

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan ialah penumbuhan kemampuan pendewasaan anak didik melalui belajar secara terancang, aktif, serta sadar.<sup>1</sup> Keberhasilan pendidikan ditentukan oleh keberhasilan dalam mengelola pendidikan.<sup>2</sup> Kualitas dari Pendidikan akan mencetak generasi masa depan yang berkualitas.<sup>3</sup> Djaelani dalam Musharyadi mengemukakan harapan utama dalam pendidikan Islam yaitu supaya manusia mempunyai cerminan tentang Islam yang nyata, sempurna dan lengkap.<sup>4</sup> Peningkatan mutu pendidikan serta pengajaran harus senantiasa diupayakan dan dilaksanakan dengan jalan meningkatkan kualitas pembelajaran.

Pendidikan Agama sangat besar perannya dalam menumbuhkan perilaku, pandangan, dan sosok keagamaan individu atau anak didik. Sebagai sebuah negara yang berasaskan Pancasila, pemerintah Republik Indonesia memandang penting adanya pendidikan agama.<sup>5</sup> Pendiri bangsa ini sejak awal telah memasukkan pasal

---

<sup>1</sup>Ulfa Kesuma, Fitri Oviyanti, dan Mardeli “Pengaruh Metode Double Movement terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Al-Quran dan Hadist,” *Jurnal Pai Raden Fatah* 1, no. 4 (2019), hlm. 465.

<sup>2</sup>Desi Ratna Sari, “Efektivitas Pendekatan Keterampilan Proses dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPA Kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang” (Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang, 2017), hlm. 1.

<sup>3</sup>Syarnubi, “Profesionalisme Guru Pendidikan Agama Islam dalam Membentuk Religiusitas Siswa Kelas IV di SDN 2 Pangarayan,” *Tadrib* 5, no. 1 (2019), hlm. 88.

<sup>4</sup>Feri Musharyadi, “Tingkat Pemahaman Mahasiswa terhadap Norma-Norma Agama Islam Menggunakan Algoritma K-Means Clustering,” *Jurnal Menara Ilmu* 9, no. 78 (2017), hlm. 48.

<sup>5</sup>Kasinyo Harto, *Model Pengembangan Pendidikan Agama Islam Berbasis Multikultural* (Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2012), hlm. 1.

tentang pendidikan agama untuk warga negaranya dalam UU Sisdiknas.<sup>6</sup> Pasal 13 ayat 1A dinyatakan setiap peserta didik pada setiap satuan pendidikan berhak mendapat pendidikan agama sesuai dengan agama yang dianutnya dan diajarkan oleh pendidik yang seagama.<sup>7</sup> Begitu pentingnya peran pendidikan agama dalam kehidupan manusia sebab agama merupakan motivasi hidup dan kehidupan serta alat pengembangan dan pengendalian diri.

Perihal yang paling penting di dalam hidup yaitu agama, dengan agama manusia bisa mendapatkan makna hidup yang sebenarnya.<sup>8</sup> Manfaat agama akan terasa setelah mempelajari serta menerapkan dalam kehidupan sehari-hari.<sup>9</sup> Menurut Arifin dalam Wulandari agama yaitu aturan Tuhan yang memotivasi agar manusia yang berakal bisa mendapatkan bahagia di dunia serta di akhirat.<sup>10</sup> Agar bisa jadi dasar pribadi bagi manusia serta bisa jadi manusia sempurna atau utuh agama harus diingat, dimengerti, dan dijalani oleh manusia itu sendiri.

Terdapat dalam bidang pendidikan beberapa tenaga pendidik menerapkan pembelajaran tradisional (konvensional) yang banyak berupa informasi verbal serta dalam proses pembelajaran terlalu tersentralisasi terhadap pendidik atau pengajar (*teacher-centered*) hal ini mengakibatkan persoalan dalam sudut pandang pendidikan tergambar melalui rendahnya kualitas pendidikan yakni rendahnya

---

<sup>6</sup>*Ibid.*

<sup>7</sup>*Ibid.*, hlm. 1-2.

<sup>8</sup>Rusyja Rustam dan Zainal A. Haris, *Pendidikan Agama Islam di Perguruan Tinggi* (Yogyakarta: Deepublish, 2018), hlm. 61.

<sup>9</sup>*Ibid.*

<sup>10</sup>Nurani Wulandari, "Pengaruh Konformitas dan Pemahaman Agama terhadap Prilaku Seksual pada Siswa MAN 2 Samarinda," *Jurnal Psikoborneo* 2, no. 1 (2014), hlm. 3.

prestasi belajar. Agar terwujud kualitas pembelajaran memerlukan berbagai upaya. Pemanfaatan media pembelajaran ialah menjadi faktor diantara faktor lain yang terlibat di dalam pembelajaran untuk mewujudkan upaya tersebut.<sup>11</sup>

Agar tercapai tujuan dari pembelajaran media menjadi faktor diantara faktor lain yang melekat dari proses pembelajaran.<sup>12</sup> Menurut Asyhar media mempunyai kedudukan yang benar-benar bermanfaat, yakni suatu tumpuan atau perlengkapan yang berperan seperti penghubung atau wadah di dalam proses komunikasi di antara pengirim pesan dan penerima pesan.<sup>13</sup> Media dimanfaatkan dan ditunjukkan untuk mempermudah siswa dalam usaha memahami materi pembelajaran.<sup>14</sup> Media mempunyai kedudukan penting dalam aktivitas pembelajaran, pemakaian media pembelajaran akan benar-benar berakibat pada hasil belajar siswa.

Pemahaman memiliki peran yang sangat penting dalam kegiatan pendidikan di sekolah karena pemahaman termasuk tujuan pembelajaran serta jenjang bidang kognitif.<sup>15</sup> Pemahaman berdasarkan taksonomi Bloom revisi dengan tujuh kategori proses kognitif yaitu menafsirkan, memberikan contoh, mengklasifikasikan, meringkas, menarik inferensi, membandingkan, dan menjelaskan.<sup>16</sup> Menurut Bloom

---

<sup>11</sup>Rayandra Asyhar, *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran* (Jakarta: Gaung Persada (GP) Press, 2011), hlm. 14-15.

<sup>12</sup>Ega Rima Wati, *Ragam Media Pembelajaran* (Yogyakarta: Kata Pena, 2016), hlm. 3.

<sup>13</sup>*Ibid.*, hlm. 5.

<sup>14</sup>Wina Sanjaya, *Media Komunikasi Pembelajaran* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2012), hlm. 75.

<sup>15</sup>Ibnu Rusydi, "Pengaruh Pemahaman Siswa pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Hubungannya dengan Akhlak Siswa di Sekolah (Penelitian di MTs Al-Ghozali KAB. Indramayu)," *Jurnal Pendidikan dan Studi Islam* 4, no. 1 (2018), hlm. 133.

<sup>16</sup>Kitri Mipa Utami, Parsaroan Siahaan, dan Purwanto, "Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep Siswa melalui Penerapan Asesmen Portofolio pada Pembelajaran Fisika," *Jurnal Seminar Nasional Fisika* 5, no. 5 (2016), hlm. 36.

dalam Rusydi pemahaman ialah *meaningful understanding describe a written message that is classified in a communication that includes behavior, goals or responses*. Bermakna pemahaman menggambarkan pesan tertulis yang tergolong dalam satu komunikasi ialah meliputi tingkah laku, tujuan ataupun respons.<sup>17</sup> Menurut Anderson dan Krathwohl yang dikutip oleh Utami, Siahaan, dan Purwanto pemahaman ialah kemampuan untuk menangkap makna dari arti bahan yang dipelajari, pemahaman merupakan kemampuan siswa menerangkan sesuatu dengan kata-kata sendiri, mengenali, menafsirkan, dan menarik kesimpulan dari informasi yang didapatkan.<sup>18</sup> Makna dalam dunia pendidikan pemahaman siswa ialah perihal yang penting dikarenakan untuk bisa menerapkan segala apa saja yang dipelajari siswa ketika bersekolah pada aktivitas nyata serta untuk berbuat dan berperilaku maka sangatlah penting bagi siswa untuk memahami apa yang dipelajarinya.

Melalui hasil wawancara yang telah dilakukan dengan guru pada tanggal 11 Maret 2020, di kelas VI SDN 1 Desa Karya Usaha Kecamatan Mesuji Makmur Kabupaten Ogan Komering Ilir terdapat beberapa masalah diantaranya: siswa merasa sulit dalam memahami materi pelajaran karena ketika guru mengajar masih menggunakan metode konvensional seperti menggunakan metode ceramah, diskusi dan tanpa melibatkan media pembelajaran. Kurangnya media pembelajaran yang digunakan karena fasilitas dari sekolah yang kurang lengkap, hal tersebut menyebabkan nilai siswa masih berada di bawah nilai kriteria ketuntasan minimum

---

<sup>17</sup>Ibnu Rusydi, *Op. Cit.*

<sup>18</sup>Kitri Mipa Utami, Parsaroan Siahaan, dan Purwanto, *Op. Cit.*

(KKM) yaitu 76 yang diterima oleh pihak sekolah. Selain itu juga kurangnya kreativitas guru dalam mendesain media pembelajaran di kelas menyebabkan siswa menjadi jenuh dan tidak termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Penyebab lainnya ialah pelajaran masih terpaku pada buku yang menyebabkan siswa menjadi tidak aktif sehingga masih banyak siswa yang kurang memahami pelajaran. Hasil wawancara lanjutan dengan guru yang bersangkutan mengenai pemahaman agama, dari 30 siswa hanya 10 siswa saja yang mampu memahami materi dengan baik, sehingga siswa lainnya hanya mampu memahami sedikit saja dari materi yang disampaikan guru. Berikut ini hasil pemahaman siswa kelas VI di SDN 1 Desa Karya Usaha Kecamatan Mesuji Makmur Kabupaten Ogan Komering Ilir sebelum diterapkan media permainan dalam aktivitas belajar.<sup>19</sup>

**Tabel. 1**  
**Presentase Hasil Pemahaman Agama Siswa pada Kegiatan Keagamaan Kelas VI di SDN 1 Desa Karya Usaha Kecamatan Mesuji Makmur Kabupaten Ogan Komering Ilir**

No	Pemahaman Agama	Nilai	Frekuensi	Presentase
1	Tinggi (baik)	45 ke atas	4	13 %
2	Sedang	21 s/d 45	12	40 %
3	Rendah	21 ke bawah	14	47 %
Jumlah			N = 30	100 %

---

<sup>19</sup>Wawancara dengan Watniah, S.Pd Selaku Guru Pendidikan Agama Islam di SDN 1 Desa Karya Usaha Kecamatan Mesuji Makmur Kabupaten Ogan Komering Ilir 11 Maret 2020 Pukul 08.00 WIB.

Melihat kondisi tersebut serta guna membangkitkan kegiatan belajar siswa yakni merubah aktivitas-aktivitas belajar yang monoton diperlukan upaya untuk meningkatkan partisipasi kegiatan belajar mengajar supaya tercapai peningkatan pemahaman agama siswa. Usaha yang bisa dimanfaatkan yakni dengan memanfaatkan permainan sebagai media pembelajaran. Y dan U dalam Yanida dan Iswendi mengatakan media pembelajaran berbentuk permainan ialah penggunaan permainan yang memiliki sifat mendidik di dalam pembelajaran.<sup>20</sup> Permainan memudahkan para guru untuk mengamati pembelajaran yang sesungguhnya dan siswa akan mengalami kurangnya frustasi belajar.<sup>21</sup> James mengemukakan media pembelajaran berbentuk permainan memungkinkan terjadinya partisipasi aktif dari siswa, media pembelajaran permainan juga efektif dalam peningkatan pemahaman siswa.<sup>22</sup> Melalui penggunaan permainan siswa akan terlibat penuh dalam proses pembelajaran dikarenakan setiap siswa akan saling berlomba untuk memenangkan permainan. Selain itu, dapat juga menimbulkan perasaan senang bagi siswa dalam proses belajar mengajar.

Adanya permasalahan tersebut, peneliti berminat untuk melakukan penelitian di SDN 1 Desa Karya Usaha Kecamatan Mesuji Makmur Kabupaten Ogan

---

<sup>20</sup>Farly Yanida dan Iswendi, "Efektivitas Media Permainan Ludo Berbasis Chemo-Edutainment untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Sistem Periodik Unsur Kelas X SMAN 5 Padang Tahun Pelajaran 2018/2019," *Jurnal Menara Ilmu* 12, no. 12 (2018), hlm. 31.

<sup>21</sup>Yusep Mulyana dan Anggi Setia Lengkana, *Permainan Tradisional* (Bandung: Salam Insan Mulia, 2019), hlm. 9.

<sup>22</sup>Asrun Iwan Alim Saputra, "Pembelajaran Bermedia Permainan di Sekolah Terdampak Bencana (Kasus Kelas XI IPS 1 SMAN Sigi)," *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial* 7, no. 2 (2019), hlm. 155.

Komerling Ilir mengenai **Efektivitas Penggunaan Media Permainan Dalam Meningkatkan Pemahaman Agama Siswa SDN 1 Desa Karya Usaha Kecamatan Mesuji Makmur Kabupaten Ogan Komerling Ilir**, berdasarkan hasil wawancara pada observasi awal siswa kelas VI terdapat sebagian siswa yang sedikit mendengarkan ketika guru memberi penjelasan materi pembelajaran dan sebagian siswa yang memperhatikan, peneliti memberikan dugaan jika digunakan media yang cocok dan tepat maka bisa memikat perhatian siswa yang tinggi agar dapat meningkatkan pemahaman agama siswa, dilakukan penelitian ini guna mengetahui adakah peningkatan pemahaman agama siswa jika diterapkan media permainan karena peran agama sangatlah penting, pemahaman agama merupakan alat pengembangan dan pengendalian diri serta motivasi hidup dan kehidupan, media permainan yang akan diterapkan pada penelitian ini ialah media permainan pola bintang dan penerapannya pada kegiatan keagamaan.

## **B. Identifikasi Masalah**

Menurut kondisi masalah di atas, identifikasi permasalahannya sebagai berikut:

1. Pada proses pembelajaran guru masih menggunakan pembelajaran bersifat konvensional seperti ceramah dan diskusi serta tanpa melibatkan media pembelajaran dikarenakan fasilitas dari sekolah yang kurang lengkap dan kurangnya kreativitas guru dalam mendesain media pembelajaran di kelas sehingga menyebabkan siswa menjadi jenuh dan tidak termotivasi dalam mengikuti pembelajaran.

2. Siswa kesulitan dalam memahami materi terlihat dari hasil belajar siswa yang belum sesuai dengan tingkat kriteria ketuntasan minimum (KKM) yang telah ditetapkan, yakni dari 30 siswa yang memenuhi kriteria ketuntasan minimum (KKM) hanya 10 siswa, dan 20 siswa dibawah kriteria ketuntasan minimum (KKM), presentase hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel 1.1.

### **C. Batasan Masalah**

Tujuan dari batasan masalah ialah supaya permasalahan yang akan dibahas lebih jelas dan tidak menimbulkan salah penafsiran. Batasan permasalahannya ialah:

1. Media permainan yang dimaksud pada penelitian ini ialah media permainan pola bintang.
2. Pemahaman agama yang dimaksudkan oleh penulis ialah siswa mampu memahami materi yang diajarkan.
3. Siswa yang dimaksudkan ialah siswa kelas VI SDN 1 Desa Karya Usaha Kecamatan Mesuji Makmur Kabupaten Ogan Komering Ilir.

### **D. Rumusan Masalah**

Adanya identifikasi dan batasan masalah, maka rumusan permasalahannya ialah:

1. Bagaimana pemahaman agama siswa SDN 1 Desa Karya Usaha Kecamatan Mesuji Makmur Kabupaten Ogan Komering Ilir sebelum menggunakan media permainan pola bintang?



2. Bagaimana pemahaman agama siswa SDN 1 Desa Karya Usaha Kecamatan Mesuji Makmur Kabupaten Ogan Komering Ilir sesudah menggunakan media permainan pola bintang?
3. Adakah pengaruh penggunaan media permainan pola bintang dalam meningkatkan pemahaman agama siswa SDN 1 Desa Karya Usaha Kecamatan Mesuji Makmur Kabupaten Ogan Komering Ilir?

## **E. Tujuan dan Kegunaan Penelitian**

### **1. Tujuan Penelitian**

- a. Untuk mengetahui pemahaman agama siswa SDN 1 Desa Karya Usaha Kecamatan Mesuji Makmur Kabupaten Ogan Komering Ilir sebelum diterapkan media permainan pola bintang.
- b. Untuk mengetahui pemahaman agama siswa SDN 1 Desa Karya Usaha Kecamatan Mesuji Makmur Kabupaten Ogan Komering Ilir setelah diterapkan media permainan pola bintang.
- c. Untuk mengetahui apakah ada pengaruh penggunaan media permainan pola bintang dalam meningkatkan pemahaman agama siswa SDN 1 Desa Karya Usaha Kecamatan Mesuji Makmur Kabupaten Ogan Komering Ilir.

### **2. Kegunaan penelitian**

- a. Secara teoritis  
Diharapkan bermanfaat untuk pendidikan yang berguna meningkatkan kualitas pendidikan.

b. Secara Praktis

1) Untuk guru

Menambah pengetahuan serta wawasan untuk guru tentang media pembelajaran yang menarik dan efektif bagi siswa ialah media permainan.

2) Untuk siswa

- a) Menolong dan mempermudah siswa memahami materi agama.
- b) Membuat siswa lebih aktif dan suasana belajar siswa lebih menarik.

3) Untuk Peneliti

- a) Menambah wawasan serta pengetahuan dalam penggunaan media pembelajaran yang menarik dan efektif.
- b) Untuk mengembangkan penggunaan media pembelajaran.

## F. Kajian Pustaka

Peneliti akan mendeskripsikan penelitian terdahulu telah melakukan penelitian dan ada relevansinya dengan judul penelitian peneliti. Berikut beberapa judul penelitian yang mempunyai relevansi:

Penelitian oleh Asrun Iwan Alim Saputra dengan judul Pembelajaran Bermedia Permainan di Sekolah Terdampak Bencana (Kasus Kelas XI IPS 1 SMAN Sigi).<sup>23</sup> Pengamatan dipilih dengan teknik *purposive sampling* berdasarkan kemampuan akademik siswa yang heterogen. Kelas pengamatan dalam penelitian ialah kelas XI

---

<sup>23</sup>*Ibid.*, hlm. 151-163.

IPS 1 dengan jumlah siswa 30 orang. Penelitian dilakukan secara percobaan atau *eksperimen* menggunakan desain *pretest posttest one group design*. Dilakukan dengan tes tulis yang mencakup 20 soal pilihan ganda berbobot sama yaitu tes pengukuran hasil belajar siswa. Respon subjek penelitian diukur dengan angket yang meliputi 10 pertanyaan terkait dengan tanggapan siswa terhadap pembelajaran bermedia (ular tangga). Analisis kesesuaian skala guttman dikategori menjadi dua (2) yaitu,  $<50\%$  = tidak sesuai,  $>50\%$  = sesuai. Efektivitas penggunaan media pembelajaran permainan ular tangga untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar diukur dengan *uji g-gain* pada selisih skor *post tes* dan *pre test*. Hasil penelitian tentang pembelajaran bermedia permainan yang dilakukan menunjukkan hasil yang sangat bermanfaat terhadap proses pembelajaran di sekolah. Peningkatan hasil belajar dan pemahaman materi yang diukur dari hasil uji N-gain (0,41) menjadi bukti efektivitas media permainan dalam proses pembelajaran. Peningkatan motivasi siswa yang meningkatkan dari 52% ke 76% juga menunjukkan hasil positif dari proses pembelajaran bermedia permainan.

Terdapat persamaan ialah pada bagian judul penelitian serupa dalam membahas media permainan, bedanya adalah Iwan Alim Saputra untuk menunjang keberhasilan pada proses pembelajaran memakai media permainan ular tangga sedangkan peneliti membahas mengenai media permainan pola bintang dalam meningkatkan pemahaman agama siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh Nursiwi Nugraheni adalah Implementasi Permainan pada Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar, dilakukan penelitian

di SDN Mangkang Kulon 02 Semarang, SDN Gunungpati 01 Semarang, SDN Sampangan 02 Semarang.<sup>24</sup> Tiga sub penelitian tersebut memakai tindakan kelas yaitu terjadi dari 3 siklus, terjadi 2 pertemuan pada setiap siklus dengan tahap perancangan, aplikasi, observasi dan reflektif. Hasil sub penelitian 1 menunjukkan peningkatan: (1) keterampilan guru pada siklus I dengan rata-rata skor 22,5 (baik), siklus II rata-rata skor 33,5 (sangat baik), siklus III rata-rata skor 36,5 (sangat baik); (2) aktivitas siswa pada siklus I rata-rata skor 13,9 (cukup), siklus II rata-rata skor 20,6 (baik), siklus III rata-rata skor 25,25 (baik); (3) ketuntasan klasikal hasil belajar siswa memperoleh 47,8%, pada siklus II yaitu 69,5%, siklus III mendapat 85,7%; (4) kualitas materi siklus I rata-rata skor 2,5 (cukup), siklus II mendapat rata-rata skor 5 (baik), siklus III rata-rata skor 6 (sangat baik); (5) kualitas media siklus I rata-rata skor 3 (cukup), siklus II mendapat rata-rata skor 6,5 (sangat baik), siklus III memperoleh rata-rata skor 7 (baik); (6) kualitas iklim belajar pada siklus I memperoleh rata-rata skor 3 (cukup), siklus II mendapat rata-rata skor 5 (baik), siklus III mendapat rata-rata skor 6,5 (sangat baik). Hasil sub penelitian 2 menunjukkan peningkatan: (1) keterampilan guru siklus I skornya 25 (baik), siklus II 31 (baik), siklus III 36,5 (sangat baik); (2) aktivitas siswa siklus I skornya 23,15 (cukup), siklus II 28,65 (baik), siklus III 34,1 (baik); (3) iklim pembelajaran siklus I skornya 4 (baik), siklus II 5 (baik), siklus III 6,5 (sangat baik); (4) materi pembelajaran siklus I skornya 7 (baik), siklus II 8,5 (baik), siklus III 10,5 (sangat

---

<sup>24</sup>Nursiwi Nugraheni, "Implementasi Permainan pada Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar," *Jurnal Of Medives* 1, no. 2 (2017), hlm. 143-148.

baik); (5) media pembelajaran siklus I skornya 12,5 (baik), siklus II 16 (sangat baik), siklus III 18 (sangat baik); (6) hasil belajar siklus I pada ranah kognitif memperoleh nilai rata-rata 64,3 siklus II 69,7 dan siklus III 73,2. Ketuntasan klasikal pada ranah kognitif siklus I sebesar 63%, siklus II 78%, siklus III 88%. Pada ranah psikomotorik ketuntasan hasil belajar siklus I 68%, siklus II 88% dan siklus III 100%. Hasil belajar ranah afektif siklus I skornya 25 (baik), siklus II 31 (baik), siklus III 36,5 (sangat baik). Hasil sub penelitian 3 menunjukkan peningkatan: (1) Keterampilan guru pada setiap siklus berturut-turut memperoleh rata-rata skor 51,5 (baik), 53,5 (sangat baik) dan 56 (sangat baik); (2) aktivitas siswa pada setiap siklus berturut-turut memperoleh rata-rata skor 13,94 (cukup), 20,11 (baik) dan 27,44 (baik); (3) kualitas iklim pembelajaran pada setiap siklus berturut-turut memperoleh rata-rata skor 5,5 (baik), 5,5 (baik) dan 7,5 (sangat baik); (4) kualitas materi pembelajaran pada setiap siklus berturut-turut memperoleh rata-rata skor 5 (baik), 5 (baik) dan 6,5 (sangat baik); (5) kualitas media pembelajaran pada setiap siklus berturut-turut memperoleh rata-rata skor 5,5 (baik), 6,5 (sangat baik) dan 6,5 (sangat baik); (6) hasil belajar siswa pada setiap siklus berturut-turut memperoleh nilai rata-rata 54 (ketuntasan klasikal 16%), 70 (ketuntasan klasikal 67%) dan 77 (ketuntasan klasikal 89%). Simpulan dari penelitian Nursiwi Nugraheni ialah pembelajaran matematika yang dilengkapi dengan penggunaan media permainan pada pembelajaran matematika membantu siswa melatih keterampilan matematikanya.

Penelitian Nursiwi Nugraheni mempunyai kesamaan pada bagian judul penelitian membahas media permainan, bedanya adalah Nursiwi Nugraheni

membahas mengenai mengimplementasi 3 media permainan di 3 sekolah yang berbeda untuk membangkitkan keterampilan matematika siswa, peneliti sendiri membahas keefektivitasan media permainan pola bintang untuk meningkatkan pemahaman agama siswa.

Penelitian oleh Julia dengan judul Meningkatkan Kemampuan Siswa terhadap Pemahaman dan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Melalui Permainan.<sup>25</sup> Penelitian menggunakan metode tindakan kelas yaitu dua bagian. Ada empat tahap dalam setiap bagian ialah: rancangan, kegiatan dan pengamatan, reflektif dan refisi. Siswa SMAN 1 B.Aceh kelas XI IS 1 menjadi sasaran penelitian ini. Hasil tes formatif ialah perolehan data, berbentuk, lembaran observasi aktivitas belajar mengajar. Didapatkan hasil analisis ialah mengalami peningkatan dari siklus I sampai II yaitu, siklus I (25%), siklus II (35%), siklus III (40%) dan siklus IV (45%). Maka dapat disimpulkan ialah berpengaruh positif dengan menggunakan metode pembelajaran model permainan terhadap motivasi belajar siswa kelas XI IS 1.

Penelitian Julia memiliki kesamaan pada bagian judul penelitian membahas permainan digunakan sebagai penunjang kegiatan belajar siswa, bedanya adalah julia membahas mengenai meningkatkan pemahaman, kemampuan dan penguasaan kosakata bahasa Inggris sedangkan pada variabel terikat peneliti membahas mengenai pemahaman agama siswa.

---

<sup>25</sup>Julia, "Meningkatkan Kemampuan Siswa terhadap Pemahaman dan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris melalui Permainan," *Jurnal Kinerja Kependidikan* 2, no. 2 (2020), hlm. 293-304.

## G. Kerangka Teori

### 1. Media Permainan Pola bintang

Media berarti perantara yang berasal dari bahasa latin *medium*. Media berguna sebagai sumber (*resources*) dan yang menerima berita (*receiver*) yang bermakna sebagai perantara antara yang mengirim informasi.<sup>26</sup> Menurut Yusufhadi dalam Saputra media bisa menciptakan keadaan siswa untuk mendapatkan keterampilan, sikap dan pengetahuan serta media ialah wahana penyalur pesan atau berita (informasi) belajar.<sup>27</sup> Media pembelajaran ialah perantara untuk dimanfaatkan pendidik/guru dalam menyampaikan pesan atau informasi pada murid sehingga murid terangsang ketika ikut serta saat aktivitas belajar.<sup>28</sup>

Proses pembelajaran permainan ialah perihal yang benar-benar menarik bagi siswa khususnya pelajaran agama, seperti media permainan pola bintang. Media permainan pola bintang adalah media pembelajaran dengan metode bermain.<sup>29</sup> Media permainan pola bintang bertujuan meningkatkan pengetahuan ajaran agama Islam, penghayatan dan pemahaman di dalam kehidupan peserta didik.<sup>30</sup> Permainan ialah penggunaan sesuatu yang dijadikan sebagai sarana aktivitas

---

<sup>26</sup>Benny A. Pribadi, *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2017), hlm. 15.

<sup>27</sup>Asrun Iwan Alim Saputra, *Op. Cit.*, hlm. 154.

<sup>28</sup>Ummysalam A.T.A Duludu, *Kurikulum Bahan dan Media Pembelajaran PLS* (Yogyakarta: Deepublish, 2017), hlm. 9.

<sup>29</sup>Yauza Ependi AB, *Panduan Alat Peraga Media Pembelajaran Permainan Pola Bintang* (Palembang: Rambang, 2017), hlm. 6.

<sup>30</sup>*Ibid.*, hlm. 3-4.

bermain.<sup>31</sup> Menurut Sadiman dalam Maqfirah dan Isnawati permainan memiliki kemampuan untuk melibatkan anak didik di dalam proses pembelajaran yang aktif maka pembelajaran tidak akan datar atau membosankan untuk siswa.<sup>32</sup> Permainan ialah media yang dimanfaatkan untuk mendapatkan kegembiraan sekaligus pengetahuan.<sup>33</sup> Y dan U dalam Yanida dan Iswendi mengatakan media pembelajaran berbentuk permainan ialah permainan yang digunakan dalam pembelajaran dan semua alat permainan yang bersifat mendidik.<sup>34</sup> Pembelajaran menggunakan permainan, siswa dapat mendefinisikan pemahaman mengenai suatu rancangan, peraturan-peraturan, komponen-komponen, dasar, proses, hasil, akibat atau konsekuensi, dan seterusnya.<sup>35</sup> Nugrahani mengatakan yang dikutip oleh Nugroho, Raharjo, dan Wahyuningsih media permainan tergolong dalam jenis media pembelajaran berbasis visual berbentuk permainan.<sup>36</sup> Media pembelajaran visual dapat mempermudah pemahaman siswa mengenai materi pembelajaran.<sup>37</sup> Media permainan pola bintang dapat menjadikan suasana belajar aktif dan menyenangkan sehingga apa yang diharapkan dari tujuan pembelajaran dapat tercapai.

---

<sup>31</sup>Fadlillah, *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2019), hlm. 7.

<sup>32</sup>Dzahratul, Maqfiroh, dan Isnawati, "Pengembangan Media Permainan Board Trail pada Materi Sistem Ekskresi pada Manusia untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII," *Jurnal Pendidikan Sains* 7, no. 3 (2019), hlm. 244.

<sup>33</sup>Yudhi Munadi, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Referensi (GP Press Hroup), 2013), hlm. 165.

<sup>34</sup>Farly Yanida dan Iswendi, *Op. Cit.*, hlm. 31.

<sup>35</sup>Julia, *Op. Cit.*, hlm. 147.

<sup>36</sup>Aris Prasetyo Nugroho, Trustho Raharjo, dan Daru Wahyuningsih, "Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Menggunakan Permainan Ular Tangga Ditinjau dari Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII Materi Gaya," *Jurnal Pendidikan Fisika* 1, no. 1 (2013), hlm. 13.

<sup>37</sup>Ega Rima Wati, *Op. Cit.*, hlm. 21.



## 2. Pemahaman Agama

Pemahaman yakni penguasaan dalam mendefinisikan, mengartikan, menerjemahkan atau mengemukakan sesuatu dengan daya upayanya sendiri mengenai pengetahuan yang telah diterima.<sup>38</sup> Menurut Bloom dalam Yanti, Nahwiyah, dan Mailani pemahaman yaitu penguasaan untuk mengartikan apa yang sedang dikomunikasikan dan sanggup mempraktikkan atau mengamalkan gagasan tanpa perlu menghubungkannya dengan gagasan lainnya, serta tanpa perlu memperhitungkan gagasan tersebut secara dalam.<sup>39</sup> Sedangkan menurut Purwadarminta dalam Martoni, Andrizal, dan Akbar pemahaman ialah proses belajar dan berfikir. Belajar dan berfikir merupakan jalan untuk menuju ke arah pemahaman. Pemahaman merupakan proses, perbuatan dan cara memahami.<sup>40</sup> Siswa sanggup memahami objek menurut pengalaman belajarnya ialah perihal terpenting dalam proses belajar mengajar.<sup>41</sup> Pemahaman didefinisikan sebagai penyerapan makna suatu materi yang dipelajari yaitu makna dari kata

---

<sup>38</sup>Retno Triwoelandari, Ikhwan Hamdani, dan Rita Oktaviani, "Pengaruh Pemahaman Agama Islam terhadap Etika Berpakaian," *Jurnal Pendidikan Islam* 8, no. 1 (2019), hlm. 613.

<sup>39</sup>Indisri Nida Yanti, Sopiatus Nahwiyah, dan Ikrima Mailani, "Penerapan Strategi Prediction Guide untuk Meningkatkan Pemahaman Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI," *Jurnal Pendidikan Agama Islam* 5, no. 1 (2018), hlm. 29.

<sup>40</sup>Martoni, Andrizal, dan Helbi Akbar, "Penerapan Teknik Mengklasifikasi Nilai (Value Clarification Technique) untuk Meningkatkan Pemahaman Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam," *Jurnal Pendidikan Agama Islam* 5, no. 2 (2019), hlm. 96.

<sup>41</sup>Ibnu Rusydi, *Op. Cit.*, hlm. 137.

*understanding*.<sup>42</sup> Pemahaman ialah jenjang penguasaan berfikir yang setahap lebih tinggi dari hafalan dan ingatan.<sup>43</sup>

Agama bermakna pengabdian individu pada Tuhan. Pengabdian individu pada Tuhan memiliki arti taat dan bertawakal pada Tuhan.<sup>44</sup> Menurut Heri agama bermakna keyakinan terhadap Tuhan dengan anutan kebaktian serta tanggung jawab. Agama mengaitkan jiwa raga manusia dan segala fungsinya.<sup>45</sup> Agama mengandung makna perjanjian yang wajib dipegang dan ditaati manusia.<sup>46</sup> Islam mendidik mengenai akidah atau keimanan dan dapat disimpulkan ialah tauhid, syari'ah yang bermakna hukum-hukum yang berhubungan mengenai beribadah, adab serta hukum-hukum yang mengatur mengenai hubungan, tindakan dan pergaulan antar manusia.<sup>47</sup> Siswa dapat dikatakan memahami materi jika memenuhi beberapa indikator. Indikator berdasarkan Taksonomi Bloom terdapat tujuh kategori proses kognitif yaitu menafsirkan, memberikan contoh, mengklasifikasikan, meringkas, menarik inferensi, membandingkan, dan menjelaskan.<sup>48</sup> Pemahaman agama yaitu kesanggupan individu untuk menerangkan, menerjemahkan, mencontohkan, dan mengimplementasikan

---

<sup>42</sup>*Ibid.*

<sup>43</sup>Totong Heri, "Pembinaan Kesadaran Beragama sebagai Upaya Peningkatan Pemahaman Agama Islam di Lapas Kelas IIB Anak Wanita Tangerang," *Jurnal Pendidikan Islam* 10, no. 2 (2019), hlm. 144.

<sup>44</sup>Imam Syafe'i, *Pendidikan Agama Islam Berbasis Karakter di Perguruan Tinggi* (Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2014), hlm. 33.

<sup>45</sup>Totong Heri, *Op. Cit.*, hlm. 144.

<sup>46</sup>Mardani, *Pendidikan Agama Islam* (Depok: Kharisma Putra Utama, 2017), hlm. 3.

<sup>47</sup>Imam Syafe'i, *Op. Cit.*

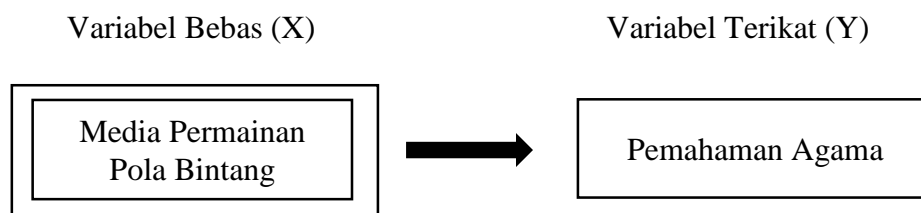
<sup>48</sup>Kitri Mipa Utami, Parsaroan Siahaan, dan Purwanto, *Op. Cit.*, hlm. 36.

kepercayaan agamanya baik dalam bersangkutan dengan Tuhannya, ataupun sesama makhluk Tuhan.

## H. Variabel Penelitian

Variabel ialah konsepsi yang mempunyai perbedaan nilai. Jika mempunyai perbedaan nilai dan apapun konsepnya maka bisa dikatakan variabel. Tetapi jika tidak ada perbedaan nilai pada konsepnya maka tidak termasuk dari variabel.<sup>49</sup> Menurut sugiyono variabel penelitian pada dasarnya ialah data yang didapatkan untuk dipelajari dari segala sesuatu berupa apa saja yang ditentukan oleh peneliti, selanjutnya diambil kesimpulannya.<sup>50</sup>

Variabel penelitian ini yaitu penerapan media permainan pola bintang dan pemahaman agama. Ada dua variabel yakni variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y) yang dimana variabel bebas (X) ialah media permainan pola bintang dan variabel terikatnya (Y) adalah pemahaman agama siswa. Secara singkat variabel penelitian dapat dilihat pada skema di bawah ini:




---

<sup>49</sup>Eko Putro Widoyoko, *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012), hlm. 2.

<sup>50</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2018), hlm. 60.

## **I. Definisi Operasional**

Penjelasan mengenai variabel-variabel penelitian ialah definisi operasional, yang dimaksudkan variabel-variabel penelitian disini yaitu:

### **1. Media Permainan Pola Bintang**

Media permainan pola bintang adalah suatu media pembelajaran dengan metode bermain. Media permainan pola bintang bertujuan meningkatkan pengetahuan ajaran agama Islam, penghayatan dan pemahaman dalam kehidupan peserta didik. Media pembelajaran berbentuk permainan ialah permainan yang digunakan dalam pembelajaran dan semua alat permainan yang bersifat mendidik. Melalui penggunaan permainan siswa akan terlibat penuh dalam proses pembelajaran dikarenakan setiap siswa akan saling berlomba untuk memenangkan permainan. Pembelajaran menggunakan permainan, siswa dapat mendefinisikan pemahaman mengenai suatu rancangan, peraturan-peraturan, komponen-komponen, dasar, proses, hasil, akibat atau konsekuensi, dan seterusnya. Selain itu, dapat juga menimbulkan perasaan senang bagi siswa dalam aktivitas belajar. Media permainan pola bintang dapat menjadikan suasana belajar aktif dan menyenangkan sehingga apa yang diharapkan dari tujuan pembelajaran dapat tercapai.

### **2. Pemahaman Agama**

Pemahaman agama yaitu kesanggupan individu untuk menerangkan, menerjemahkan, mencontohkan, dan mengimplementasikan kepercayaan

agamanya baik dalam bersangkutan dengan Tuhannya, ataupun sesama makhluk Tuhan.

## **J. Hipotesis Penelitian**

Hipotesis ialah jawaban atas persoalan riset serta memerlukan pengujian menggunakan data empiris. Perumusan hipotesis mendeskripsikan antar dua atau lebih variabel agar jelas serta dapat diuji dikarenakan hipotesis merupakan suatu jawaban terhadap masalah riset dan sepantasnya dilakukan dalam pernyataan deklaratif.<sup>51</sup> Hipotesis yang peneliti lakukan adalah sebagai berikut:

Ha: Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media permainan pola bintang dalam meningkatkan pemahaman agama siswa SDN 1 Desa Karya Usaha Kecamatan Mesuji Makmur Kabupaten Ogan Komering Ilir.

Ho: Tidak terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media permainan pola bintang dalam meningkatkan pemahaman agama siswa SDN 1 Desa Karya Usaha Kecamatan Mesuji Makmur Kabupaten Ogan Komering Ilir.

## **K. Metodologi Penelitian**

### **1. Jenis Penelitian**

Penelitian ini menggunakan jenis metode penelitian eksperimen (*experimental method*), metode penelitian eksperimen dimaknakan metode

---

<sup>51</sup>Mohammad Ali dan Muhammad Asrori, *Metodologi dan Aplikasi Riset Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2014), hlm. 221.

penelitian yang digunakan untuk mengetahui pengaruh tindakan tertentu kepada yang lain dalam keadaan yang terkendalikan.<sup>52</sup>

Agar diketahui berapa besar pengaruh penggunaan media permainan pola bintang dalam meningkatkan pemahaman agama siswa, maka perlu membandingkan pemahaman agama siswa sebelum dan sesudah menggunakan media permainan.

Desain yang digunakan ialah *quasi experimental designs* dengan bentuk *time series design*. Sugiyono berpendapat *time series design* sebelum diberi perlakuan, kelompok diberi *pretest* sampai empat kali, agar diketahui kestabilan dan kejelasan keadaan kelompok sebelum diberi perlakuan.<sup>53</sup> Bisa digambarkan desainnya seperti berikut:

O <sub>1</sub> O <sub>2</sub> O <sub>3</sub> O <sub>4</sub> X O <sub>5</sub> O <sub>6</sub> O <sub>7</sub> O <sub>8</sub>
---

Hasil *pretest* yang baik adalah  $O_1 = O_2 = O_3 = O_4$  dan hasil perlakuan yang baik adalah  $O_5 = O_6 = O_7 = O_8$ . Besarnya pengaruh perlakuan adalah  $(O_1 + O_2 + O_3 + O_4) - (O_5 + O_6 + O_7 + O_8)$ .

## 2. Jenis Dan Sumber Data

### a. Jenis data

#### 1) Data kualitatif

Data kualitatif dapat dimaknakan untuk memberitahukan mutu dari kondisi, prosedur, kejadian serta perihal lain dapat berwujud kata-kata

---

<sup>52</sup>Sugiyono, *Op. Cit.*, hlm. 107.

<sup>53</sup>*Ibid.*, hlm. 114-115.

ataupun pernyataan, ialah data yang memberitahukan kualitas sesuatu yang ada, baik kondisi, prosedur, peristiwa serta lainnya yang dinyatakan dalam wujud pernyataan atau berupa kata-kata.<sup>54</sup> Melalui beragam teknik pengumpulan data misalnya observasi atau wawancara di SDN 1 Desa Karya Usaha Kecamatan Mesuji Makmur Kabupaten Ogan Komering Ilir data kualitatif didapatkan.

## 2) Data kuantitatif

Data kuantitatif ialah hasil observasi ataupun pengukuran data berbentuk poin-poin.<sup>55</sup> Data ini didapatkan melalui angka-angka dengan mengganti data kualitatif menjadi data kuantitatif atau melalui pengukuran langsung. Semua orang bisa menafsirkan sama mengenai data kuantitatif serta data ini bersifat objektif.<sup>56</sup> Data yang digunakan ialah kuantitatif berwujud angka atau jumlah pemahaman agama siswa di SDN 1 Desa Karya Usaha Kecamatan Mesuji Makmur Kabupaten Ogan Komering Ilir.

## b. Sumber Data

### 1) Data primer (data utama)

Data primer ialah didapatkan melalui sumber pertama, atau dapat dikatakan seperti data hasil pengisian angket (kuesioner) dan hasil wawancara serta pengumpulan datanya dilakukan sendiri oleh peneliti

---

<sup>54</sup>Eko Putro Widoyoko, *Op. Cit.*, hlm. 18.

<sup>55</sup>*Ibid.*, hlm. 21.

<sup>56</sup>*Ibid.*

secara langsung. Soeratno dan Arsyad dalam Widoyoko mendefinisikan data primer didapatkan dan digabungkan melalui organisasi yang menerbitkan atau menggunakannya serta organisasi mengolah sendiri data tersebut.<sup>57</sup> Peneliti mengambil data dari siswa di SDN 1 Desa Karya Usaha Kecamatan Mesuji Makmur Kabupaten Ogan Komering Ilir. Untuk mengetahui pemahaman agama dilakukan tes oleh peneliti dan siswa kelas VI dibutuhkan dalam penelitian ini.

## 2) Data Skunder

Data skunder ialah didapatkan melalui sumber kedua. Purwanto dalam Widoyoko mendefinisikan data skunder dikumpulkan melalui lembaga maupun orang lain. Soratno dan Arsyad dalam widoyoko mengartikan data sekunder ialah data yang penerbitannya ataupun penggunaannya bukan dari organisasi yang mengelolanya.<sup>58</sup> Misalnya seperti buku, jurnal, majalah ilmiah, dokumen resmi, dokumen pribadi serta dokumen tertulis SDN 1 Desa Karya Usaha Kecamatan Mesuji Makmur Kabupaten Ogan Komering Ilir.

## 3. Populasi dan Sampel

### a. Populasi

Riduwan mendefinisikan bahwa populasi yakni objek memenuhi persyaratan tertentu serta yang bersangkutan dengan permasalahan

---

<sup>57</sup>Eko Putro Widoyoko, *Op. Cit.*, hlm. 22-23.

<sup>58</sup>*Ibid.*



penelitian yang berada di suatu wilayah.<sup>59</sup> Populasi penelitian ini ialah semua siswa di SDN 1 Desa Karya Usaha Kecamatan Mesuji Makmur Kabupaten Ogan Komering Ilir yaitu kelas I, II, III, IV, V, dan VI dan seluruhan rincian jumlah siswa yaitu:

**Tabel. 2**

No	Kelas	Jumlah Siswa
1	I	42 Siswa
2	II	47 Siswa
3	III	34 Siswa
4	IV	31 Siswa
5	V	32 Siswa
6	VI	30 Siswa
Jumlah		216 Siswa

*Sumber: dokumen SDN 1 Desa Karya Usaha Kecamatan Mesuji Makmur Kabupaten Ogan Komering Ilir*

b. Sampel

Sampel ialah komponen dari populasi yang memiliki kondisi khusus atau identitas yang akan dilakukan penelitian.<sup>60</sup> Teknik pengambilan sampel ialah *sampling purposive* yakni teknik penetapan sampel melalui pertimbangan khusus.<sup>61</sup> Peneliti mengambil kelas VI yang akan digunakan sebagai sampel.

<sup>59</sup>Riduwan, *Metode dan Teknik Menyusun Tesis* (Bandung: Alfabeta, 2010), hlm. 55.

<sup>60</sup>*Ibid.*, hlm. 56.

<sup>61</sup>Sugiyono, *Op. Cit.*, hlm. 124.

Adapun faktor *sampling purposive* dikarenakan media permainan pola bintang cocok digunakan untuk siswa kelas VI dan menyesuaikan dengan materi yang akan digunakan. Sampel yang digunakan yaitu seluruh siswa kelas VI yang berjumlah 30 siswa. Ketika kegiatan observasi dilakukan oleh peneliti secara langsung atau terjun kelapangan dan melihat serta mengamati bagaimana berlangsungnya kegiatan pembelajaran keagamaan diluar jam belajar di kelas, kegiatan keagamaan ini dilakukan sebelum jam belajar di kelas dimulai. Guru Pendidikan Agama Islam ibu Watniah, S.Pd menyatakan siswa mengalami kesususahan dalam memahami materi agama yang disampaikan. Sampel dari penelitian ini mengambil siswa kelas VI SDN 1 Desa Karya Usaha Kecamatan Mesuji Makmur Kabupaten Ogan Komering Ilir yaitu berjumlah 30 siswa, sebagai berikut:

**Tabel. 3**

No	Kelas	Jenis kelamin		Jumlah
		Laki-laki	Perempuan	
1	VI	13	17	30

*Sumber: dokumen SDN 1 Desa Karya Usaha Kecamatan Mesuji Makmur Kabupaten Ogan Komering Ilir*

#### **L. Teknik Pengumpulan Data**

Pengumpulan data sangat diperlukan dalam suatu penelitian karena baik buruknya suatu penelitian tergantung pada teknik-teknik pengumpulan data, untuk

memperoleh data dalam penelitian ini peneliti akan menggunakan beberapa alat dan teknik pengumpulan data yaitu observasi, tes, dan dokumentasi.

#### 1. Obsevasi

Obsevasi yaitu melihat objek penelitian melakukan aktivitas yang dijalankan dari dekat dan secara langsung.<sup>62</sup> Nasution dalam Sugiyono mengemukakan, dasar semua ilmu pengetahuan ialah observasi. Data diperoleh melalui observasi serta berlandaskan data, yaitu fakta tentang dunia kenyataan ilmuwan sanggup bekerja.<sup>63</sup> Marshall dalam Sugiyono berpendapat *researcher learn about the behavior and meaning of the behavior through observation*. Peneliti belajar mengenai perilaku serta arti dari perilaku tersebut melalui observasi.<sup>64</sup>

Observasi secara langsung dilakukan ke tempat lokasi penelitian untuk memperoleh data melalui pemantauan langsung bagaimana perilaku, proses, gejala-gejala siswa ketika mengikuti aktivitas pembelajaran ketika kegiatan keagamaan sehingga diperoleh informasi yang akan dipakai ketika penelitian.

#### 2. Tes

Tes ialah berguna untuk menilai kemampuan atau bakat, intelegensi dan kemampuan pengetahuan yang dimiliki individu ataupun kelompok yakni melalui serangkaian soal.<sup>65</sup> Dengan memanfaatkan teknik ini akan diperoleh

---

<sup>62</sup>Riduwan, *Op. Cit.*, hlm. 104.

<sup>63</sup>*Ibid.*, hlm. 310.

<sup>64</sup>*Ibid.*

<sup>65</sup>Riduwan, *Op. Cit.*, hlm. 105.

berupa informasi data mengenai pemahaman agama siswa SDN 1 Desa Karya Usaha Kecamatan Mesuji Makmur Kabupaten Ogan Komering Ilir.

### 3. Dokumentasi

Tujuan dari penggunaan dokumentasi ialah agar secara langsung bisa mendapatkan data dari lokasi penelitian, mencakup foto-foto, peraturan-peraturan, film dokumentar, laporan kegiatan, data yang relevan penelitian, buku-buku yang relevan.<sup>66</sup> Menurut Sugiyono dokumen yaitu tulisan peristiwa yang telah lampau. Dokumen berbentuk karya-karya, gambar, tulisan atau sejarah dari seseorang.<sup>67</sup> Kegunaan dokumentasi yaitu untuk mengetahui sejarah berdirinya sekolah, keadaan umum sekolah, sarana prasarana sekolah serta jumlah guru dan siswa.

### M. Teknik Analisis Data

Teknik analisis ditunjukkan untuk menguji hipotesis atau memberi jawaban rumusan permasalahan. Penggunaan teknik analisis data yaitu metode statistik dikarenakan datanya kuantitatif.<sup>68</sup> Selanjutnya data di analisis secara deskriptif kuantitatif setelah data-data terkumpul dengan cara membahas, menjabarkan, menguraikan dan mencari hubungan-hubungan masalah yang telah ditela'ah kemudian ditarik kesimpulan.

---

<sup>66</sup>*Ibid.*, hlm. 105.

<sup>67</sup>Sugiyono, *Op. Cit.*, hlm. 329.

<sup>68</sup>Abdurrahmat Fathoni, *Metodologi Penelitian dan Teknik Menyusun Skripsi* (Jakarta: Renika Cipta, 2011), hlm. 333.

Setelah data terkumpul melalui teknik-teknik penelitian di atas, kemudian dilakukan analisis yakni dengan menggunakan analisis uji t atau test t untuk dua sampel kecil yang saling berhubungan. Agar diketahui adakah pengaruh signifikan pada variabel independen secara persial terhadap variabel dependen maka digunakan uji t.<sup>69</sup>

Rumus yang digunakan yaitu:<sup>70</sup>

$$t_0 = \frac{M_D}{SE_D}$$

Tahap-tahap perhitungannya yakni:

1. Mencari D (difference = perbedaan) antara skor variabel X dan skor variabel Y, maka  $D = X - Y$
2. Menjumlahkan D, sehingga diperoleh  $\sum D$
3. Mencari mean of difference, dengan rumus:

$$M_D = \frac{\sum D}{N}$$

4. Mengkuadratkan D: setelah itu dijumlahkan sehingga diperoleh  $\sum D^2$
5. Mencari deviasi standar dari difference ( $SD_D$ ), dengan rumus:

$$(SD_D) = \sqrt{\frac{\sum D^2}{N} - \left(\frac{\sum D}{N}\right)^2}$$

---

<sup>69</sup>Roni Faslah, "Pengaruh Motivasi Kerja dan Disiplin Kerja terhadap Produktivitas Kerja pada Karyawan PT. Kabelindo Murni, Tbk," *Jurnal Pendidikan Ekonomi dan Bisnis (JPEB)* 1, no. 2 (2013), hlm. 50.

<sup>70</sup>Desi Ratna Sari, "Efektivitas Pendekatan Keterampilan Proses dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPA Kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang" (Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang, 2017), hlm. 44-46.

6. Mencari standar eror dari mean of difference, yaitu  $SE_{MD}$  dengan menggunakan rumus:

$$SE_{MD} = \frac{SD_D}{\sqrt{N-1}}$$

7. Mencari  $t_0$  dengan menggunakan rumus:

$$t_0 = \frac{M_D}{SE_{MD}}$$

8. Memberikan interpretasi terhadap  $t_0$  dengan melakukan perbandingan antara  $t_0$  dengan  $t_t$  dengan patokan:

- a. Jika  $t_0$  lebih besar atau sama dengan  $t_t$  maka hipotesa nihil ditolak, sebaliknya hipotesa alternatif diterima atau disetujui. Berarti antara kedua variabel yang sedang diselidiki perbedaannya, secara signifikan memang terdapat perbedaan.
- b. Jika  $t_0$  lebih kecil dari pada  $t_t$  maka hipotesa nihil diterima, sebaliknya hipotesa alternatif ditolak. Berarti bahwa perbedaan antara variabel I dan variabel II bukanlah perbedaan yang berarti atau bukan perbedaan yang signifikan.

## **N. Prosedur Penelitian**

Prosedur penelitian yakni tahap dalam menjawab pertanyaan serta alat pengumpulan data penelitian. Penelitian eksperimen terdiri dari satu kelompok yang diberikan perlakuan melalui tahap-tahap:

### 1. Tahap Persiapan

Menyiapkan surat izin penelitian dari institut terkait dan konsolidasi dengan guru-guru di SDN 1 Desa Karya Usaha Kecamatan Mesuji Makmur Kabupaten Ogan Komering Ilir.

### 2. Tahap Perencanaan

Observasi dilakukan peneliti ke SDN 1 Desa Karya Usaha Kecamatan Mesuji Makmur Kabupaten Ogan Komering Ilir. Melalui observasi ditentukan kelas untuk dijadikan sampel kemudian peneliti merancang instrumen penelitian berbentuk soal *pre test* dan *post test*.

### 3. Pelaksanaan Eksperimen

#### a. Memberikan *Pre Test*

*Pre test* dilakukukan di pertemuan satu, dua, tiga, dan empat. Peneliti menjelaskan materi tanpa menggunakan media permainan pola bintang serta memberikan tes tertulis berbentuk essay (*pre test*) agar diketahui pemahaman agama siswa sebelum penggunaan media permainan pola bintang.

#### b. Melakukan *Treatment*

*Treatment* dilakukan pada pertemuan 5, 6, 7, dan 8 dengan mengaplikasikan media permainan pola bintang untuk meningkatkan pemahaman agama siswa, pada setiap kolom terdapat petunjuk atau soal dan siswa akan menjawab dengan aktif dan menyenangkan. Peneliti menyampaikan kompetisi yang akan dicapai pada tahap pembelajaran kemudian membagi grub berjumlah empat orang. Setelah menyampaikan kompetisi dan grub selanjutnya melakukan

persiapan beberapa unsur media permainan pola bintang yakni lapak permainan (benner), koin/dadu, lembar nilai poin, materi pembelajaran, dan lambang bintang. Sebelum memulai permainan siswa berdoa terlebih dahulu kemudian setiap orang menentukan nomor urut permainan. Siswa dapat memulai permainan sesuai dengan nomor urut dan menjawab petunjuk atau soal tentang materi agama yang ada pada setiap kolom permainan.

c. Memberikan *post test*

*Post test* dilakukan pada pertemuan delapan. Peneliti memberikan tes berbentuk essay setelah memberikan *treatment* untuk mengetahui pemahaman agama siswa setelah menggunakan media permainan pola bintang.

4. Tahap Pelaporan

Agar diketahui adakah pengaruh pemakaian media permainan pola bintang untuk meningkat pemahaman agama siswa dilakukan analisis dan pengolahan hasil *pre test* dan *post test* menggunakan rumus skor tinggi, sedang, dan rendah (TSR) kemudian dianalisis dengan uji t.

## O. Sistematika Pembahasan

**Bab I Pendahuluan**, pada bab ini akan membahas mengenai latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan dan kegunaan penelitian, kajian pustaka, kerangka teori, variabel penelitian, definisi operasional, hipotesis penelitian, metodologi penelitian, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, prosedur penelitian, dan sistematika pembahasan.



**Bab II Landasan Teori**, yakni membahas menyangkut teori-teori yang relevan dengan penelitian yang meliputi: pengertian media permainan, kemudian bagaimana langkah-langkah melakukan pembelajaran menggunakan media permainan, serta pengertian pemahaman agama siswa.

**Bab III Kondisi Objektif Penelitian**, membahas mengenai gambaran umum sekolah, berisi mengenai informasi yang berhubungan mengenai keadaan serta suasana sekolah dan sejarah sekolah yang diteliti.

**Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan**, membahas mengenai hasil penelitian efektivitas penggunaan media permainan dalam meningkatkan pemahaman agama siswa SDN 1 Desa Karya Usaha Kecamatan Mesuji Makmur Kabupaten Ogan Komering Ilir.

**Bab V Penutup**, membahas mengenai kesimpulan dan saran.