat dengan menggunakan instrumen pengamatan.<sup>21</sup>

Observasi ini dilakukan sebagai teknik untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan seperti untuk mengetahui keadaan objek secara langsung serta keadaan wilayah, letak geografis, keadaan sarana dan prasarana serta pelaksanaan pembelajaran di SMA 'Aisyiyah 1 Palembang. Disamping itu, observasi dilakukan untuk mengamati kegiatan dikelas selama kegiatan pembelajaran. Kegiatan yang diamati meliputi aktivitas peneliti sebagai pengajar dan siswa dalam pembelajaran. Observasi dilakukan dengan menggunakan lembar observasi.

b. Wawancara

Wawancara adalah suatu bentuk komunikasi verbal semacam percakapan yang bertujuan memperoleh informasi.<sup>22</sup> Wawancara dalam penelitian ini digunakan untuk memuat informasi-informasi yang mengenai proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA 'Aisyiyah 1 Palembang.

c. Dokumentasi

Dokumentasi digunakan untuk mendapatkan data yang objektif tentang: sejarah berdirinya SMA 'Aisyiyah 1 Palembang, letak geografis

---

<sup>21</sup> Suharismi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, ( Jakarta: Rineka Cipta, 2006), hlm. 157

<sup>22</sup> Nasution, *Metode Research (Penelitian Ilmiah)*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), hlm. 113

sekolah, struktur sekolah, keadaan siswa dan guru serta keadaan sarana dan prasarana.

d. Tes

Tes adalah latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki individu atau kelompok.<sup>23</sup> Tes yang akan dilakukan dalam penelitian ini berupa tes awal dan tes akhir. Tes awal dilakukan dengan tujuan untuk melihat kemampuan awal siswa. Tes akhir dilakukan dengan tujuan untuk melihat pemahaman siswa terhadap materi dakwah Rasulullah periode Madinah yang telah diajarkan.

Instrumen yang digunakan untuk mendapatkan gambaran tentang hasil belajar siswa berupa nilai tes pembelajaran Pendidikan Agama Islam materi “Dakwah Rasulullah SAW Periode Madinah” yang menerapkan metode pembelajaran *playing answers* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA 'Aisyiyah 1 Palembang.

---

<sup>23</sup> Suharsimi Arikunto, *Op. Cit.*, hlm. 150

## 6. Teknik Analisis Data

Analisis data pada penelitian ini menggunakan rumus statistik tes “T” untuk dua sampel besar yang satu sama lain tidak mempunyai hubungan.

Adapun rumus yang digunakan yaitu:<sup>24</sup>

### 1) Rumusnya

$$t_0 = \frac{M_1 - M_2}{SE_{M_1 - M_2}}$$

### 2) Langkah perhitungannya

a. Mencari mean variabel X (variabel I), dengan rumus:

$$M_1 = M' + i \left( \frac{\sum fx'}{N_1} \right)$$

b. Mencari mean variabel Y (variabel II), dengan rumus:

$$M_2 = M' + i \left( \frac{\sum fy'}{N_2} \right)$$

c. Mencari deviasi standar variabel I dengan rumus:

$$SD_1 = i \sqrt{\frac{\sum fx'^2}{N_1} - \left( \frac{\sum fx'}{N_1} \right)^2}$$

d. Mencari deviasi standar variabel II dengan rumus:

$$SD_2 = i \sqrt{\frac{\sum fy'^2}{N_2} - \left( \frac{\sum fy'}{N_2} \right)^2}$$

e. Mencari *Standar Error Mean* Variabel I dengan rumus:

$$SE_{M_1} = \frac{SD_1}{\sqrt{N - 1}}$$

---

<sup>24</sup> Anas Sudijono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2012), hlm. 346



f. Mencari *Standar Error* Mean Variabel I dengan rumus:

$$SE_{M_2} = \frac{SD_2}{\sqrt{N_2-1}}$$

g. Mencari *Standar Error* Perbedaan Mean Variabel I dan Mean Variabel II dengan rumus:

$$SE_{M_1-M_2} = \sqrt{SE_{M_1}^2 + SE_{M_2}^2}$$

h. Mencari  $t_0$  dengan rumus:

$$t_0 = \frac{M_1 - M_2}{SE_{M_1 - M_2}}$$

## **L. Sistematika Pembahasan**

Dalam penulisan penelitian ini agar supaya kronologis dan sistematis, penulis menyajikan sistematika bahasan sebagai berikut :

### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini membahas tentang latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, kajian pustaka, kerangka teori, hipotesis penelitian, metodologi penelitian dan sistematika pembahasan.

### **BAB II KAJIAN TEORI**

Bab ini menguraikan tentang pengertian metode pembelajaran *playing answers*, langkah-langkah permainan, hasil belajar, pengertian Pendidikan Agama Islam.

### **BAB III KONDISI OBJEKTIF PENELITIAN**

Bab ini menguraikan tentang sejarah berdirinya SMA 'Aisyiyah 1 Palembang dan letak geografis SMA 'Aisyiyah 1 Palembang, keadaan sekolah, guru, pegawai dan siswa SMA 'Aisyiyah 1 Palembang serta kegiatan belajar mengajar.

### **BAB IV HASIL PENELITIAN**

Bab ini menguraikan tentang analisis hasil penelitian.

### **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Bab ini menguraikan tentang kesimpulan penelitian, serta saran-saran yang berhubungan dengan diperolehnya kesimpulan penulis tersebut.