

**PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN GAMES PADA MATERI
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DALAM MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK
DI SMP NEGERI 3 SOJOL**



SKRIPSI

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Jurusan Pendidikan Agama Islam
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK)
IAIN Palu*

Oleh:

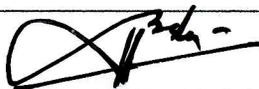
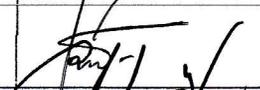
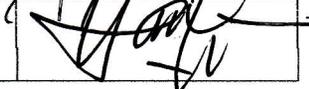
**IRA MAGFIRA
NIM. 14.1.01.0047**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) PALU
2018**

PENGESAHAN SKRIPSI

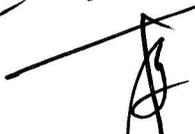
Skripsi saudara IRA MAGFIRA NIM. 14.1.01.0047 dengan judul “Penerapan Metode Pembelajaran *Games* Pada Materi PAI Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik di SMP Negeri 3 Sojol”, yang telah dimunaqasyakan oleh dewan penguji Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palu pada tanggal 20 Juli 2018 M yang bertepatan pada tanggal 7 Zul-Quada 1439 H. Dipandang bahwa skripsi tersebut telah memenuhi kriteria penulisan karya ilmiah dan dapat di terima sebagai persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada jurusan Pendidikan Agama Islam dengan beberapa perbaikan.

DEWAN PENGUJI

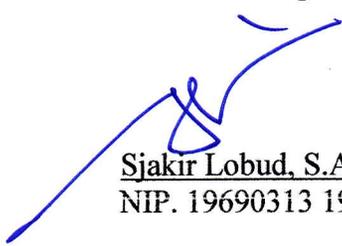
Jabatan	Nama	Tanda Tangan
Ketua tim penguji	Dr. Rusdin, M.Pd.	
Penguji utama I	Drs. Thalib, M.Pd.	
Penguji II	Dr. Risviremol, SS., M.Pd	
Pembimbing/penguji I	Dr. Rustina, S.Ag., M.Pd.	
Pembimbing/penguji II	Drs. Muhammad Nur Korompot, M.Pd.	

Mengetahui:

Dekan Fakultas
Tarbiyah dan ilmu keguruan


Dr. Mohamad Idhan, S.Ag., M.Ag.
NIP. 19720126 200003 1 001

Ketua Jurusan
Pendidikan agama islam


Sjakir Lobud, S.Ag., M.Pd.
NIP. 19690313 199703 1 003

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi yang berjudul “Penerapan Metode Pembelajaran *Games* Pada Materi PAI Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Di SMP Negeri 3 Sojol” oleh mahasiswa atas nama Ira Magfira, Nim.14.1.01.0047, Mahasiswa Jurusan Pendidikan Agama Islam (PAI) Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palu. Setelah dengan seksama meneliti dan mengoreksi skripsi yang bersangkutan, maka masing-masing pembimbing memandang bahwa skripsi tersebut telah memenuhi syarat-syarat ilmiah dan dapat diajukan untuk diujikan dihadapan dewan penguji.

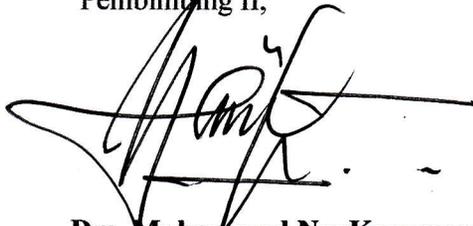
Palu, 4 Juni 2018 M.
18 Ramadhan 1439 H.

Pembimbing I,



Dr. Rustina, S.Ag., M.Pd.
NIP. 19720603 200312 2 003

Pembimbing II,



Drs. Muhammad NurKorompot, M.Pd.
NIP. 19670110 199203 1 003

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Dengan penuh kesadaran, penyusun dengan bertanda tangan di bawah ini, dinyatakan dengan skripsi berjudul “Penerapan Metode Pembelajaran *Games* Pada Materi PAI Untuk meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik di SMP Negeri 3 Sojol”. Benar adalah hasil karya penulis sendiri. Jika dikemudian hari terbukti bahwa ia merupakan duplikat, tiruan, plagiat, atau dibuat orang lain secara keseluruhan atau sebagian, maka skripsi ini dan gelar yang diperoleh karenanya, batal demi hukum.

Palu, 4 Juni 2018 M.

18 Ramadhan 1439 H.

Penulis



Ira Magfira

NIM: 141010047

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ. الصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ

سَيِّدِنَا مُحَمَّدٍ وَعَلَى آلِهِ وَصَحْبِهِ أَجْمَعِينَ أَمَّا بَعْدُ

Segala puji bagi Allah Rabb semesta alam. Shalawat dan salam semoga senantiasa tercurah atas junjungan kita Nabi Muhammad Saw beserta keluarga dan para sahabatnya serta mereka yang mengikutinya dengan baik hingga hari pembelasan. Dengan limpahkan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini semata-mata atas perkenaan Tuhan yang Maha Pemurah lagi Maha Penyayang.

Penulis mneyadari, bahwa selama proses penyelesaian skripsi ini telah banyak pihak yang memberikan bantuan berupa dorongan, arahan, serta kritikan, yang semua bertujuan untuk kemajuan penulis sendiri. Oleh karena itu perkenankan penulis untuk mengucapkan terimakasih kepada :

1. Ayahanda Arman Lairi, dan Ibunda Hj. Hanisa (Alm), tercinta dan tersayang, terimakasih telah membesarkan, mendidik, membiayai, serta memberikan motivasi dan dukungan yang tak terhitung, do'a yang selalu dipanjatkan, serta curahan kasih sayang yang tak bisa digantikan oleh siapa pun.
2. Bapak Prof. Dr. H. Sagaf S Pettalongi, M.Pd. selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palu yang telah mendorong dan memberikan kebijakan kepada penulis dalam berbagai hal yang berhubungan dengan studi di IAIN Palu.

3. Bapak Mohammad Idhan, S.Ag., M.Ag. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palu, Bapak Ketua Jurusan PAI Sjakir Lobud, S.Ag., M.Pd. dan Ibu Sekretaris Jurusan PAI Nursyam, S.Ag., M.Pd.I yang selalu melayani mahasiswa dengan bijak dan penyayang.
4. Bapak Drs. Thalib, M.Pd. selaku dosen penasehat akademik yang memberikan motivasi penulis dalam menyelesaikan perkuliahan di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palu.
5. Ibu Dr. Rustina, S.Ag., M.Pd. selaku pembimbing I dan Bapak Drs. Muhammad Nur Korompot, M.Pd. selaku pembimbing II yang sangat hebat dengan ikhlas dan sabar telah membimbing penulis dalam menyusun skripsi ini sampai selesai sesuai dengan harapan.
6. Bapak Abu Bakri S. Sos., M.M, selaku kepala perpustakaan dan semua stafnya yang telah melayani dan memberikan berbagai kemudahan dalam proses pencarian buku referensi yang menyangkut dengan judul proposal skripsi penulis.
7. Bapak dan Ibu dosen IAIN Palu yang telah mendidik penulis dengan berbagai disiplin keilmuannya, semoga amal baik mereka membawa manfaat bagi peningkatan profesionalisme keilmuan.
8. Bapak kepala Kepala sekolah beserta Bapak Ibu Guru SMP Negeri 3 Sojol yang telah bersedia menerima penulis untuk melaksanakan penelitian, dan kepada semua peserta didik dan terkhusus kepada peserta didik kelas VII B yang telah memberikan kemudahan kepada penulis dalam memperoleh berbagai data yang penulis butuhkan guna penyusunan skripsi ini.

9. Ari Naldi, Ria Astri, dan Primayanti atas segala doa dan dukungan serta canda tawa kalian menjadi penyemangat bagi penulis .
10. Sahabat-sahabat di lingkungan di IAIN Palu angkatan 2014 khususnya sahabat Sitti Nujum, Nurrisma, Hastin, Hermina, Fitri, Muslimah, Iqbal, Jasman, Magfirah yang selalu memberikan motivasi dan dukungan serta bantuan saat penulis dalam menjalani perkuliahan di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palu.
11. Semua rekan penulis yang tidak sempat penulis sebutkan namanya satu persatu yang telah berjasa dan ikhlas meluangkan waktu untuk membantu dan mencari kelengkapan bahan penyusunan skripsi ini.

Akhirnya, kepada semua pihak penulis mendoakan semoga segala bantuan yang telah diberikan kepada penulis mendapat balasan yang tidak terhingga dari Allah Swt. Amin.

Palu, 4 Juni 2018 M.
18 Ramadhan 1439 H.

Penulis



Ira Magfira
NIM: 141010047

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMBUNG	i
PENGESAHAN SKRIPSI	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
ABSTRAK	xii

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian	5
D. Penegasan Istilah	6
E. Kerangka Pemikiran.....	8
F. Hipotesis Tindakan.....	9
G. Garis-Garis Besar Isi Skripsi.....	9

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Metode pembelajaran.....	11
B. Metode Pembelajaran <i>Games</i>	14
C. Komponen-komponen Metode Pembelajaran <i>Games</i>	18
D. Macam-macam Metode Pembelajaran <i>Games</i>	20
E. Manfaat dan Tujuan Penerapan Metode Pembelajaran <i>Games</i>	24

BAB III METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Desain Penelitian	26
B. Lokasi Penelitian	32
C. Subjek Penelitian.....	32
D. Teknik Pengumpulan Data	33
E. Teknik Analisis Data.....	35
F. Indikator Keberhasilan	35
G. Prosedur Penelitian.....	37

BAB IV HASIL PENELITIAN

A. Gambaran Umum SMP Negeri 3 Sojol.....	41
B. Penerapan Metode Pembelajaran Games dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VII B Pada Materi PAI di SMP Negeri 3 Sojol.....	46
C. Hasil Ketuntasan Belajar Peserta Didik Kelas VII B Pada Materi PAI di SMP Negeri 3 Sojol.....	55

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	58
B. Implikasi Penelitian.....	59

DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN-LAMPIRAN
DAFTAR RIWAYAT HIDUP

DAFTAR TABEL

	Hal
1. Keadaan Kurikulum SMP Negeri 3 Sojol.....	45
2. Keadaan Guru di SMP Negeri 3 Sojol.....	45
3. Keadaan Peserta Didik Di SMP Negeri 3 Sojol.....	46
4. Rekapitulasi Hasil Tes Formatif Peserta Didik Pada Pra Siklus	47
5. Rekapitulasi Hasil Tes Formatif Peserta Didik Pada Siklus I.....	49
6. Rekapitulasi Hasil Tes Formatif Peserta Didik Pada Siklus II.....	52

DAFTAR LAMPIRAN

1. Surat Izin Penelitian
2. Kartu seminar proposal
3. Berita Acara
4. Undangan Menghadiri Skripsi
5. Pedoman Observasi
6. Panduan Wawancara
7. Data Informan
8. Surat Keterangan Selesai Penelitian
9. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
10. Nilai Tes Formatif
11. Rapor Peserta Didik
12. Foto Dokumentasi Hasil Penelitian
13. Riwayat Hidup

ABSTRAK

Nama : Ira Magfira

Nim : 14.1.01.0047

Judul Skripsi : Penerapan Metode Pembelajaran *Games* Pada Materi PAI Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Di SMP Negeri 3 Sojol

Skripsi ini berkenaan dengan studi salah satu “Penerapan Metode Pembelajaran *Games* Pada Materi PAI Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Di SMP Negeri 3 Sojol”. Pokok permasalahannya adalah bagaimana menerapkan metode pembelajaran *games* agar dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VII B pada materi PAI di SMP Negeri 3 Sojol dan bagaimana hasil ketuntasan belajar peserta didik dengan diterapkannya metode pembelajaran *games* di kelas VII B pada materi PAI di SMP Negeri 3 Sojol. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui tujuan dan manfaat penerapan metode pembelajaran *games* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi PAI dan macam-macam *games* pembelajaran yang diterapkan kepada peserta didik kelas VII B di SMP Negeri 3 Sojol.

Metode pembelajaran *games* adalah suatu pengetahuan tentang cara-cara pengajaran yang dipergunakan oleh seorang guru dengan gaya sambil bermain. Maka guru disini berperan seolah-olah sebagai teman bagi peserta didik yang bisa membuat peserta didik tidak merasa bosan dengan apa yang sedang diajarkan guru yang bisa membuat peserta didik lebih bermotivasi dalam belajar.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dalam bentuk narasi dan menggunakan jenis penelitian tindakan eksperimen. Penelitian tindakan dikategorikan sebagai penelitian kualitatif karena pada saat data dianalisis digunakan pendekatan kualitatif, tanpa ada perhitungan statistik. Dengan demikian, penelitian ini mewujudkan dengan menafsirkan satu variable dan kemudian menghubungkannya dengan variable data yang lain dan disajikan dalam bentuk kalimat naratif.

Penerapan metode pembelajaran *games* pada siklus pertama memperoleh nilai rata-rata prestasi belajar peserta didik sebesar 2921 dan ketuntasan belajar mencapai 82,86% atau ada 29 orang dari 35 peserta didik sudah tuntas belajar. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pada siklus pertama secara klasikal siswa belum tuntas belajar, karena siswa yang memperoleh nilai 75 atau ≥ 75 hanya sebesar 82,29%. Kemudian pada siklus kedua diperoleh nilai rata-rata prestasi belajar peserta didik adalah 3025 dan ketuntasan belajar mencapai 94,28%. Ada 33 peserta didik dari 35 orang sudah tuntas belajar atau hanya ada 2 orang dinyatakan tidak tuntas dari 35 peserta didik. Maka dari itu, 2 orang tersebut diberikan tes formatif kembali atau remedial sehingga hasil persentasi ketutasan belajar sudah mencapai 90% bahkan lebih dari pencapaian ketuntasan yang diinginkan. Dalam penerapannya di kelas metode pembelajaran *games* memiliki dampak positif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik yang ditandai dengan peningkatan ketuntasan belajar peserta didik dalam setiap siklus, yaitu siklus I (82,86%), siklus II (94,28%). Serta penerapan metode pembelajaran *games* mempunyai pengaruh positif, yaitu dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kegiatan belajar mengajar merupakan kegiatan yang paling pokok. Ini berarti bahwa berhasil-tidaknya pencapaian tujuan pendidikan banyak tergantung dari proses belajar yang dialami peserta didik. Dalam belajar peserta didik dipengaruhi oleh banyak faktor. Oleh karena itu, peserta didik harus mengetahui faktor-faktor yang dimaksud, demikian juga para pendidik, pembimbing dan pengajar di dalam mengatur dan mengendalikan faktor-faktor yang mempengaruhi belajar mengajar sehingga proses belajar mengajar berjalan menjadi optimal¹

Berhasilnya tujuan pembelajaran ditentukan oleh banyak faktor diantaranya adalah faktor guru dalam melaksanakan proses belajar mengajar. Disamping guru, faktor yang mempengaruhi kualitas pembelajaran adalah penggunaan metode pembelajaran. Metode mengajar adalah suatu cara atau jalan yang harus dilalui dalam mengajar.

Menurut S. Ulih, yang dikutip oleh Hamdani bahwa mengajar adalah menyajikan bahan pelajaran oleh seseorang kepada orang lain agar orang lain itu menerima, menguasai dan mengembangkannya. Dalam lembaga pendidikan, orang lain disebut siswa. Dalam proses belajar, agar peserta didik dapat menerima,

¹Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar* (Bandung: Pustaka Setia, 2011), 78.

menguasai, dan lebih mengembangkan bahan pelajar itu, guru harus mengajar dengan cara yang tepat, efisien, dan efektif.²

Relevan dengan hal tersebut, Andi Prastowo menyatakan bahwa metode pembelajaran adalah cara kerja yang bersistem yang memudahkan pelaksanaan pembelajaran, sehingga kompetensi dan tujuan pembelajaran dapat tercapai. Dan, metode pembelajaran adalah cara yang digunakan guru untuk mengimplementasikan rencana yang telah disusun dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran.³

Metode pembelajaran menekankan proses belajar peserta didik secara aktif dalam upaya memperoleh kemampuan hasil belajar. Pemilihan metode pembelajaran tentunya harus menghindari upaya penuangan ide kepada peserta didik. Guru seharusnya memikirkan cara (metode) yang membuat peserta didik belajar secara optimal. Dalam arti sesuai tingkat kemampuan masing-masing. Belajar secara optimal dapat dicapai jika peserta didik aktif dibawah bimbingan guru yang aktif pula.⁴

Salah satu metode yang diperkenalkan pada dunia pendidikan adalah metode pembelajaran *games*. Metode ini merupakan tipe atau model pembelajaran Kooperatif yang digunakan guru dalam pengajaran dengan gaya sambil bermain

²Ibid., 80.

³Ibid., 240.

⁴Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar* (Bandung: CV Pustaka Setia, 2011), 82.

melibatkan aktivitas seluruh peserta didik. Hal ini sesuai dengan apa yang dijelaskan oleh Muhibbin Syah, bahwa metode belajar *games* adalah suatu pengetahuan tentang cara-cara pengajaran yang dipergunakan oleh seorang guru dengan gaya sambil bermain. Maka disini guru berperan seolah-olah sebagai teman bagi peserta didik yang bisa membuat peserta didik tidak merasa bosan dengan apa yang sedang diajarkan guru yang bisa membuat peserta didik lebih bermotivasi dalam belajar.⁵

Salah satu metode yang sangat mudah diterapkan adalah metode *games*. Metode pembelajaran *games* adalah salah satu cara agar efektifitas belajar yang berlangsung dapat diterima dan dicerna oleh peserta didik dengan baik. Namun dalam pelaksanaannya guru kurang menerapkan metode pembelajaran *games* ini dalam proses belajar mengajar di sekolah terutama dalam pembelajaran pendidikan Agama Islam.

Maka disini penulis sendiri ingin melakukan penelitian langsung di sekolah SMP Negeri 3 Sojol. SMP Negeri 3 Sojol berada di Desa Pangalasiang tepatnya di Dusun III Ou. Didirikan pada tahun 2003, dan baru di resmikan setahun kemudian oleh Kepala Dinas Pendidikan Propinsi Sulawesi Tengah. Gedung sekolah ini merupakan *block grant DBL* dari pemerintahan Australia dengan dana sebesar Rp 1.150.000.000,- dan berdiri di atas tanah hibah masyarakat. Sebelum Kecamatan Sojol mekar menjadi dua kecamatan yaitu Kecamatan Sojol dan Sojol Utara, SMP

⁵Ismail Minardi, [Http://acehl.blogspot.co.id/214/metode-game-dalam-pembelajaran-pai-pada.html?m=1](http://acehl.blogspot.co.id/214/metode-game-dalam-pembelajaran-pai-pada.html?m=1), diakses pada Minggu, 05 Januari 2018.

Negeri 3 Sojol merupakan SMP Negeri nomor 4 dikecamatan Sojol, dengan nama SMP Negeri 3 Sojol.

Penulis menggunakan penelitian tindakan (*action research*) bertindak sebagai guru sekaligus peneliti untuk menerapkan metode pembelajaran *games* pada materi PAI. kerena pada dasarnya guru-guru di SMP Negeri 3. Sojol khususnya guru Pendidikan Agama Islam tersebut belum pernah menerapkan metode pembelajaran *games* pada setiap proses pembelajaran di kelas, mereka biasanya kebanyakan hanya menggunakan metode ceramah dan pemberian tugas kepada peserta didiknya. Sehingga terlihat sangat jelas bahwa banyak murid yang cepat merasa bosan terhadap materi yang diajarkan oleh gurunya dan lebih dominan aktif peserta didik hanya satu atau dua orang saja yang memang memiliki daya intelektual yang tinggi dari teman-temanya. Hal tersebut mengakibatkan hasil belajar peserta didik kurang merata dan hasil dari penilain mereka di kelas kurang memuaskan.

Oleh kerena itu, dengan menyadari kenyataan tersebut maka dalam penelitian ini penulis mengambil judul “Penerapan Metode Pembelajaran *Games* Pada Materi PAI Untuk meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik di SMP Negeri 3 Sojol”. Penulis berharap dengan diterapkan metode pembelajaran *games* ini akan lebih meningkatkan hasil belajar peserta didik sesuai dengan tujuan pendidikan.

B. Rumusan Masalah

Bertitik tolak pada latar belakang diatas, maka penulis merumuskan permasalahannya sebagai berikut:

1. Bagaimana menerapkan metode pembelajaran *games* agar dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VII B pada materi PAI di SMP Negeri 3 Sojol.
2. Bagaimana hasil ketuntasan belajar peserta didik dengan diterapkannya metode pembelajaran *games* di kelas VII B pada materi PAI di SMP Negeri 3 sojol.

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan

Sesuai dengan permasalahan diatas penelitian ini bertujuan untuk:

- a. Untuk mengetahui penerapan metode pembelajaran *games* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VII B pada materi PAI di SMP Negeri 3 Sojol.
- b. Untuk mengetahui hasil ketuntasan belajar peserta didik dengan diterapkannya metode pembelajaran *games* di kelas VII B pada materi PAI di SMP Negeri 3 sojol.

2. Manfaat

Adapun maksud penulis melakukan penelitian ini agar berguna untuk:

a. Manfaat Ilmiah

Penelitian diharapkan dapat memberikan sumbangan pikiran dan menambah pengetahuan dalam meningkatkan mutu pendidikan, sehingga dapat terwujud generasi yang berkualitas sesuai bidangnya masing-masing.

b. Manfaat Praktis

- 1) Bagi peneliti dapat meningkatkan pengetahuan tentang Bagaimana proses penerapan metode *games* terhadap keberhasilan belajar peserta didik pada materi PAI di SMP Negeri 3 Sojol.
- 2) Bagi Guru menambah pengetahuan dan wawasan penulis tentang peranan guru untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan menerapkan metode pembelajaran *games*.
- 3) Bagi Sekolah hasil penelitian yang diberikan dapat membawa dampak positif terhadap perkembangan sekolah yang nampak pada hasil belajar sehingga dapat tercapainya ketuntasan belajar minimal yang telah ditetapkan oleh sekolah.
- 4) Bagi peneliti lanjutan sebagai bahan acuan dan tolak ukur untuk penelitian-penelitian berikutnya.
- 5) Sebagai penentu kebijakan dalam upaya meningkatkan hasil belajar peserta didik khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.⁶

D. Penegasan Istilah

Untuk menghindari kesalahpahaman dalam memahami istilah dalam judul skripsi ini maka penulis menjelaskan istilah-istilah yang dipergunakan antara lain:

⁶Nasmin, *Skripsi Penerapan Metode Education Games Terhadap Kreativitas Anak* (2013), 9.

1. Penerapan

Menurut Poerwadarminta, penerapan berasal dari kata terap yang mempunyai maksud memperaktekkan atau pemasangan, pengenalan, dan prihal memperaktekkan. Penerapan yang peneliti maksud disini adalah memperaktekkan atau mengenalkan metode game dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada materi PAI.⁷

2. Metode *Games*

Metode *games* merupakan tipe atau model pembelajaran Kooperatif yang digunakan guru dalam pengajaran dengan gaya sambil bermain melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa ada perbedaan status, melibatkan tutor sebaya, dan mengandung unsur permainan.

3. Pendidikan Agama Islam

Pendidikan Agama islam adalah usaha sadar untuk menyiapkan siswa dalam meyakini, memahami, menghayati dan mengamalkan agama Islam melalui kegiatan bimbingan, pengarahan atau latihan dengan memerhatikan tuntutan untuk menghormati agama lain dalam hubungan kerukunan antar umat beragama dalam masyarakat untuk mewujudkan kesatuan nasional.⁸

⁷Poerwadarminta, *Kamus Umum Bahasa Indonesia* (Jakarta: Balai Pustaka, 2005), 657.

⁸Akmal Hawi, *Kompetensi Guru pendidikan Agama Islam* (Jakarta: Rajawali Pers, 2004), 19.

4. Hasil Belajar

Indikator hasil belajar adalah tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat dimiliki oleh peserta didik setelah mereka melakukan proses pembelajaran tertentu.

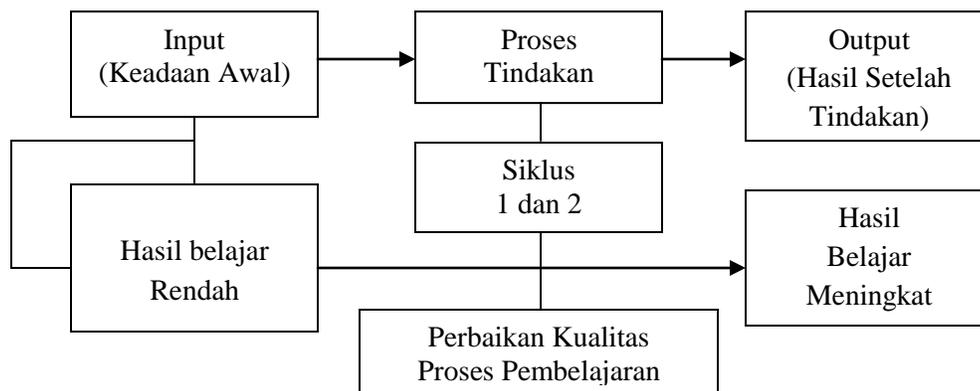
Hasil belajar menurut Gegne dan Briggs, yang dikutip oleh Jamil adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa sebagai akibat perbuatan belajar dan dapat diamati melalui penampilan siswa (*learner's performance*).⁹

E. Kerangka Pemikiran

Berdasarkan kajian teoritis, dapat disusun kerangka berpikir penerapan metode pembelajaran *games* dalam pembelajaran PAI untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik di SMP Negeri 3 Sojol tahun pelajaran 2018.

Adapun alur pikir penelitian tindakan kelas digambarkan pada bagan berikut

ini:



⁹Jamil, *Strategi Pembelajaran* (Jogjakarta: AR-Ruzz Media, 2016), 37.

F. Hipotesis Tindakan

Hipotesis dalam penelitian tindakan kelas ini yaitu jika metode pembelajaran *games* diterapkan maka hasil belajar peserta didik kelas VII B di SMP negeri 3 sojol akan meningkat.

G. Garis-garis Besar Penelitian

Gambaran awal isi proposal ini, penulis perlu mengemukakan garis-garis besar isi proposal yang bertujuan agar menjadi informasi awal terhadap masalah yang diteliti.

BAB I ini berupa pendahuluan. Pada bagian ini diuraikan segala sesuatu yang berlaku sebagai acuan dasar dalam melakukan penelitian. Diantaranya berupa latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, penegasan istilah, kerangka pemikiran, hipotesis tindakan dan selanjutnya, pada bagian terakhir adalah garis-garis besar isi skripsi.

BAB II ini lebih berisi mengenai landasan teori yang menjadi sumber teori dan dipakai oleh penelitian ini. Beberapa teori yang dibahas adalah metode pembelajaran, metode pembelajaran *games*, komponen-komponen metode pembelajaran *games*, macam-macam *games* dalam pembelajaran, serta manfaat dan tujuan penerapan metode pembelajaran *games*.

BAB III ini menjabarkan mengenai metode penelitian yang menjelaskan secara rinci kerangka kerja metodologis yang digunakan dalam pelaksanaan penelitian hingga penulisan proposal, meliputi sub bab: pendekatan dan desain penelitian; lokasi penelitian, subjek dan objek penelitian, prosedur penelitian, teknik

pengumpulan data, analisis data, dan pada bagian terakhir yaitu indikator keberhasilan.

Bab IV memuat tentang pembahasan dan hasil penelitian, yang isinya memuat deskripsi hasil penelitian mengenai tahap-tahap siklus penelitian, dan pembahasan hasil penelitian di SMP Negeri 3 Sojol.

Bab V merupakan bab terakhir atau penutup yang memuat tentang kesimpulan dari seluruh pembahasan yang telah diuraikan kemudian memberikan saran-saran yang baik dari hasil penelitian yang telah dilakukan guna kemajuan dan peningkatan ke arah yang lebih baik.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Metode Pembelajaran

Jamil dalam bukunya, mengutip pendapat Yamin yang menjelaskan bahwa metode secara harfiah berasal dari bahasa Yunani *methodos*, yang artinya jalan/cara. Metode pembelajaran diartikan sebagai cara yang berisi prosedur baku untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran, khususnya kegiatan penyajian materi pelajaran kepada peserta didik. Metode dalam mengajar berperan sebagai alat untuk menciptakan proses pembelajaran antara peserta didik dengan guru dalam proses pembelajaran. Metode pembelajaran merupakan cara melakukan atau menyajikan, menguraikan materi pembelajaran kepada peserta didik untuk mencapai tujuan.¹

Deperteman Agama RI menjelaskan metode pembelajaran yang dikutip oleh Hamdani, metode adalah cara yang digunakan guru untuk menyampaikan pembelajaran kepada siswa. karena penyampaian itu berlangsung dalam interaksi edukatif, metode pembelajaran dapat diartikan sebagai cara yang dipergunakan oleh guru dalam mengadakan hubungan dengan peserta didik pada saat berlangsungnya pengajaran. Dengan demikian, metode pembelajaran merupakan alat untuk menciptakan proses belajar mengajar.²

¹Jamil, *Strategi Pembelajaran* (Jakarta: AR-Ruzz Media, 2016), 281.

²Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar* (Bandung: CV Pustaka Setia, 2011), 80.

Andi Prastowo dalam bukunya mengutip penjelasan yang tercantum dalam Permendikbud RI No. 81a Tahun 2013 tentang Implementasi Kurikulum lampiran 4 tentang *Pedoman Umum Tentang Pembelajaran* dijelaskan bahwa metode pembelajaran merupakan salah satu dari lima komponen inti suatu RPP, selain tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, sumber belajar, dan penilaian. Secara urutan, dalam Permendikbud RI No 65 Tahun 2013 tentang Standar Proses Pendidikan maupun Permendikbud RI No 81a Tahun 2013, posisi dan kedudukan komponen metode pembelajaran dalam RPP terletak setelah komponen ‘Materi pembelajaran’ dan sebelum ‘Media pembelajaran’.³

Dijelaskan dalam Permendikbud RI No. 65 Tahun 2013, bahwa metode pembelajaran digunakan oleh pendidik untuk mewujudkan suasana belajar dalam proses pembelajaran agar peserta didik mencapai KD yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dan KD yang akan dicapai. Dengan pengertian tersebut, dapat pula dipahami bahwa untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran yang menyenangkan, mengaktifkan, efektif dan efisien dalam mencapai tujuan, dan sesuai kebutuhan peserta didik, keberadaan pendekatan, model, strategi, metode, dan teknik pembelajaran yang tepat menjadi suatu keniscayaan.⁴

Relevan dengan hal tersebut, Andi Prastowo menyatakan bahwa metode pembelajaran adalah cara kerja yang bersistem yang memudahkan pelaksanaan pembelajaran, sehingga kompetensi dan tujuan pembelajaran dapat tercapai. Dan,

³Andi Prastowo, *Menyusun Rencana pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Tematik Terpadu*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2015), 238.

⁴Ibid., 238.

metode pembelajaran adalah cara yang digunakan guru untuk mengimplementasikan rencana yang telah disusun dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran.⁵

Metode pembelajaran menekankan proses belajar peserta didik secara aktif dalam upaya memperoleh kemampuan hasil belajar. Pemilihan metode pembelajaran tentunya harus menghindari upaya penguangan ide kepada siswa. guru seharusnya memikirkan cara (metode) yang membuat peserta didik belajar secara optimal. Dalam arti sesuai tingkat kemampuan masing-masing. Belajar secara optimal dapat dicapai jika peserta didik aktif dibawah bimbingan guru yang aktif pula.⁶

Metode pembelajaran adalah cara yang paling cepat dan tepat digunakan dalam peningkatan prestasi belajar pendidikan agama islam. Yaitu segala aktivitas yang dilakukan baik dalam kelas maupun di luar kelas melalui berbagai usaha yang sistematis untuk mencapai tujuan pendidikan agama islam.

Berbicara tentang metode mengajar, terdapat ayat Al-Qur'an yang dapat dijadikan sebagai petunjuk tentang adanya metode yang digunakan malaikat jibril dalam menyampaikan wahyu kepada Nabi Muhammad SAW yaitu dalam *Q.S. Al-Alaq* [96]: 1-5, yakni:

⁵Ibid., 240.

⁶Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar* (Bandung: CV Pustaka Setia, 2011), 82.

اَقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ اَقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ
الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ

Terjemahannya:

Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu Yang menciptakan, Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah, dan Tuhanmulah Yang Maha Pemurah, Yang mengajar (manusia) dengan perantaraan kalam. Dia mengajarkan kepada manusia apa yang tidak diketahuinya.⁷

Proses belajar akan menghasilkan hasil belajar. Namun harus diingat bahwa meskipun tujuan pembelajaran dirumuskan dengan baik, belum tentu menghasilkan pembelajaran yang optimal. Kerena hasil yang baik dipengaruhi oleh komponen-komponen, dan terutama bagaimana aktivitas anak didik sebagai subyek belajar.

Metode mengajar adalah sebagai alat pencapaian tujuan, maka diperlukan pengetahuan tentang tujuan itu sendiri. Perumusan tujuan dengan sejelas-jelasnya merupakan persyaratan terpenting sebelum seseorang menentukan dan memilih metode mengajar yang tepat. Kekaburan didalam tujuan yang akan dicapai menyebabkan kesulitan dalam memilih metode mengajar yang tepat.

B. Metode Pembelajaran Games

Pembelajaran menurut Peter salim dalam *Kamus The Contemporary English Indonesia Dictionary* yang dikutip oleh Nasmin, berarti pendidikan yang bersifat mendidik yang memberikan contoh/suri tauladan yang baik dan berhubungan langsung dengan pengajaran/pendidikan.⁸

⁷Depertemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahannya*, (Semarang: Toha Putra, 2005), 413.

⁸Nasmin, Skripsi *Penerapan Metode Education Games Terhadap Kreatifitas Anak* (2013), 144.

Menurut Andang Ismail Pembelajaran yaitu suatu yang bersifat mendidik, memiliki unsur pendidikan. Sedangkan *Games* berarti permainan yang menyenangkan.⁹ Menurut Kartini Kartono “Permainan adalah kesibukan yang dipilih sendiri dan berlangsung secara tidak sadar.”¹⁰

Zulkifli juga berpendapat bahwa “Permainan adalah kesibukan, yang dipilih sendiri tanpa ada paksaan, tampah didesak oleh rasa tanggung jawab”.¹¹ Sedangkan Jerome mendefinisikan permainan adalah suatu yang menggemirakan dan menyenangkan. Permainan tidak mempunyai tujuan ekstrinsik, motivasi anak subyektif dan tidak mempunyai tujuan praktis. Permainan merupakan hal yang spontan dan suka rela, dipilih secara bebas oleh pemain. Permainan mencakup keterlibatan aktif dari pemain.¹²

Metode pembelajaran *games* adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan seluruh aktifitas siswa tanpa ada perbedaan status, melibatkan peran peserta didik sebagai tutor sebaya, dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*.

Metode *game* menurut Maryito adalah penyampaian materi pembelajaran dengan cara simulasi atau *game*. Sedangkan menurut Muhibbin Syah, bahwa metode *game* adalah suatu pengetahuan tentang cara-cara pengajaran yang dipergunakan oleh seorang guru dengan gaya sambil bermain. Maka guru disini

⁹Ibid ., 12

¹⁰Ibid., 12

¹¹Ibid., 13.

berperan seolah-olah sebagai teman bagi peserta didik yang bisa membuat peserta didik tidak merasa bosan dengan apa yang sedang diajarkan guru yang bisa membuat peserta didik lebih bermotivasi dalam belajar.¹³

Rusman dalam bukunya, mengutip pendapat Saco yang menjelaskan bahwa dalam metode pembelajaran *games* peserta didik memainkan permainan dengan anggota tim lain untuk memperoleh skor bagi tim mereka masing-masing. Permainan dapat disusun guru dalam bentuk kuis berupa pertanyaan yang berkaitan dengan materi pelajaran. Kadang-kadang juga bisa diselingi dengan pertanyaan yang berkaitan dengan kelompok (identitas kelompok mereka).¹⁴

Aktivitas belajar dengan model *games* memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar.

Bermain atau permainan adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa menggunakan alat untuk menghasilkan pengertian, atau memberikan informasi, memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak. Jika pengertian bermain dipahami dan sangat dikuasai, kemampuan itu akan berdampak positif pada cara kita dalam membantu proses belajar anak.

Menurut penulis, metode pembelajaran *games* adalah salah satu teknik atau cara pembelajaran yang sangat efektif diberikan kepada peserta didik. Metode ini membuat peserta didik menjadi aktif di kelas karena dalam penerapannya peserta didik dapat belajar sambil bermain.

¹³Ismail Minardi, [Http://acehl.blogspot.co.id/214/metode-game-dalam-pembelajaran-pai-pada.html?m=1](http://acehl.blogspot.co.id/214/metode-game-dalam-pembelajaran-pai-pada.html?m=1), diakses pada Minggu, 05 Januari 2014.

¹⁴Rusman, *Belajar dan Pembelajaran* (Jakarta: PT Kharisma Putra Utama, 2017), 315.

Jadi pembelajaran *games* adalah suatu kegiatan yang sangat menyenangkan dan dapat merupakan cara/alat pendidikan yang bersifat mendidik. Pembelajaran *games* merupakan permainan edukatif yang bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan bahasa, berfikir, serta bergaul dengan lingkungan.

Hakikat permainan tercermin dalam sikap permainan. Semua permainan adalah yang dimainkan. Daya tarik sebuah permainan, pesona yang digunakan, sesungguhnya adalah bahwa fakta permainan cenderung menguasai pemain. Bahkan ketika ada kasus dimana seseorang berusaha menjalankan tugas dalam menegaskan dirinya, terdapat resiko apakah dia berhasil atau tidak, berlanjut dan berlanjut lagi, merupakan daya tarik permainan. Siapapun yang mencoba pada kenyataannya adalah seorang yang dicoba. Subjek riil permainan (hal ini ditujukan dengan tepat dalam pengalaman dimana tidak hanya ada pemain tunggal) malahan permainan itu sendiri. Permainan adalah suatu yang menarik pesona pemain, menariknya dalam permainan, dan menahanya disana.

Juga ditunjukkan oleh fakta bahwa permainan mempunyai semangatnya sendiri yang tepat. Tetapi hal ini bahkan tidak merujuk pada suasana hati atau keadaan mental dari orang-orang yang melakukan permainan.

Permainan membutuhkan lapangan permainan. Penetapan sebagian lapangan permainan seperti daerah suci, sebagaimana yang tepat dijelaskan oleh Huizinga yang dikutip oleh Hans yang menetapkan ruang permainan sebagai sebuah dunia yang tertutup tanpa adanya peralihan dan perantara terhadap tujuan-tujuan. Bahwa semua permainan adalah sebuah permainan sesuatu itu

benar disini. Esensi permainan pelepasannya dari ketegangan yang dirasakan di dalam sikapnya terdapat tujuan-tujuan. Inilah yang lebih menentukan mengapa permainan selalu berupa sebuah permainan sesuatu.¹⁵

C. Komponen-komponen Metode Pembelajaran Games

Permainan diciptakan untuk menciptakan pembelajaran yang pasif ke aktif, dari baku menjadi gerak (akrab), dan dari jenuh menjadi riang (segar). Metode ini diarahkan agar tujuan belajar dapat dicapai secara efisien dan efektif dalam suasana gembira, meskipun membahas hal-hal yang sulit atau berat. Sebaiknya permainan digunakan sebagai bagian dari proses belajar, bukan hanya mengisi waktu kosong atau sekedar permainan. Permainan sebaiknya dirancang menjadi suatu ‘aksi’ atau kejadian yang dialami sendiri oleh peserta didik, kemudian ditarik dalam proses refleksi untuk menjadi hikmah yang mendalam (prinsip, nilai, atau pelajaran-pelajaran).

Ada lima komponen utama dalam metode pembelajaran *games*, yaitu sebagai berikut:

1. Penyajian Kelas

Pada awal pembelajaran, guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas. Biasanya, dilakukan dengan pengajaran langsung atau ceramah dan diskusi yang dipimpin guru. Pada saat penyajian kelas ini, peserta didik harus benar-benar memperhatikan dan memahami materi yang disampaikan guru karena akan membantu peserta didik bekerja dengan baik pada saat kerja kelompok dan pada saat *game* karena skor *game* akan menentukan skor kelompok.

¹⁵ Hans, *Kebenaran dan Metode* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2004), 205.

2. *Kelompok (team)*

Kelompok biasanya terdiri atas empat sampai lima orang siswa yang anggotanya heterogen dilihat dari prestasi akademik, jenis kelamin, ras, atau etnik. Fungsi kelompok adalah lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat *game*.

3. *Game*

Game terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat peserta didik dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Kebanyakan *game* terdiri atas pertanyaan-pertanyaan sederhana bernomor. Siswa memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu. Peserta didik yang menjawab benar akan mendapat skor. Skor ini dikumpulkan untuk turnamen mingguan.

4. *Turnamen*

Turnament dilakukan pada akhir minggu atau pada setiap unit setelah guru melakukan persentasi kelas dan kelompok sudah mengerjakan lembar kerja. Pada turnamen pertama, guru membagi peserta didik ke dalam berbagai meja turnamen. Tiga peserta didik yang tinggi prestasinya dikelompokkan pada meja I, tiga peserta didik selanjutnya pada meja II, dan seterusnya.

5. *Team recognize (penghargaan kelompok)*

Guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, dan masing-masing kelompok akan mendapat hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang ditentukan. Kelompok mendapat julukan "*super team*" jika skor

mencapai 45 atau lebih, “*great team*” apabila rata-rata mencapai 40-45, dan “*good team*” apabila rata-ratanya 30-40.

D. Macam-macam Games Dalam Pembelajaran

Metode games/permainan didesain untuk membantu peserta didik mengenali dan menganalisis dunia nyata secara aktif. Peserta didik yang terlibat dalam permainan masing-masing terlibat dan berintraksi dengan peserta didik lainnya. Peserta didik mengambil kesimpulan sendiri dan menanggung konsekuensi dari keputusannya. Metode pembelajaran seperti ini, tentunya memudahkan peserta didik memahami konsep-konsep pembelajaran, karena objek-objek yang dipelajari peserta didik dapat mereka alami dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, permainan merupakan suatu kegiatan kelompok dalam menerapkan metode pembelajaran *games*.

Adapun contoh permainan atau game dalam pembelajaran yang dapat diterapkan oleh guru di kelas, yaitu sebagai berikut:

a. Game Turnamen

Adapun langkah-langkah dari game tournament ini, yaitu:

1. Guru menyiapkan kartu soal, lembar kerja peserta didik, dan alat atau bahan.
2. Peserta didik dibagi atas beberapa kelompok (tiap kelompok anggotanya lima/enam peserta didik. Peserta didik ditempatkan dalam tim belajar beranggotakan empat orang yang merupakan campuran menurut tingkat prestasi dan jenis kelamin.

3. Guru menyiapkan pelajaran, dan kemudian peserta didik bekerja di dalam tim mereka untuk memastikan bahwa seluruh anggota tim telah menguasai pelajaran tersebut.
4. Selanjutnya, seluruh peserta didik dikenai kuis, pada waktu kuis ini mereka tidak dapat saling membantu.
5. Dalam satu permainan terdiri dari kelompok pembaca, kelompok penentang I, dan kelompok penentang II. Kelompok pembaca bertugas mengambil kartu bernomor dan cari pertanyaan pada lembar permainan, kemudian dibaca keras-keras dan beri jawaban. Lalu, kelompok penentang I dan II menyetujui pembaca atau memberi jawaban yang berbeda.

b. Game Rangking I

Adapun Langkah-langkah penerapan game rangking satu, yaitu:

1. Guru membuka pembelajaran.
2. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.
3. Guru menyampaikan materi pelajaran dengan diselingi tanya jawab untuk mengaktifkan peserta didik.
4. Guru sebelumnya harus mempersiapkan soal yang nanti digunakan untuk permainan.
5. Guru membagikan kertas hvs kosong kepada masing-masing peserta didik, kemudian menyuruh mereka untuk menuliskan nama atau absen.
6. Guru membacakan soal dan siswa menjawab di kertas kosong (kertas jawaban yang sudah dipegangnya). Beri arahan kepada peserta didik supaya

menuliskan jawaban dengan tulisan yang besar, dan harus ditulis menggunakan pensil supaya dapat dihapus dengan mudah.

7. Beri waktu peserta didik untuk berfikir dan menjawabnya. Jika soal berkaitan dengan hadis atau ayat-ayat suci Al-Qur'an, maka beri waktu yang lebih panjang.
8. Jika waktu ditentukan sudah habis. Suruh peserta didik untuk mengangkat jawabannya.
9. Guru membacakan jawaban (untuk jawaban yang benar, kertas jawaban tetap diangkat, dan untuk jawaban yang salah, kertas jawaban diletakkan di meja). Ingat, jangan sampai peserta didik dengan jawaban yang salah menyuruh mereka untuk keluar kelas.
10. Beri tanda pada kertas jawaban yang benar (tanda tangan, cap jempol, atau stempel).
11. Begitu seterusnya sampai pertanyaan habis dan dijawab oleh siswa.
12. Bagi peserta didik yang mendapatkan tanda paling banyak pada kertas jawabannya, dialah yang menyandang atau mendapatkan predikat rangking I.
13. Guru dan peserta didik memberikan kesimpulan.¹⁶

¹⁶Anwar Dasuki, [Http://vickybiensanujie.blogspot.co.id/2014/03/model-pembelajaran-rangking-1](http://vickybiensanujie.blogspot.co.id/2014/03/model-pembelajaran-rangking-1), diakses pada Sabtu, 15 maret 2014.

c. Game Simulasi

Adapun pola atau langkah-langkah dasar permainan simulasi, yaitu sebagai berikut:

1. Ada kelompok belajar atau kelompok anak didik yang akan melaksanakan kegiatan permainan simulasi yang terdiri atas 10-15 orang. Jika dalam keadaan terpaksa, bisa dilaksanakan kurang lebih dari jumlah tersebut.
2. Setiap warga belajar (anak didik) yang mengikuti permainan simulasi tersebut dinamakan peserta. Dari seluruh peserta ini, dapat dibagi penamaannya dalam kelompok itu, yakni ada yang dinamakan fasilitator, pemain, peneliti, pemegang peran, dan penonton.
3. Pemain simulasi mempunyai alat permainan yang disebut bebaran lengkap dengan gaco dan alat penentu langkah, kartu berwarna, buku pegangan fasilitator. Bebaran berupa kertas manila yang dibentangkan sebagai media permainan. Pesan-pesan permainan dituliskan pada lembaran dan kartu berwarna.
4. Bermain dan berdiskusi dilaksanakan berdasarkan aturan main dan menurut pesan-pesan yang ada dalam bebaran atau kartu berwarna. Pada akhir permainan dibuatkan simpulan oleh fasilitator sebagai akhir simpulan diskusi.¹⁷

Dalam Pembelajaran menggunakan metode yang menuntut peserta didik berpartisipasi secara aktif, peranan guru sangat minimal. Guru tidak lagi menjadi sumber pengetahuan bagi peserta didik, yang sepanjang jam pelajaran

¹⁷Nasmin, Skripsi *Penerapan Metode Education Games Terhadap Kreativitas Anak* (2013), 28.

berceramah menumpuhkan pengetahuan untuk peserta didiknya. Guru hanyalah menjadi fasilitator yang mengatur dan menjaga agar pembelajaran dapat berlangsung sesuai dengan apa yang diharapkan dan mencapai tujuan pembelajaran.

Sehubungan dengan metode pembelajaran *games*, “Penerapan guru dalam pembelajaran dibagi atas empat bagian. Keempat peranan yang dimaksud yaitu: (1) memberikan penjelasan (*explaining*), (2) pengawasan (*controlling*), (3) pembinaan, dan (4) diskusi (*discussion*).”¹⁸

E. Manfaat dan Tujuan Penerapan Metode Pembelajaran Games

Games dalam pembelajaran bukan hanya dapat membuat siswa menjadi semangat dalam belajar, namun juga ada beberapa manfaat yang dapat diperoleh oleh peserta didik. Menurut Bambang ada beberapa manfaat dalam pembelajaran *games*, yaitu sebagai berikut:

1. Menciptakan hubungan kerja yang lebih fleksibel antara siswa.
2. Menciptakan kemauan yang lebih besar untuk belajar dan bersikap
3. Memecahkan kebakuan antara siswa dan guru.
4. Meningkatkan atau menurunkan level energi.
5. Memfokus ulang perhatian.
6. Melatih berbagai kecakapan berfikir tumpah susah payah.¹⁹

Permainan (*games*) sebagai metode mengajar bertujuan:

1. Melatih keterampilan tertentu baik bersifat profesional, maupun bagi kehidupan sehari-hari.
2. Memperoleh pemahaman tentang suatu konsep atau prinsip.
3. Melatih memecahkan masalah.
4. Meningkatkan keaktifan belajar dengan melibatkan peserta didik dalam mempelajari situasi yang hampir serupa dengan kejadian yang sebenarnya.
5. Memberikan motivasi belajar kepada peserta didik.
6. Melatih peserta didik untuk mengadakan kerja sama dalam situasi kelompok.

¹⁸Ibid., 28.

¹⁹Bambang, *Trik dan taktik Mengajar* (Jakarta: PT Indeks, 2008), 214.

7. Menumbuhkan daya kreatif anak didik.
8. Melatih peserta didik untuk mengembangkan sikap toleransi.²⁰

Metode pembelajaran *games* tentunya memudahkan peserta didik memahami konsep-konsep pembelajaran, karena objek-objek yang dipelajari peserta didik dapat mereka alami dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, permainan merupakan suatu kegiatan kelompok dalam menerapkan metode pembelajaran *games*.

²⁰Nasmin, Skripsi *Penerapan Metode Education Games Terhadap Kreatifitas Anak* (2013), 28.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Desain Penelitian

1. Pendekatan penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian tindakan kelas (*Classroom action research*). Penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) merupakan bentuk penelitian reflektif yang dilakukan oleh guru sendiri yang hasilnya dapat dimanfaatkan sebagai alat untuk pengembangan kurikulum, pengembangan sekolah, pengembangan keterampilan mengajar, dan sebagainya.¹

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dalam bentuk narasi dan menggunakan jenis penelitian tindakan eksperimen. Penelitian tindakan dikategorikan sebagai penelitian kualitatif karena pada saat data dianalisis digunakan pendekatan kualitatif, tanpa ada perhitungan statistik.²

Dalam bukunya Ishak Abdulhak, mengutip pendapat Chein yang menjelaskan pengertian penelitian tindakan eksperimental ialah berbagai teknik atau strategi secara efektif dan efisien didalam suatu belajar dan mengajar. Di dalam kaitanya dengan kegiatan belajar mengajar, dimungkinkan terdapat lebih dari satu strategi atau teknik yang ditetapkan untuk mencapai suatu tujuan instruksional. Dengan diterapkannya penelitian tindakan ini diharapkan peneliti

¹Epon Ningrum, *Penelitian Tindakan Kelas Panduan Praktis Dan Contoh*, (Yogyakarta: Penerbit Ombak, 2014), 22-25.

² Ishak Abdulhak, *Penelitian Tindakan dalam Pendidikan Nonformal*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2012), 159.

dapat menentukan cara mana yang paling efektif dalam rangka untuk mencapai tujuan pembelajaran.³

Data kualitatif adalah naratif, artinya data itu sendiri adalah kata-kata. Ini bisa muncul dalam bentuk transkrip wawancara, catatan observasional, entri jurnal, atau transkrip audio atau dokumen yang ada, catatan atau laporan.⁴

Dikatakan sebagai penelitian eksperimen, kerana penelitian ini diawali dengan perencanaan, adanya perlakuan terhadap subjek penelitian, dan adanya evaluasi terhadap hasil yang dicapai sesudah adanya perlakuan.

Menurut Bogdan dan Taylor, sebagaimana dikutip Moelong mendefinisikan metodologi kualitatif sebagai “Prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati”. Sehubungan dengan definisi tersebut, Krik dan Miller sebagaimana dikutip Moelong mendefinisikan penelitian kualitatif adalah “Tradisi Ilmu pengetahuan sosial yang secara fundamental bergantung pada pengamatan manusia dan berhubungan dengan orang-orang tersebut dalam bahasanya dan peristilahanya”.⁵

Dalam penelitian kualitatif peneliti menjadi instrument. Oleh karna itu dalam penelitian kualitatif instrumentnya adalah orang. Untuk dapat menjadi instrument, maka penulis harus memiliki bekal teori dan wawasan yang luas,

³Ibid., 159.

⁴Craig A. Martler, *Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta: Permata Puri Media, 2012), 132-133.

⁵Moleong, Lexy J, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2000), 23.

sehingga mampu bertanya, menganalisis, memotret, dan mengkonstruksi objek yang diteliti menjadi lebih jelas dan bermakna. Kriteria data dalam penelitian kualitatif adalah data yang pasti. Data yang pasti adalah data yang sebenarnya terjadi sebagaimana adanya, bukan data yang sekedar terlihat, terucap, tetapi data yang mengandung makna dibalik yang terlihat dan terucap tersebut.⁶

Nusa putra dalam bukunya juga mengutip pendapat Putra dan Dwilestari dalam bukunya yang menjelaskan, pertanyaan kualitatif harus memenuhi sejumlah persyaratan, yaitu:

1. Terbuka, tidak dibatasi dalam bentuk hubungannya antara variabel yang bersifat tertutup seperti dalam penelitian kuantitatif.
2. Konteks, ada latar sosial dimana penelitian dilakukan.
3. Partisipan, yaitu orang atau komunitas yang diteliti.
4. Fokus, pokok atau topik utama penelitian.⁷

Alasan menggunakan pendekatan kualitatif:

Pertama, kerana lebih mudah mengadakan penyesuaian dengan kenyataan berdimensi ganda, *Kedua*, lebih mudah menyajikan secara langsung hakikat hubungan antara peneliti dan subjek penelitian, *Ketiga*, memiliki kepekaan dan daya penyesuaian diri dengan banyak pengaruh yang timbul dari pola-pola nilai yang dihadapi.⁸

Penggunaan pendekatan kualitatif juga didasarkan pada data yang dikumpulkan adalah berupa kata-kata, gambar atau dokumen lain dan bukan angka-angka, sehingga dalam hasil penelitian nanti uraian hasil penelitian akan berisi kutipan-kutipan data dan untuk memberi gambaran yang berkaitan pada masalah penerapan model pembelajaran *games* dalam meningkatkan hasil belajar

⁶Imron Arifin, *Penelitian Kualitatif Dalam Ilmu-ilmu Sosial Keagamaan* (Cet, III, Malang: Kalimasada Pers, 1996), 40.

⁷Nusa Putra, *Metode Penelitian Kualitatif Pendidikan* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2012), 45.

⁸Moleong, Lexy J, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2000), 5.

peserta didik pada materi PAI di SMP Negeri 3 Sojol. Dengan demikian, penelitian ini mewujudkan dengan menafsirkan satu variable dan kemudian menghubungkannya dengan variable data yang lain dan disajikan dalam bentuk kalimat naratif.

Pendekatan kualitatif mudah digunakan untuk mengadakan penyusuaian dengan kenyataan yang berdemensi ganda, lebih mudah menyajikan secara langsung hakikat hubungan antara peneliti dengan subyek penelitian, memiliki kepekaan dan daya penyusuaian diri dengan banyak pengaruh yang timbul dari pola-pola nilai yang dihadapi. Sesuai uraian diatas, seorang peneliti turut serta kelapangan dalam melakukan pengamatan. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan, peneliti merumuskan masalah secara lebih spesifik bergantung dari apa yang terjadi dilapangan.

Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh pendidik dalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri. Tujuannya adalah untuk memperbaiki kinerjanya sebagai pendidik, sehingga hasil belajar peserta didik menjadi meningkat secara sisitem, mutu pendidikan pada satuan pendidikan juga meningkat.⁹

Kunandar dalam bukunya mengutip penjelasan Kurt lewin yang menjelaskan bahwa penelitian tindakan adalah “suatu rangkaian langkah yang terdiri dari atas empat tahap, yakni perencanaan, tindakan, pengamatan, dan

⁹Saur M. Tampubolon. *Penelitian Tindakan kelas* (Jakarta: PT. Gelora Aksara Pratama, 2014), 19

refleksi”.¹⁰ Sedangkan menurut Kemmis dan Mc Taggart, penelitian tindakan adalah “suatu bentuk *self-inquiry* kolektif yang dilakukan oleh parah partisipan didalam situasi sosial untuk meningkatkan rasionalitas dan keadilan dari praktik sosial atau pendidikan yang mereka lakukan”.¹¹

Wina Sanjaya dalam bukunya mengutip pendapat Burns yang menyatakan bahwa penelitian tindakan adalah penerapan berbagai fakta yang ditemukan untuk memecahkan masalah dalam situasi sosial untuk meningkatkan kualitas tindakan yang dilakukan dengan melibatkan kalaborasi dan kerja sama parah peneliti dan praktisi.¹²

Dalam penelitian ini menggunakan bentuk guru sebagai peneliti, dimana guru sangat berperan sekali dalam proses penelitian tindakan kelas. Dalam bentuk ini, tujuan utama penelitian tindakan kelas ialah untuk meningkatkan praktik-praktik pembelajaran di kelas. Dalam kegiatan ini, guru terlibat langsung secara penuh dalam proses perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Kehadiran pihak lain dalam penelitian ini peranannya tidak dominan dan sangat kecil.

2. Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). Adapun penelitiannya bersifat refleksi tindakan dengan pola “proses

¹⁰Kunandar, *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas sebagai Pengembangan Profesi Guru* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2018), 42.

¹¹Ibid, 42.

¹²Wina Sanjaya, *Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta: Kencana, 2009), 25.

pengkajian berdaur (Siklus)” langkah ini di lakukan berulang-ulang yang terdiri dari perencanaan-tindakan-observasi-refleksi.¹³

Sesuai dengan jenis penelitian yang dipilih, yaitu penelitian tindakan, maka penelitian ini menggunakan model penelitian tindakan dari Kemmis dan Mc Taggart. Setiap siklus meliputi *planning* (rencana), *action* (tindakan), *observation* (pengamatan), dan *reflection* (refleksi). Langkah pada siklus berikutnya adalah perencanaan yang sudah direvisi, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Sebelum masuk pada siklus I dilakukan tindakan pendahuluan yang berupa identifikasi permasalahan. Untuk lebih tepatnya, berikut ini dikemukakan bentuk desainya.



Gambar 1
Model Kemmis & Mc Taggart

Apabila dicermati, model yang dikemukakan oleh Kemmis dan Mc Taggart pada hakikatnya berupa perangkat-perangkat atau untaian-untaian dengan satu perangkat terdiri dari empat komponen, yaitu perencanaan, tindakan,

¹³Ameliasari Tauresia Kesuma, *Meyusun PTK Itu Gampang* (Jakarta: PT Gelora Aksara Pratama, 2013), 55

pengamatan, dan refleksi. Pada umumnya para peneliti mulai dari fase refleksi awal untuk melakukan studi pendahuluan sebagai dasar dalam merumuskan masalah penelitian. Selanjutnya diikuti perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi yang dipandang sebagai satu siklus. Pada gambar di atas, tampak bahwa di dalamnya terdiri dari dua perangkat komponen yang dapat dikatakan sebagai dua siklus. Untuk pelaksanaan sesungguhnya, jumlah siklus sangat bergantung kepada permasalahan yang perlu diselesaikan.¹⁴

B. Lokasi penelitian

Lokasi penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 3 Sojol, yang terletak di dusun III Ou Desa Panggalasiang Kecamatan Sojol Kabupaten Donggala Provinsi Sulawesi Tengah. Dipilihnya SMP Negeri 3 Sojol sebagai lokasi penelitian didasarkan pada pertimbangan bahwa penulis merupakan salah seorang calon guru, sehingga merasa terpanggil untuk meneliti sejauh mana kekurangan keberhasilan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran di kelas.

C. Subjek Penelitian

Dalam Penelitian ini, yang menjadi subjek penelitian adalah siswa kelas VII B yang terdiri dari 35 peserta didik dengan komposisi perempuan 16 orang dan laki-laki 19 orang.

D. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, data diambil atau dikumpulkan dengan menggunakan empat cara, yaitu:

¹⁴Wijaya Kusumah dan Dedi Dwitagama, *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta: Permata Puri Media, 2010), 21.

1. Observasi (Pengamatan)

Observasi adalah metode pengumpulan data di mana peneliti atau kolaboratornya mencatat informasi sebagaimana mereka saksikan selama penelitian.¹⁵

Pengamatan adalah alat pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengamati gejala-gejala yang diselidiki. Dipergunakan untuk mengumpulkan data tentang aktivitas peserta didik dalam proses belajar mengajar dan implementasi pembelajaran kooperatif tipe model pembelajaran *games*.

Beberapa hal yang harus diperhatikan dalam kegiatan observasi adalah sebagai berikut:

- 1) Memperhatikan fokus penelitian, kegiatan apa yang harus diamati, baik yang umum maupun khusus. Kegiatan umum yang harus diobservasi berarti segala sesuatu yang terjadi di kelas harus diamati dan dikomentari serta dicatat dalam catatan lapangan. Sementara itu, observasi kegiatan khusus, hanya memfokuskan pada keadaan khusus yang terjadi di kelas, seperti kegiatan tertentu atau praktek pembelajaran tertentu yang sudah didiskusikan sebelumnya.
- 2) Menentukan Kriteria yang diamati, dengan terlebih dahulu mendiskusikan ukuran-ukuran apa yang digunakan dalam pengamatan. Secara cermat, ukuran-ukuran atau kriteria yang baik, sedang, dan kurang, tinggi, sedang dan rendah, efisien dan tidak efisien, berhasil, dan tidak berhasil, dan ukuran-

¹⁵Gulo, *Metodelogi Penelitian* (Jakarta: Grasindo, 2010), 116.

ukuran dan kriteria lain yang dipakai dalam pengamatan harus didiskusikan dan disepakati bersama.

2. Tes

Tes digunakan untuk mendapatkan data tentang hasil belajar siswa dengan menggunakan butir soal/instrumen soal untuk mengukur hasil belajar siswa. Tujuan dari tes adalah untuk mengetahui ketuntasan belajar peserta didik secara individual maupun secara klasikal. Di samping itu untuk mengetahui letak kesalahan-kesalahan yang dilakukan peserta didik sehingga dapat dilihat dimana kelemahannya, khususnya pada bagian mana yang belum tercapai. Untuk memperkuat data yang dikumpulkan maka juga digunakan metode observasi (pengamatan) yang dilakukan oleh teman sejawat untuk mengetahui dan merekam aktivitas guru dan siswa dalam proses belajar mengajar.

3. Wawancara

Interview atau wawancara adalah metode pengumpulan data untuk memperoleh keterangan dengan cara tanya jawab sambil bertatap muka langsung. Wawancara juga merupakan percakapan dengan maksud tertentu, dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara (Interview) dan yang di wawancarai. Wawancara digunakan untuk mendapatkan data tentang tingkat keberhasilan implementasi pembelajaran kooperatif tipe model pembelajaran *game*.

Dalam melakukan wawancara kepada responden seorang peneliti harus membina hubungan baik agar ketika melakukan wawancara responden bisa memberikan jawaban yang benar. Sebagaimana dikatakan oleh Nanah Syaodih dalam bukunya

bahwa “dalam persiapan wawancara selain penyusunan pedoman, yang sangat penting adalah membina hubungan baik kepada responden.”¹⁶

E. Teknik Analisis Data

Data kualitatif yang dikumpulkan pada setiap kegiatan observasi dari pelaksanaan siklus penelitian dianalisis secara deskriptif dengan menggunakan teknik persentase untuk melihat kecenderungan yang terjadi dalam kegiatan pembelajaran.

1. Hasil belajar, yaitu dengan menganalisis nilai rata-rata ulangan harian. Kemudian dikategorikan dalam klasifikasi tinggi, sedang, dan rendah.
2. Aktivitas peserta didik dalam proses belajar mengajar, yaitu dengan menganalisis tingkat keaktifan peserta didik dalam proses belajar mengajar. Kemudian dikategorikan dalam klasifikasi tinggi, sedang, dan rendah.
3. Implementasi model pembelajaran *games*, yaitu dengan menganalisis tingkat keberhasilan implementasi model pembelajaran *games* kemudian dikategorikan dalam klasifikasi berhasil, kurang berhasil, dan tidak berhasil.¹⁷

F. Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan adalah suatu kriteria yang digunakan untuk melihat tingkat keberhasilan dari kegiatan penelitian tindakan kelas dalam meningkatkan atau memperbaiki mutu proses belajar mengajar di kelas. Indikator keberhasilan harus realistis dan dapat diukur (jelas cara mengukurnya). Indikator keberhasilan dalam penelitian tindakan kelas selain siswa adalah guru. Kerena guru merupakan

¹⁶Syaodih Sukmadnata Nana, *Metode Penelitian Pendidikan*, (cet. VIII, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Offset, 2012), 217.

¹⁷Ibid., 280.

fasilitator yang sangat berpengaruh terhadap kinerja peserta didik. berikut adalah indikator keberhasilan dalam penelitian tindakan kelas yaitu:

1. Peserta didik
 - a. Tes: rata-rata nilai ulangan harian
 - b. Observasi: keaktifan peserta didik dalam proses belajar mengajar
2. Guru
 - a. Dokumentasi: kehadiran peserta didik
 - b. Observasi: hasil observasi¹⁸

Penelitian ini direncanakan akan dilaksanakan minimal dua siklus. Siklus akan dihentikan apabila ketika melakukan refleksi diakhir siklus mendapatkan data yang selalu mengalami peningkatan dari siklus sebelumnya. Peneliti menggunakan kriteria kemptuntasan minimum (KKM) yang sesuai dengan KKM sekolah tersebut yaitu 75 jika 90% siswa sudah mencapai 75 atau ≥ 75 maka dapat dikatakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran student recap telah optimal.¹⁹

G. Prosedur Penelitian

Siklus 1

Siklus pertama dalam penelitian tindakan kelas ini terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi sebagai berikut:

¹⁸Ibid., 280

¹⁹A. Aziz Saefudin, *Meningkatkan Profesionalisme Guru Dengan PTK* (Yogyakarta: PT Citra Aji Pratama, 2012), 148

1) Perencanaan (*Planing*)

Perencanaan adalah persiapan yang dilakukan untuk pelaksanaan penelitian tindakan kelas, antara lain sebagai berikut:

- a. Peneliti melakukan analisis kurikulum untuk mengetahui kompetensi dasar yang akan disampaikan kepada peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran *games*.
- b. Membuat rencana pembelajaran model pembelajaran *games*.
- c. Membuat lembar kerja peserta didik.
- d. Membuat instrumen yang digunakan dalam siklus penelitian tindakan kelas.
Menyusun alat evaluasi pembelajaran.

2) Pelaksanaan (*Acting*)

Pelaksanaan tindakan yaitu deskripsi tindakan yang akan dilakukan, skenario kerja tindakan perbaikan yang akan dikerjakan dan prosedur tindakan yang akan diterapkan.

3) Pengamatan (*Observation*)

Pengamatan yaitu prosedur perekaman data mengenai proses dan produk dari implementasi tindakan yang dirancang. Penggunaan instrumen yang telah disiapkan sebelumnya perlu diungkap secara rinci dan lugas termasuk cara perekamannya.

4) Refleksi (*Reflecting*)

Refleksi atau analisis yaitu berupa uraian tentang prosedur analisis terhadap hasil pemantauan dan refleksi berkaitan yang dilaksanakan, dan rencana bagi tindakan siklus berikutnya.

Dalam tahap ini data-data yang diperoleh melalui observasi dikumpulkan dan dianalisis. Berdasarkan hasil observasi tersebut, guru dapat merefleksi tentang kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan.²⁰

Penelitian tindakan ini berhasil apabila memenuhi beberapa syarat sebagai berikut:

- a. Sebagian besar (75% dari siswa) berani dan mampu menjawab pertanyaan guru.
- b. Sebagian besar (75% dari siswa) berani menanggapi dan mengemukakan pendapat tentang jawaban siswa yang lain.
- c. Sebagian besar (75% dari siswa) berani dan mampu untuk bertanya tentang materi pelajaran hari itu.
- d. Lebih dari 80% anggota kelompok aktif dalam mengerjakan tugas kelompoknya.

Siklus 2

Seperti halnya siklus pertama, siklus kedua pun terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi yaitu sebagai berikut:

1) Perencanaan (*Planing*)

Peneliti membuat rencana pembelajaran berdasarkan hasil refleksi pada siklus pertama

2) Pelaksanaan (*Acting*)

Guru melaksanakan model pembelajaran *games* berdasarkan rencana pembelajaran hasil refleksi pada siklus pertama.

²⁰Sukidin dan Basrowi dan Suranto, *Manajemen Penelitian Tindakan Kelas* (Cet. VI, Surabaya: Insan Cendekia, 2010), 191

3) Pengamatan (*Observation*)

Peneliti (guru dan kolaborator) melakukan pengamatan terhadap aktivitas pembelajaran model *games*.

4) Refleksi (*Reflecting*)

Peneliti melakukan refleksi terhadap pelaksanaan siklus kedua dan menyusun rencana (*replanning*) untuk siklus ketiga.

Siklus 3

Siklus ketiga merupakan putaran ketiga dari penerapan model pembelajaran *games* dengan tahapan yang sama seperti pada siklus pertama dan kedua yaitu sebagai berikut:

1) Perencanaan (*Planing*)

Peneliti membuat rencana pembelajaran berdasarkan hasil refleksi pada siklus kedua.

2) Pelaksanaan (*Acting*)

Guru melaksanakan model pembelajaran *games* berdasarkan rencana pembelajaran hasil refleksi pada siklus kedua.

3) Pengamatan (*Observation*)

Peneliti (guru dan kolaborator) melakukan pengamatan terhadap aktivitas pembelajaran model *games*.

4) Refleksi (*Reflecting*)

Peneliti melakukan refleksi terhadap pelaksanaan siklus ketiga dan menganalisis untuk serta membuat kesimpulan atas pelaksanaan metode

pembelajaran *games* pada materi PAI dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik di kelas VII B SMP Negeri 3 Sojol.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

A. *Gambaran Umum SMP Negeri 3 Sojol*

1. Identitas Sekolah

Nama Sekolah	: SMP NEGERI 3 SOJOL
NPSN	: 40200633
Jenjang Pendidikan	: SMP
Status Sekolah	: Negeri
Alamat Sekolah	: Jl. Pantai Arwana No. 1/95 Ou
Kode Pos	: 94357
Kelurahan	: Pangalasiang
Kecamatan	: Kecamatan Sojol
Kabupaten/Kota	: Kab. Donggala
Provinsi	: Provinsi Sulawesi Tengah

2. Sejarah Berdirinya Sekolah

SMP Negeri 3 Sojol berada di Desa Pangalasiang tepatnya di Dusun III Ou. Didirikan pada tahun 2003, dan baru di resmikan setahun kemudian oleh Kepala Dinas Pendidikan Propinsi Sulawesi Tengah. Gedung sekolah ini merupakan *block grant DBL* daripemerintahan Australia dengan dana sebesar Rp 1.150.000.000,- dan berdiri di atas tanah hibah masyarakat. Sebelum Kecamatan Sojol mekar menjadi dua kecamatan yaitu Kecamatan Sojol dan Sojol Utara, SMP Negeri 3 Sojol

merupakan SMP Negeri nomor 4 dikecamatan Sojol, dengan nama SMP Negeri 3 Sojol.

3. Data Keadaan Sekolah

Tumbuh dan berkembang menjadi lebih baik, merupakan tujuan warga sekolah, SMP Negeri 3 Sojol mempunyai 9 Tenaga Pengajar dan 3 orang staf, terdiri dari 8 orang PNS dan 4 orang tenaga honor. Dengan jumlah siswa sebanyak 203 orang dan 6 rombongan belajar.

4. Visi dan Misi dan Tujuan SMP Negeri 3 Sojol

a. Visi

Visi adalah gambaran yang dicita-citakan di masa depan. Visi sekolah adalah merupakan rumusan umum mengenai keadaan yang diinginkan di masa yang akan datang.

Abdul Haling mengatakan bahwa visi SMP Negeri 3 Sojol harus berorientasi pada tujuan pendidikan dasar dan tujuan pendidikan nasional. Visi sekolah juga harus memperhatikan dan mempertimbangkan potensi yang dimiliki sekolah dan harapan masyarakat yang dilayani sekolah. Visi pada umumnya dirumuskan dengan kalimat filosofis, khas, dan mudah diingat.¹

Berikut ini merupakan visi yang dirumuskan oleh SMP Negeri 3 Sojol

“Beriman, terdidik, berbudaya, danberprestasi”

Adapun indikator yang harus dicapai oleh SMP Negeri 3 Sojol yakni sebagai berikut.

- 1) Unggul dalam perolehan NUN dan NUS
- 2) Unggul di bidang Imtaq

¹Abdul Haling, *Selaku Kepala Sekolah SMP Negeri 3 Sojol*, Jumat 5 Mei 2018

- 3) Unggul di bidang Seni
- 4) Unggul di bidang 7 K
- 5) Unggul di bidang Kepramukaan
- 6) Unggul di bidang Olahraga

b. Misi

Misi sekolah merupakan tindakan strategis yang akan dilaksanakan untuk mencapai visi sekolah. Untuk mencapai Visi tersebut di atas maka misi sekolah kami adalah :

- 1) Melaksanakan pembelajaran/bimbingan secara efektif
- 2) Meningkatkan penghayatan dan pengamalan terhadap ajaran agama
- 3) Meningkatkan kemampuan di bidang seni
- 4) Mendorong siswa peduli terhadap 7K
- 5) Melaksanakan kegiatan kepramukaan
- 6) Meningkatkan kemampuan di bidang olahraga.

c. Tujuan

Tujuan pendidikan tingkat satuan pendidikan adalah tahapan atau langkah untuk mewujudkan visi sekolah dalam jangka waktu tertentu. Tujuan tingkat satuan pendidikan merupakan rumusan mengenai apa yang diinginkan pada kurun waktu tertentu.

Tujuan satuan pendidikan memiliki ciri-ciri :

- 1) Sesuai dengan visi
- 2) Dapat diukur
- 3) Terjangkau

Tujuan pendidikan SMP Negeri 3 Sojol adalah :

- 1) Pada tahun 2015 pencapaian rata-rata NUN dan NUS dari 6,07 dan 7,84 menjadi 6,22 dan 7,90
- 2) Pada tahun 2016, peserta didik dapat melaksanakan sholat dzuhur secara sempurna baik individual maupun berjamaah
- 3) Pada tahun 2016, memiliki tim FL2SN yang dapat tampil di tingkat kabupaten
- 4) Pada tahun 2016, 80 % peserta didik dapat melaksanakan 7K secara mandiri
- 5) Pada tahun 2016, peserta didik dapat tampil pada jambore tingkat kabupaten
- 6) Pada tahun 2016, memiliki tim olahraga yang mampu tampil di tingkat kabupaten

5. Keadaan Kurikulum SMP Negeri 3 Sojol

Menurut Arifuddin M. Arif Kurikulum merupakan suatu cara untuk mempersiapkan dan menyiapkan anak (generasi muda) bangsa agar mampu berpartisipasi aktif-kritis sebagai anggota yang produktif dan inovatif dalam masyarakat yang dilandasi dengan nilai-nilai luhur bangsa yang religius dan berbudaya.²

Kurikulum yang digunakan di SMP Negeri 3 Sojol adalah kurikulum KTSP untuk kelas 8 dan 9, dan Kurikulum 2013 untuk kelas 7. berikut table mengenai keadaan kurikulum di SMP Negeri 3 Sojol sebagai berikut:

²Arifuddin M. Arif, *5 Rukun Pembelajaran Kurikulum 2013* (Palu Barat: Endece Press, 2014), 10

NAMA ROMBEL	TINGKAT KELAS	WALI KELAS	KURIKULUM
Kelas 7 A	7	Maimunah	Kurikulum SMP 2013
Kelas 7 B	7	Husnaini	Kurikulum SMP 2013
Kelas 8 A	8	Rasmia	Kurikulum SMP 2013
Kelas 8 B	8	Rusnaini	Kurikulum SMP KTSP
Kelas 9 A	9	Sofyan A. H	Kurikulum SMP KTSP
Kelas 9 B	9	Syamsuddin A	Kurikulum SMP KTSP

6. Keadaan Guru di SMP Negeri 3 Sojol

SMP Negeri 3 Sojol mempunyai 9 Tenaga Pengajar dan 3 orang staff, terdiri dari 8 orang PNS dan 4 orang tenaga honor. Berikut table mengenai nama kepala sekolah beserta wakil kepala sekolah sesuai dengan bidang dan jabatannya:

NAMA	NIP	JABATAN
Abdul Haling S.Pd	196708252007012023	Kepala Sekolah
Husnaini S.Ag	196708252007012023	Wakasek Kurikulum
Maimunah S.Pd	198108122014102001	Wakasek kesiswaan
Sofyan A. H. S.Ag	198012202014111002	Wakasek Sarana Prasarana

7. Keadaan Peserta Didik di SMP Negeri 3 Sojol

SMP Negeri 3 Sojol memiliki jumlah peserta didik sebanyak 203 orang dan 6 rombongan belajar. Menggunakan kurikulum KTSP untuk kelas 8 dan 9, dan Kurikulum 2013 untuk kelas 7.

NAMA ROMBEL	TINGKAT KELAS	JUMLAH SISWA		
		L	P	Total
Kelas 7 A	7	18	16	34
Kelas 7 B	7	18	16	34
Kelas 8 A	8	17	17	34
Kelas 8 B	8	16	19	35
Kelas 9 A	9	19	13	32
Kelas 9 B	9	21	11	32

B. Penerapan Metode Pembelajaran Games Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VII B Pada Materi PAI Di SMP Negeri 3 Sojol

a. Deskripsi kondisi Awal (Pra Siklus)

Dari hasil pengamatan yang peneliti lakukan sebelum diterapkannya metode Pembelajaran *Games* di SMP Negeri 3 Sojol khususnya di kelas VII B, proses pembelajaran di kelas tersebut berjalan seperti biasanya. Namun banyak peserta didik yang acuh tak acuh dalam proses pembelajaran. Ada yang merasa bosan, ada yang tidak memperhatikan penjelasan guru di depan kelas, serta peserta didik

merasa pasif dikelas. Ini dikarenakan kebanyakan guru masih menggunakan metode atau cara lama dalam proses pembelajaran, seperti mereka selalu menggunakan metode ceramah dari awal pembelajaran sampai pada akhir pembelajaran. Sehingga kondisi kelas tidak efektif dan efisien.

Adapun rekapitulasi hasil tes formatif peserta didik pada pra siklus atau sebelum siklus penerapan *games* dilakukan yaitu sebagai berikut:

No	Uraian	Hasil (Pra Siklus)
1	Nilai rata-rata tes formatif	2762
2	Skor maksimal ideal	96
3	Jumlah peserta didik	35
4	Jumlah peserta didik yang tuntas belajar	23
5	Jumlah peserta didik yang tidak tuntas belajar	16
6	Persentase ketuntasan belajar	65,71

Hasil pengamatan menunjukkan bahwa rata-rata nilai persentasi ketuntasan peserta didik masih belum sesuai atau belum mencapai nilai KKM yang diinginkan. Dari tabel di atas dapat dijelaskan bahwa nilai rata-rata prestasi belajar peserta didik adalah 2762 dan ketuntasan belajar mencapai 65,71% atau ada 23 orang dari 35 peserta didik sudah tuntas belajar. Hasil tersebut menunjukkan bahwa secara klasikal peserta didik belum tuntas belajar, karena peserta didik yang memperoleh nilai 75 atau ≥ 75 hanya sebesar 65,71% atau ada 12 orang yang belum tuntas dari persentase ketuntasan 90% yang dikehendaki.

Melihat rekapitulasi hasil nilai peserta didik, maka disini penulis menguji coba atau menerepkan metode yang tepat dalam proses pembelajaran yakni penulis akan menerapkan metode pembelajaran games untuk bertujuan meningkatkan hasil belajar peserta didik khususnya di kelas VII B, dimana penulis sendiri yang bertindak sebagai peneliti sekaligus bertindak sebagai guru.

b. Deskripsi Hasil Penelitian (siklus)

Suatu pokok bahasan atau sub pokok bahasan dianggap tuntas secara klasikal jika peserta didik yang mendapat nilai 75 atau 75% atau ≥ 75 . Sedangkan seorang peserta didik dinyatakan tuntas belajar pada pokok bahasan atau sub pokok bahasan tertentu jika mencapai KKM minimal 75.

1. Siklus Pertama

a. Tahap Perencanaan (*Planning*)

Pada tahap ini peneliti mempersiapkan perangkat pembelajaran yang terdiri dari rencana pelajaran 1, soal tes formatif 1 dan alat-alat pengajaran yang mendukung. Selain itu juga dipersiapkan lembar observasi pengelolaan metode pembelajaran *games*, dan lembar observasi aktivitas guru dan peserta didik.

b. Tahap Pelaksanaan (*Acting*)

Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar untuk siklus I dilaksanakan pada selasa 2 Mei sampai tanggal 9 Mei 2018 di Kelas VII B dengan jumlah Peserta didik sebanyak 35 orang. Dalam hal ini peneliti bertindak sebagai pengajar. Adapun proses belajar mengajar mengacu pada rencana pelajaran yang telah dipersiapkan.

Pengamatan (observasi awal) sebelumnya telah dilaksanakan pada senin, 8 Januari 2018, dan observasi selanjutnya bersamaan dengan pelaksanaan belajar mengajar.

Pada awal siklus pertama pelaksanaan belum terlalu sesuai dengan rencana. Hal ini disebabkan Sebagian peserta didik belum memahami langkah-langkah dalam metode pembelajaran *games* secara utuh dan menyeluruh. Untuk mengatasi masalah tersebut, peneliti melakukan upaya untuk memberi pengertian kepada peserta didik tentang metode pembelajaran *games*, peneliti menggunakan salah satu *games* pembelajaran yaitu *games* simulasi dimana peserta didik diarahkan dalam kondisi berkelompok, kerja sama kelompok, keikutsertaan peserta didik dalam kelompok dan guru membantu kelompok yang belum memahami langkah-langkah dalam metode pembelajaran *games*.

Pada akhir siklus pertama dari hasil pengamatan peneliti yang sekaligus bertindak sebagai guru dapat disimpulkan:

1. Peserta didik mulai terbiasa dengan diterapkannya metode pembelajaran *games* di kelas.
2. Peserta didik mampu menyimpulkan bahwa metode pembelajaran *games* memiliki langkah-langkah tertentu.

Pada akhir proses belajar mengajar peserta didik diberi tes formatif I dengan tujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan peserta didik dalam proses belajar mengajar yang telah dilakukan. Adapun data hasil penelitian pada siklus I adalah sebagai berikut.

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Tes Formatif Peserta Didik Pada Siklus I

No	Uraian	Hasil Siklus I
1	Nilai rata-rata tes formatif	2921
2	Skor maksimal ideal	96
3	Jumlah peserta didik	35
4	Jumlah peserta didik yang tuntas belajar	29
5	Jumlah peserta didik yang tidak tuntas belajar	6
6	Persentase ketuntasan belajar	82,86

Dari tabel di atas dapat dijelaskan bahwa dengan menerapkan metode pembelajaran *games* diperoleh nilai rata-rata prestasi belajar peserta didik adalah 2921 dan ketuntasan belajar mencapai 82,86% atau ada 29 orang dari 35 peserta didik sudah tuntas belajar. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pada siklus pertama secara klasikal peserta didik belum tuntas belajar, karena peserta didik yang memperoleh nilai 75 atau ≥ 75 hanya sebesar 82,29% atau ada 6 orang yang belum tuntas dari persentase ketuntasan 90% yang dikehendaki. Hal ini disebabkan karena peserta didik masih merasa baru dan belum mengerti apa yang dimaksudkan dan digunakan guru dengan menerapkan metode pembelajaran *games*. Kemudian peserta didik yang tidak tuntas (6 orang) untuk mencapai nilai KKM 75, maka dilakukan tes kembali atau remedial untuk bisa mencapai nilai ketuntasan yang diinginkan.

Melihat dari hasil nilai persentasi ketuntasan yang diperoleh peserta didik pada siklus 1 menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik dari sebelum diterapkannya metode pembelajaran *games* (Pra Siklus) sampai dengan diterapkannya metode pembelajaran *games* (Setelah Siklus). Peningkatannya dilihat dari

hasil belajar peserta didik pada saat pra siklus yaitu nilai persentasi ketuntasan sebesar 65,71% meningkat menjadi 82,29% setelah dilaksanakan siklus 1 atau diterapkannya metode pembelajaran *games*.

Adapun rumus perhitungan yang digunakan untuk mengetahui jumlah persentasi ketuntasan hasil belajar peserta didik yakni sebagai berikut:

$$\frac{\text{Jumlah Peserta Didik Yang Tuntas Belajar} \times 100}{\text{Jumlah Peserta Didik}}$$

c. Refleksi dan Perencanaan Ulang (*Reflecting and Replanning*)

Dalam pelaksanaan kegiatan belajar diperoleh informasi dari hasil pengamatan sebagai berikut.

- 1) Memotivasi peserta didik
- 2) Membimbing peserta didik merumuskan kesimpulan/menemukan konsep
- 3) Pengelolaan waktu

Pelaksanaan kegiatan belajar pada siklus II ini masih terdapat kekurangan-kekurangan. Maka perlu adanya revisi untuk dilaksanakan pada siklus II antara lain:

- 1) Guru dalam memotivasi peserta didik hendaknya dapat membuat mereka lebih termotivasi selama proses belajar mengajar berlangsung.
- 2) Guru harus lebih dekat dengan peserta didik sehingga tidak ada perasaan takut dalam diri peserta didik baik untuk mengemukakan pendapat atau bertanya.
- 3) Guru harus lebih sabar dalam membimbing peserta didik merumuskan kesimpulan/menemukan konsep.

- 4) Guru harus mendistribusikan waktu secara baik sehingga kegiatan pembelajaran dapat berjalan sesuai dengan yang diharapkan.
- 5) Guru harus member pengakuan atau penghargaan (*Reward*)

2. Siklus Kedua

Seperti pada siklus pertama, siklus ini terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi.

a. Tahap perencanaan

Pada tahap ini peneliti mempersiapkan perangkat pembelajaran yang terdiri dari rencana pelajaran 2, soal tes formatif 2 dan alat-alat pengajaran yang mendukung.

b. Tahap kegiatan dan pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar untuk siklus II dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 1 Juni sampai tanggal 8 Juni 2018 di Kelas VII B dengan jumlah peserta didik 35 orang. Dalam hal ini peneliti bertindak sebagai guru. Adapun proses belajar mengajar mengacu pada rencana pelajaran dengan memperhatikan revisi pada siklus I, sehingga kesalahan atau kekurangan pada siklus I tidak terulang lagi pada siklus II. Pengamatan (observasi) dilaksanakan bersamaan dengan pelaksanaan belajar mengajar.

Pada siklus II ini, peneliti menerapkan metode pembelajaran *games*, dengan menggunakan salah satu metode *games*, yaitu peneliti menerapkan *games* ranking 1, dimana peneliti mengarahkan peserta didik untuk bersiap-siap berdiri di dekat tempat duduknya masing-masing, kemudian peneliti memberikan pertanyaan yang

sudah disiapkan seputar materi pembelajaran, menyiapkan kertas untuk lembar jawaban, sampai peneliti menemukan peserta didik yang menyandang rengking 1, kemudian peneliti dan peserta didik bersama-sama memberikan kesimpulan.

Pada akhir proses belajar mengajar peserta didik diberi tes formatif II dengan tujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan peserta didik dalam proses belajar mengajar yang telah dilakukan. Instrumen yang digunakan adalah tes formatif II. Adapun data hasil penelitian pada siklus II adalah sebagai berikut.

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Tes Formatif Peserta Didik Pada Siklus II

No	Uraian	Hasil Siklus II
1	Nilai rata-rata tes formatif	3025
2	Skor maksimal ideal	96
3	Jumlah peserta didik	35
4	Jumlah peserta didik yang tuntas belajar	33
5	Jumlah peserta didik yang tidak tuntas	2
6	Persentase ketuntasan belajar	94,28

Dari tabel di atas diperoleh nilai rata-rata prestasi belajar peserta didik adalah 3025 dan ketuntasan belajar mencapai 94,28%. Ada 33 peserta didik dari 35 orang sudah tuntas belajar atau hanya ada 2 orang dinyatakan tidak tuntas dari 35 peserta didik. Maka dari itu, 2 orang tersebut diberikan tes formatif kembali atau remedial sehingga hasil persentasi ketutasan belajar sudah mencapai 90% bahkan lebih dari pencapaian ketuntasan yang diinginkan. Hasil ini menunjukkan bahwa pada siklus II ini ketuntasan belajar secara klasikal telah mengalami peningkatan lebih baik dari

siklus I. Adanya peningkatan hasil belajar peserta didik ini karena setelah guru menginformasikan bahwa setiap akhir pelajaran akan selalu diadakan tes sehingga pada pertemuan berikutnya peserta didik lebih termotivasi untuk belajar. Selain itu peserta didik juga sudah mulai mengerti apa yang dimaksudkan dan diinginkan guru dengan menerapkan metode pembelajaran *games*.

Adapun rumus perhitungan yang digunakan untuk mengetahui jumlah persentasi ketuntasan hasil belajar peserta didik yakni sebagai berikut:

$$\frac{\text{Jumlah Peserta Didik Yang Tuntas Belajar} \times 100}{\text{Jumlah Peserta Didik}}$$

c. Refleksi dan Perencanaan Ulang (*Reflecting and Replanning*)

Pada tahap ini akan dikaji apa yang telah terlaksana dengan baik maupun yang masih kurang baik dalam proses belajar mengajar dengan penerapan metode pembelajaran *games*. Dari data-data yang telah diperoleh dapat diuraikan sebagai berikut:

- 1) Selama proses belajar mengajar peneliti atau guru telah melaksanakan semua pembelajaran dengan baik. Meskipun ada beberapa aspek yang belum sempurna, tetapi persentase pelaksanaannya untuk masing-masing aspek cukup besar.
- 2) Berdasarkan data hasil pengamatan diketahui bahwa peserta didik aktif selama proses belajar berlangsung.
- 3) Kekurangan pada siklus sebelumnya sudah mengalami perbaikan dan peningkatan sehingga menjadi lebih baik.
- 4) Hasil belajar peserta didik pada siklus kedua mencapai ketuntasan.

d. Revisi Pelaksanaan

Pada siklus kedua guru telah menerapkan metode pembelajaran *games* dengan baik dan dilihat dari aktivitas peserta didik serta hasil belajar peserta didik pelaksanaan proses belajar mengajar sudah berjalan dengan baik. Maka tidak diperlukan revisi terlalu banyak, tetapi yang perlu diperhatikan untuk tindakan selanjutnya adalah memaksimalkan dan mempertahankan apa yang telah ada dengan tujuan agar pada pelaksanaan proses belajar mengajar selanjutnya penerapan metode pembelajaran *games* dapat meningkatkan proses belajar mengajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

C. Hasil Ketuntasan Belajar Peserta Didik Dengan Diterapkannya Metode Pembelajaran Games di Kelas VII B Pada Materi PAI di SMP Negeri 3 Sojol

1. Ketuntasan Hasil Belajar Peserta didik

Melalui hasil penelitian ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran *games* memiliki dampak positif dalam meningkatkan prestasi atau hasil belajar peserta didik. Hal ini dapat dilihat dari semakin mantapnya pemahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan guru dengan ketuntasan belajar meningkat dari siklus pertama sampai siklus kedua yaitu masing-masing 82,86%, dan 94,28%. Pada siklus kedua ketuntasan belajar peserta didik secara klasikal telah tercapai. Dengan jumlah peningkatan dari siklus pertama sampai siklus kedua yakni sebesar 11,42%.

2. Kemampuan Guru dalam Mengelola Pembelajaran

Berdasarkan analisis data, diperoleh aktivitas peserta didik dalam proses belajar mengajar dengan menerapkan metode pembelajaran *games* dalam setiap siklus

mengalami peningkatan. Hal ini berdampak positif terhadap prestasi belajar peserta didik yaitu dapat ditunjukkan dengan meningkatnya nilai rata-rata peserta didik pada setiap siklus yang terus mengalami peningkatan.

3. Aktivitas Peserta Didik Dalam Pembelajaran

Berdasarkan analisis data, diperoleh aktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran PAI dengan penerapan metode pembelajaran *games* yang paling dominan adalah mendengarkan/memperhatikan penjelasan guru, dan diskusi antar peserta didik dengan peserta didik lainnya dan antar peserta didik dengan guru. Jadi dapat dikatakan bahwa aktivitas peserta didik dapat dikategorikan aktif.

Maulidatul Hikmah mengatakan bahwa metode pembelajaran *games* ini sangat menyenangkan, kalau ada siswa yang malas jadi semangat di kelas, dan kemudian metode ini membuat siswa yang tidak mampu menghafal jadi bisa menghafal karena dibawah dengan suasana pembelajaran yang menyenangkan.³

Sedangkan untuk aktivitas guru selama pembelajaran telah melaksanakan langkah-langkah kegiatan belajar mengajar dengan menerapkan pengajaran kontekstual model pengajaran berbasis masalah dengan baik. Hal ini terlihat dari aktivitas guru yang muncul di antaranya aktivitas membimbing dan mengamati peserta didik dalam menemukan konsep, menjelaskan materi yang sulit, memberi umpan balik/evaluasi/tanya jawab dimana prosentase untuk aktivitas di atas cukup besar.

Menurut Husnaini, ia mengatakan bahwa dalam proses mengajar dalam kurikulum 2013, saya biasanya hanya menggunakan metode resitasi dan

³Maulidatul Hikmah, Selaku Peserta Didik Kelas VII B SMP Negeri 3 Sojol, "Wawancara", Jumat, 08 Juni 2018.

picture and picture. Dengan melihat adik Ira Magfira menerapkan metode pembelajaran games di kelas, kami dari pihak sekolah merasa bangga, kerana metode yang ia terapkan sangat sesuai dengan pembelajaran kurikulum 2013 yang dimana membuat peserta didik kami menjadi lebih aktif.⁴

Berdasarkan hasil wawancara diatas, maka penerapan metode pembelajaran *games* sangat baik digunakan dalam proses pembelajaran di kelas. Karena selain membuat pembelajaran menjadi menyenangkan, namun juga mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik.

⁴Husnaini, Selaku Wakil Kepala Sekolah Bidang Kurikulum, "*Wawancara*", Jumat, 08 Juni 2018.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan selam adua siklus, hasil seluruh pembahasan serta analisis yang telah dilakukan dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Metode pembelajaran *games* adalah suatu pengetahuan tentang cara-cara pengajaran yang dipergunakan oleh seorang guru dengan gaya sambil bermain. Maka guru disini berperan seolah-olah sebagai teman bagi peserta didik yang bisa membuat peserta didik tidak merasa bosan dengan apa yang sedang diajarkan guru yang bisa membuat peserta didik lebih bermotivasi dalam belajar.
2. Penerapan metode pembelajaran *games* pada siklus pertama memperoleh nilai rata-rata prestasi belajar peserta didik sebesar 2921 dan ketuntasan belajar mencapai 82,86% atau ada 29 orang dari 35 peserta didik sudah tuntas belajar. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pada siklus pertama secara klasikal siswa belum tuntas belajar, karena siswa yang memperoleh nilai 75 atau ≥ 75 hanya sebesar 82,29%. Kemudian pada siklus kedua diperoleh nilai rata-rata prestasi belajar peserta didik adalah 3025 dan ketuntasan belajar mencapai 94,28%. Ada 33 peserta didik dari 35 orang sudah tuntas belajar atau hanya ada 2 orang dinyatakan tidak tuntas dari 35 peserta didik. Maka dari itu, 2 orang tersebut diberikan tes formatif kembali atau remedial sehingga hasil persentasi ketutasan

belajar sudah mencapai 90% bahkan lebih dari pencapaian ketuntasan yang diinginkan. Dalam penerapannya di kelas metode pembelajaran *games* memiliki dampak positif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik yang ditandai dengan peningkatan ketuntasan belajar peserta didik dalam setiap siklus, yaitu siklus I (82,86%), siklus II (94,28%). Serta penerapan metode pembelajaran *games* mempunyai pengaruh positif, yaitu dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

B. Saran

Dari hasil penelitian yang diperoleh dari uraian sebelumnya agar proses belajar mengajar PAI lebih efektif dan lebih memberikan hasil yang optimal bagi peserta didik, maka disampaikan saran sebagai berikut:

1. Untuk melaksanakan metode pembelajaran *games* memerlukan persiapan yang cukup matang, sehingga guru harus mampu menentukan atau memilih topik yang benar-benar bisa diterapkan dengan metode pembelajaran *games* dalam proses belajar mengajar sehingga diperoleh hasil yang optimal.
2. Dalam rangka meningkatkan prestasi atau hasil belajar belajar peserta didik, guru hendaknya lebih sering melatih peserta didik dengan berbagai metode pengajaran, walau dalam taraf yang sederhana, sehingga peserta didik berhasil atau mampu memecahkan masalah-masalah yang dihadapinya.
3. Untuk penelitian yang berikutnya atau yang serupa hendaknya dilakukan perbaikan-perbaikan agar diperoleh hasil yang lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdulhak, Ishak. *Penelitian Tindakan dalam Pendidikan Nonformal*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2012.
- Arif, Arifuddin M. *5 Rukun Pembelajaran Kurikulum 2013*, Palu Barat: Endece Press, 2014.
- Arifin, Imron. *Penelitian Kualitatif Dalam Ilmu-ilmu Sosial Keagamaan*, Cet, III, Malang: Kalimasada Pers, 1996.
- Bambang, *Trik dan taktik Mengajar*. Jakarta: PT Indeks, 2008.
- Dasuki, Anwar. [Http://vickybiensanujie.blogspot.co.id/2014/03/model-pembelajaran-rangking-1](http://vickybiensanujie.blogspot.co.id/2014/03/model-pembelajaran-rangking-1), diakses pada Sabtu, 15 maret 2014.
- Depertemen Agama RI, *Al-qur'an dan Terjemahannya*. Semarang: Toha Putra, 2005.
- Dwitagama, Wijaya Kusumah dan Dedi. *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Permata Puri Media, 2010.
- Gulo, *Metodelogi Penelitian*, Jakarta: Grasindo, 2010.
- Hamdani, *Strategi Belajar mengajar*. Bandung: Pustaka Setia, 2011.
- Hawi, Akmal *Kompetensi Guru pendidikan Agama Islam*. Jakarta: Rajawali Pers, 2004.
- Hans, *Kebenaran dan Metode*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2004.
- Jamil, *Strategi pembelajaran*. Jogjakarta: AR-Ruzz Media, 2016.
- Kunandar, *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2018.
- Kesuma, Ameliasari Tauresia. *Meyusun PTK Itu Gampang*. Jakarta: PT Gelora Aksara Pratama, 2013.
- Martler, Craig A. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Permata Puri Media, 2012.
- Minardi, Ismail. [Http://acehl.blogspot.co.id/214/metode-game-dalam-pembelajaran-pai-pada.html?m=1](http://acehl.blogspot.co.id/214/metode-game-dalam-pembelajaran-pai-pada.html?m=1), diakses pada Minggu, 05 Januari 2014.
- Moleong, Lexy J. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosda Karya, 2000.

- Nana, Syaodih Sukmadnata. *Metode Penelitian Pendidikan*, Cet. VIII, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Offset, 2012.
- Nasmin, *Skripsi Penerapan Metode Education Games Terhadap Kreativitas Anak*. 2013.
- Nasution, S. *Metode Research (Penelitian Ilmiah)*, Cet. V, Jakarta: Bumi Aksara, 2002.
- Ningrum, Epon. *Penelitian Tindakan Kelas Panduan Praktis Dan Contoh*. Yogyakarta: Penerbit Ombak, 2014.
- Prastowo, Andi. *Menyusun Rencana pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Tematik Terpadu*. Jakarta: Prenadamedia Group, 2015.
- Poerwadarminta, *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka, 2005.
- Putra, Nusa. *Metode penelitian Kualitatif Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2012.
- Rusman, *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Kharisma Putra Utama, 2017.
- Sanjaya, Wina *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana, 2009.
- Saefudin, A. Aziz. *Meningkatkan Profesionalisme Guru Dengan PTK*. Yogyakarta: PT Citra Aji Pratama, 2012 PT Citra Aji Pratama, 2012.
- Tampubolon, Saur M. *Penelitian Tindakan kelas*. Jakarta: PT. Gelora Aksara Pratama, 2014.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (R P P)

Satuan Pendidikan : SMP Negeri 3 Sojol
Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti
Kelas / Semester : VII (Tujuh) / Genap
Materi Pokok : Hijrah ke Madinah sebuah kisah yang membanggakan
Alokasi Waktu : 1 pertemuan (3 x 40 menit)

A. KOMPETENSI INTI

- KI.1 Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.
- KI.2 Menghargai, dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.
- KI.3 Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni budaya terkait fenomena dan kejadian yang tampak mata).
- KI.4 Mencoba, mengolah, dan menyaji, dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori).

B. KOMPETENSI DASAR dan INDIKATOR :

NO.	KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI
1	2.9 Meneladani perilaku perjuangan Nabi Muhammad saw. periode Madinah	1. Siswa dapat menunjukkan contoh perilaku meneladani perjuangan Nabi Muhammad saw. periode Madinah. 2. Siswa dapat mendemonstrasikan contoh perilaku meneladani perjuangan Nabi Muhammad saw. periode Madinah.
2	3.13 Memahami sejarah perjuangan Nabi Muhammad SAW Periode Madinah dan Madinah.	1. menerangkan sejarah perjuangan Nabi Muhammad saw. periode Madinah.
3	4.13 Menyajikan strategi perjuangan yang dilakukan Nabi Muhammad Saw. periode Madinah.	1. menunjukkan strategi perjuangan yang dilakukan Nabi Muhammad saw. periode Madinah. 2. menjelaskan strategi perjuangan

		yang dilakukan Nabi Muhammad saw. periode Madinah.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN :

Melalui metode inquiry learning siswa dapat :

1. menunjukkan contoh perilaku meneladani perjuangan Nabi Muhammad saw. periode Madinah dengan baik dan benar
2. mendemonstrasikan contoh perilaku meneladani perjuangan Nabi Muhammad saw. periode Madinah dengan baik dan benar.
3. menerangkan sejarah perjuangan Nabi Muhammad saw. periode Madinah dengan baik dan lancar.
4. menunjukkan strategi perjuangan yang dilakukan Nabi Muhammad saw. periode Madinah dengan benar.
5. menjelaskan strategi perjuangan yang dilakukan Nabi Muhammad saw. periode Madinah dengan lancar.

D. MATERI PEMBELAJARAN:

1. Meneladani perjuangan Nabi Muhammad saw. periode Madinah.
2. Sejarah perjuangan Nabi Muhammad saw. periode Madinah.
3. Strategi perjuangan yang dilakukan Nabi Muhammad saw. periode Madinah.

E. METODE PEMBELAJARAN:

1. Ceramah.
2. Metode Pembelajaran Games

F. SUMBER BELAJAR

1. Buku Pendidikan Agama Islam dan Budi pekerti kelas VII Kemdikbud (penerbitnya, halamannya, karangan, tahun terbit)

G. MEDIA PEMBELAJARAN

1. *Media*
 - a. Kertas Kuarto
 - b. Spidol
2. *Alat*
 - a. Komputer
 - b. Papan Tulis

H. LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN PEMBELAJARAN

- a. **Pendahuluan (10 menit)**

1. Guru mengucapkan salam dan berdoa bersama.
2. Guru memeriksa kehadiran, kerapian berpakaian, posisi tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran.
3. Guru memotivasi peserta didik dengan kegiatan yang ringan, seperti cerita motivasi.
4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.
5. Guru mengajukan pertanyaan secara *komunikatif* materi sebelumnya dan mengaitkan materi sejarah perjuang Nabi Muhammad saw. periode Madinah.
6. Media/alat peraga/alat bantu bisa berupa tulisan manual di papan tulis, kertas kuarto (tulisan yang besar dan mudah dilihat/dibaca. atau dapat juga menggunakan multimedia berbasis ICT atau media lainnya.
7. Metode yang digunakan adalah (1) ceramah (2) diskusi dalam bentuk *the educational-diagnosis meeting* artinya peserta didik berbincang mengenai pelajaran di kelas dengan maksud saling mengoreksi pemahaman mereka atas pelajaran/materi yang diterimanya agar masing-masing memperoleh pemahaman yang benar, dan dilengkapi dengan lembar pengamatan dalam pelaksanaan diskusi dan (3) metode games dalam bentuk mengkaji pembelajaran dalam bentuk permainan.

1. Kegiatan inti (100 menit)

- Mengamati
 - Mengamati dan memberi komentar gambar atau tayangan yang terkait dengan perjuangan Nabi Muhammad Saw. periode Madinah.
 - Menyimak dan membaca penjelasan mengenai perjuangan Nabi Muhammad Saw. periode Madinah.
- Menanya
 - Dengan dimotivasi oleh guru mengajukan pertanyaan bagaimana sikap masyarakat Madinah dalam menyambut datangnya Nabi Muhammad Saw.?
 - Mengajukan pertanyaan terkait kronologi sebab-sebab Nabi Muhammad Saw. hijrah atau pertanyaan lain yang relevan.
- Eksperimen/explore
 - Mendiskusikan sejarah sebab-sebab Nabi Muhammad Saw. hijrah berdasarkan data dari berbagai sumber.
 - Mendiskusikan peristiwa Nabi Muhammad Saw. hijrah. berdasarkan data dari berbagai sumber.
 - Mendiskusikan dakwah Nabi Muhammad Saw. di Madinah
- Asosiasi
 - Melakukan analisis kronologi sejarah sebab-sebab Nabi Muhammad Saw. hijrah dalam bentuk membuat diagram alur.

- Melakukan analisis kronologi peristiwa Nabi Muhammad Saw. hijrah dalam bentuk membuat diagram alur.
- Melakukan analisis dakwah Nabi Muhammad Saw. di Madinah dalam bentuk membuat diagram alur.
- Komunikasi
 - Menyajikan paparan kronologi sejarah sebab-sebab Nabi Muhammad Saw. hijrah dalam bentuk membuat diagram alur.
 - Menyajikan paparan kronologi peristiwa Nabi Muhammad Saw. hijrah dalam bentuk membuat diagram alur.
 - Menyajikan paparan analisis dakwah Nabi Muhammad Saw. di Madinah dalam bentuk membuat diagram alur.
 - Menanggapi pertanyaan.
 - Menyusun kesimpulan.

2. Penutup (10 Menit)

- a. Dibawah bimbingan guru, peserta didik menyimpulkan materi pembelajaran secara demokratis.
- b. Bersama-sama melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang telah dilaksanakan.
- c. Guru memberikan reward kepada kelompok “terbaik”,
- d. Guru menjelaskan materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya dan menyampaikan tugas mandiri terstruktur.
- e. Bersama-sama menutup pelajaran dengan berdoa.

I. PENILAIAN

Guru melakukan penilaian terhadap peserta didik dalam:

1. Pengamatan pada saat pelaksanaan diskusi

No	Nama Siswa	Aspek yang dinilai			Skor maks.	Nilai	Ketuntasan		Tindak Lanjut	
		1	2	3			T	TT	R	P

Keterangan:

T : Tuntas mencapai nilai (disesuaikan dengan nilai KKM)

TT : Tidak Tuntas jika nilai yang diperoleh kurang dari nilai KKM

R : Remedial

P : Pengayaan

Aspek dan rubrik penilaian:

a. Kejelasan dan kedalaman informasi

- 1) Jika kelompok tersebut dapat memberikan penjelasan dan kedalaman informasi lengkap dan sempurna, skor 30.

- 2) Jika kelompok tersebut dapat memberikan penjelasan dan kedalaman informasi lengkap dan kurang sempurna, skor 20.
- 3) Jika kelompok tersebut dapat memberikan penjelasan dan kedalaman informasi kurang lengkap, skor 10.

b. Keaktifan dalam diskusi

- 1) Jika kelompok tersebut berperan sangat aktif dalam diskusi, skor 30.
- 2) Jika kelompok tersebut berperan aktif dalam diskusi, skor 20.
- 3) Jika kelompok tersebut kurang aktif dalam diskusi, skor 10.

c. Kejelasan dan kerapian presentasi

- 1) Jika kelompok tersebut dapat mempresentasikan dengan sangat jelas dan rapi, skor 40.
- 2) Jika kelompok tersebut dapat mempresentasikan dengan jelas dan rapi maka skor 30.
- 3) Jika kelompok tersebut dapat mempresentasikan dengan sangat jelas dan kurang rapi, skor 20.
- 4) Jika kelompok tersebut dapat mempresentasikan dengan kurang jelas dan tidak rapi, skor 10.

2. Kolom "Ayo Berlatih"

a. Pengisian centang

Skor =

Ya : 5

Tidak : 0

Nilai = jumlah nilai skor yang diperoleh

b. Kolom menyebutkan contoh peristiwa yang dialami Nabi Muhammad saw. di Madinah beserta alasannya.

Skor nilai:

- 1) Apabila peserta didik bisa menyebutkan 1 contoh peristiwa lengkap dengan alasannya maka skor 10.
- 2) Apabila peserta didik bisa menyebutkan 1 contoh peserta tanpa ada alasan maka skor 5.

Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

Nilai = jumlah nilai skor yang diperoleh

Jumlah nilai = nilai pengisian centang + kolom contoh peristiwa.

c. Kolom pilihan ganda dan uraian.

Skor penilaian sebagai berikut:

- 1) Pilihan ganda: jumlah jawaban benar x 1 (maksimal 10 x 1 = 10)
- 2) Uraian:

Rubrik Penilaian:

No. Soal	Rubrik Penilaian	Skor
1	<ol style="list-style-type: none"> 1. Jika peserta didik dapat menuliskan tentang tanggapan orang kafir Quraisy atas hijrah nabi dengan lengkap dan sempurna, skor 6. 2. Jika peserta didik dapat menuliskan tentang tanggapan orang 	6

	kafir Quraisy atas hijrah nabi kurang lengkap, skor 3.	
2	<ol style="list-style-type: none"> 1. Jika peserta didik dapat menuliskan tentang siasat kafir Quraisy menghadapi rencana hijrah nabi lengkap dan sempurna, skor 10. 2. Jika peserta didik dapat menuliskan tentang siasat kafir Quraisy menghadapi rencana hijrah nabi kurang lengkap, skor 5. 	10
3	<ol style="list-style-type: none"> 1. Jika peserta didik dapat menuliskan tempat bersembunyi nabi pada saat hijrah ke Madinah beserta alasannya lengkap dan sempurna, skor 6. 2. Jika peserta didik dapat menuliskan tempat bersembunyi nabi pada saat hijrah ke Madinah beserta alasannya kurang lengkap, skor 3. 	6
4	<ol style="list-style-type: none"> 1. Jika peserta didik dapat menuliskan dua alasan nabi melakukan Hijrah, skor 8. 2. Jika peserta didik dapat menuliskan satu alasan nabi melakukan hijrah, skor 4. 	8
5	<ol style="list-style-type: none"> 1. Jika peserta didik dapat menuliskan dua hal yang dilakukan Nabi Muhammad saw. di Madina, skor 10. 2. Jika peserta didik dapat menuliskan satu hal yang dilakukan Nabi Muhammad saw. di Madinah, skor 5. 	10
6	<ol style="list-style-type: none"> 1. Jika peserta didik dapat menuliskan fungsi masjid pada zaman nabi dengan benar dan tepat, skor 10. 2. Jika peserta didik dapat menuliskan fungsi masjid pada zaman nabi dengan benar dan kurang tepat, skor 5. 	10
7	<ol style="list-style-type: none"> 1. Jika peserta didik dapat menuliskan sebab nabi mempersatukan kaum muhajirin dan kaum Ansar dengan benar dan lengkap, skor 10. 2. Jika peserta didik dapat menuliskan sebab nabi mempersatukan kaum muhajirin dan kaum Ansar dengan kurang lengkap, skor 5. 	10
8	<ol style="list-style-type: none"> 1. Jika peserta didik dapat menuliskan isi perjanjian Hudaibiyah dengan benar, skor 10. 2. Jika peserta didik dapat menuliskan isi perjanjian Hudaibiyah kurang lengkap, skor 5. 	10
9	<ol style="list-style-type: none"> 1. Jika peserta didik dapat menuliskan tanggapan kaum Ansar terhadap kedatangan kaum Muhajirin dengan benar dan lengkap, skor 10. 2. Jika peserta didik dapat menuliskan tanggapan kaum Ansar 	10

	terhadap kedatangan kaum Muhajirin kurang lengkap, skor 5.	
10	1. Jika peserta didik dapat menuliskan tanggapan soal dakwah nabi di Madinah dengan benar dan lengkap, skor 10. 2. Jika peserta didik dapat menuliskan tanggapan soal dakwah nabi di Madinah kurang lengkap, skor 5.	10
	Jumlah Skor	90

Nilai : $\frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh (pilihan ganda dan Isian)} \times 100}{96}$

d. Tugas

Skor penilaian sebagai berikut.

- 1) Jika peserta didik dapat mengumpulkan tugasnya tepat pada waktu yang ditentukan dan perilaku yang diamati serta alasannya benar, nilai 100.
- 2) Jika peserta didik dapat mengumpulkan tugasnya setelah waktu yang ditentukan dan perilaku yang diamati serta alasannya benar, nilai 90.
- 3) Jika peserta didik dapat mengumpulkan tugasnya setelah waktu yang ditentukan dan perilaku yang diamati serta alasannya sedikit ada kekurangan, nilai 80.

Nilai akhir yang diperoleh oleh peserta didik adalah sebagai berikut. 1. Rata-rata dari jumlah nilai pada kolom 1 (pengisian centang dan menyebutkan contoh peristiwa dan alasan) + jumlah nilai pada kolom diskusi x 60 % 2. Jumlah nilai rata-rata pada kolom "Ayo berlatih" pilihan ganda/uraian dan tugas x 40 %

$$\text{Nilai akhir} = \text{nilai a} + \text{nilai b}$$

Kunci jawaban.

I. Penerapan

(Kebijakan guru).

II. Pilihan ganda :

- | | |
|------|------|
| 1. A | 7. A |
| 2. A | 8. A |
| 3. B | 9. D |
| 4. D | |
| 5. B | |
| 6. B | |

III. Uraian.

7. Menentang dakwah nabi.
8. Hijrah ke Madinah.
9. Gua Tsur. Dikejar oleh kaum Quraisy.
10. Perintah Allah, serangan kaum kafir semakin meningkat, ada harapan baru untuk mengembangkan Islam di Madinah.

11. Membangun masjid, mempersaudarakan antara kaum Muhajirin dan kaum Ansar, membuat perjanjian dengan penduduk Madinah.
12. Sebagai tempat mempersatukan umat, bermusyawarah tentang perkembangan Islam, tempat mengkaji ilmu agama, bahkan sebagai pusat pemerintahan setelah Rasulullah dipilih sebagai pemimpin di Madinah.
13. Setiap orang Ansar mengakui orang Muhajirin sebagai saudaranya sendiri, ia mempersilakan saudaranya tinggal di rumah dan memanfaatkan segala fasilitas yang ada di rumah.
14. Isi perjanjian Hudaibiyah:
 - a. Rasulullah harus pulang tahun ini dan tidak boleh memasuki Mekah kecuali tahun depan dengan orang-orang muslim.
 - b. Genjatan senjata diantara kedua belah pihak selama sepuluh tahun.
 - c. Barang siapa yang ingin bergabung dengan pihak Muhammad dan perjanjiannya, dia boleh melakukan, dan barang siapa yang bergabung dengan pihak Quraisy dan perjanjiannya, dia boleh melakukannya.
 - d. Siapa pun orang Quraisy yang mendatangi Muhammad tanpa izin walinya, harus dikembalikan ke pihak Quraisy, dan siapa pun dari pihak Muhammad yang mendatangi Quraisy, dia tidak boleh dikembalikan padanya.
 - d. Diterima dengan senang hati.
 - e. Kebijakan guru.

**PERBAIKAN RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(R P P)**

Satuan Pendidikan : SMP Negeri 3 Sojol
Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti
Kelas / Semester : VII (Tujuh) / Genap
Materi Pokok : Al Khulafaur Rasyidin Penerus Perjuangan Nabi
Alokasi Waktu : 1 pertemuan (3 x 40 menit)

A. KOMPETENSI INTI

- KI.1 Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.
- KI.2 Menghargai, dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli(toleransi,gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.
- KI.3 Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan,teknologi, seni budaya terkait fenomena dan kejadian yang tampak mata).
- KI.4 Mencoba, mengolah, dan menyaji, dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori).

B. KOMPETENSI DASAR dan INDIKATOR:

NO.	KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI
1	2.10 Meneladani sikap terpuji <i>al-Khulafaur Ar-Rasyidun</i>	<ol style="list-style-type: none">1. menyebutkan sikap terpuji yang dimiliki oleh <i>al-Khulafaur Ar-Rasyidun</i>2. menjelaskan sikap terpuji yang dimiliki oleh <i>al-Khulafaur Ar-Rasyidun</i>.
2	3.14 Mengetahui sikap terpuji <i>al-Khulafaur Ar-Rasyidun</i>	<ol style="list-style-type: none">1. menunjukkan contoh sikap terpuji <i>al-Khulafaur Ar-Rasyidun</i>2. menampilkan contoh sikap terpuji <i>al-Khulafaur Ar-Rasyidun</i>

3	4.14 Mencontohkan perilaku terpuji dari <i>al-Khulafaur Ar-Rasyidun</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. menunjukkan contoh perilaku meneladani sikap terpuji <i>al-Khulafaur Ar-Rasyidun</i>. 2. menampilkan contoh perilaku meneladani sikap terpuji <i>al-Khulafaur Ar-Rasyidun</i>.
---	---	--

C. TUJUAN PEMBELAJARAN:

Melalui diskusi peserta didik mampu:

1. Menyebutkan sikap terpuji yang dimiliki oleh *al-Khulafaur Ar-Rasyidun*
2. Menjelaskan sikap terpuji yang dimiliki oleh *al-Khulafaur Ar-Rasyidun*.
3. Menunjukkan contoh sikap terpuji *al-Khulafaur Ar-Rasyidun*
4. Menampilkan contoh sikap terpuji *al-Khulafaur Ar-Rasyidun*
5. Menunjukkan contoh perilaku meneladani sikap terpuji *al-Khulafaur Ar-Rasyidun*.
6. Menampilkan contoh perilaku meneladani sikap terpuji *al-Khulafaur Ar-Rasyidun*.

D. MATERI PEMBELAJARAN:

- 1) Khalifah Abu Bakar as-Siddiq
- 2) Khalifah Umar bin Khatab
- 3) Khalifat Usman bin Affan
- 4) Khalifah Ali bin Abi Thalib

E. METODE PEMBELAJARAN:

1. Metode Ceramah
2. Metode pembelajaran Games

F. SUMBER BELAJAR

1. Buku teks siswa PAI dan Budi Pekerti SMP Kelas VII. Karangan ; Mustahdi dan Sumiyati. Penerbit; Politeknik Negeri Media Kreatif, Jakarta. Hal. 152-159.

G. MEDIA PEMBELAJARAN

1. Media

- a. Kertas Kuarto/HVS
- b. Spidol warna

2. *Alat*

- a. Papan Tulis

H. LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN PEMBELAJARAN

1. Pendahuluan (10 menit)

- a. Guru membuka pembelajaran dengan salam dan berdo'a bersama dipimpin oleh seorang peserta didik dengan penuh *khidmat*;
- b. Guru memulai pembelajaran dengan membaca al-Qur'an surah/ayat pilihan (nama surat sesuai dengan program pembiasaan yang ditentukan sebelumnya);
- c. Guru memperlihatkan kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapihan pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran.
- d. Guru memberikan motivasi dan mengajukan pertanyaan secara *komunikatif* yang berkaitan dengan materi pelajaran.
- e. Guru menyampaikan kompetensi inti, kompetensi dasar dan tujuan yang akan dicapai.
- f. Guru membagi peserta didik dalam beberapa kelompok.

2. Kegiatan inti (100 menit)

a. Mengamati

- Mengamati dan memberi komentar gambar atau tayangan yang terkait dengan sikap terpuji khulafaurrasyidin.
- Menyimak dan membaca penjelasan mengenai sikap terpuji khulafaurrasyidin.

b. Menanya

- Dengan dimotivasi oleh guru mengajukan pertanyaan bagaimana sikap yang dimiliki oleh khulafaurrasyidin?
- Mengajukan pertanyaan terkait kronologi kepemimpinan khulafaurrasyidin atau pertanyaan lain yang relevan.

c. Eksperimen/explore

- Mendiskusikan kepemimpinan Abu bakar as-Sidiq berdasarkan data dari berbagai sumber.
- Mendiskusikan kepemimpinan Umar bin Khatab berdasarkan data dari berbagai sumber.
- Mendiskusikan kepemimpinan Usman bin Affan berdasarkan data dari berbagai sumber.
- Mendiskusikan kepemimpinan Ali bin Abi Thalib berdasarkan data dari berbagai sumber

d. Asosiasi

- Melakukan analisis kepemimpinan Abu Bakar as-Sidiq dalam bentuk membuat diagram alur.
- Melakukan analisis kepemimpinan Umar bin Khatab dalam bentuk membuat diagram alur.
- Melakukan analisis kepemimpinan Usman bin Affan dalam bentuk membuat diagram alur.
- Melakukan analisis kepemimpinan Ali bin Abi Thalib dalam bentuk membuat diagram alur.

e. Komunikasi

- Menyajikan paparan kepemimpinan Abu Bakar as-Sidiq dalam bentuk membuat diagram alur.
- Menyajikan paparan kepemimpinan Umar bin Khatab dalam bentuk membuat diagram alur.
- Menyajikan paparan kepemimpinan Usman bin Affan dalam bentuk membuat diagram alur.
- Menyajikan paparan kepemimpinan Ali bin Abi Thalib dalam bentuk membuat diagram alur.
- Menanggapi pertanyaan.
- Menyusun kesimpulan

3. Penutup

- f. Dibawah bimbingan guru, peserta didik menyimpulkan materi pembelajaran secara demokratis.
- g. Bersama-sama melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang telah dilaksanakan.
- h. Guru memberikan reward kepada kelompok “terbaik” dalam diskusi
- i. Guru menjelaskan materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya dan menyampaikan tugas mandiri terstruktur.
- j. Bersama-sama menutup pelajaran dengan berdoa.

I. PENILAIAN

a. Tugas

- Menuliskan hasil pengamatan terhadap perilaku-perilaku yang dapat dijadikan hikmah dan pelajaran bagi peserta didik dari sikap terpuji khulafaurrasyyidin.

b. Observasi

- Mengamati pelaksanaan diskusi dengan menggunakan lembar observasi yang memuat:

- Isi diskusi (sikap terpuji khulafaurrasyidin)
- Sikap yg ditunjukkan siswa terkait dengan tanggung jawabnya terhadap pelaksanaan jalannya diskusi dan kerja kelompok.

c. **Portofolio**

- Membuat paparan sikap terpuji khulafaurrasyidin yang diwujudkan dalam bentuk membuat diagram alur.

d. **Tes**

- Tes kemampuan kognitif dengan bentuk tes soal – soal pilihan ganda dan uraian

Lampiran:

1. Tugas

Perilaku	Tanggapan
Menyayangi orang miskin dan membantunya	Perbuatan itu sangat baik karena manusia harus saling membantu

Kolom menyebutkan contoh perilaku *al-Khulafaur Ar-Rasyidun* beserta alasannya. Skor nilai:

- 1) Apabila peserta didik bisa menyebutkan satu contoh peristiwa lengkap dengan alasannya, skor 10.
- 2) Apabila peserta didik bisa menyebutkan satu contoh peristiwa tanpa alasan yang benar, skor 5.

Nilai = Jumlah nilai skor yang diperoleh.

2. Observasi

No	Nama Siswa	Aspek yang dinilai				Jumlah Skor	Nilai	Ketuntasan		Tindak Lanjut	
		1	2	3				T	TT	R	P

Keterangan:

T : Tuntas mencapai nilai (disesuaikan dengan nilai KKM)

TT : Tidak Tuntas jika nilai yang diperoleh kurang dari nilai KKM

R : Remedial

P : Pengayaan

Aspek dan rubrik penilaian.

1. Kejelasan dan kedalaman informasi

- a) Jika kelompok tersebut dapat memberikan penjelasan dan kedalaman informasi lengkap dan sempurna, skor 30.
 - b) Jika kelompok tersebut dapat memberikan penjelasan dan kedalaman informasi lengkap dan kurang sempurna, skor 20.
 - c) Jika kelompok tersebut dapat memberikan penjelasan dan kedalaman informasi kurang lengkap, skor 10.
2. Keaktifan dalam diskusi
- a) Jika kelompok tersebut berperan sangat aktif dalam diskusi, skor 30.
 - b) Jika kelompok tersebut berperan aktif dalam diskusi, skor 20.
 - c) Jika kelompok tersebut kurang aktif dalam diskusi, skor 10.
 - d) Kejelasan dan kerapian presentasi
 - e) Jika kelompok tersebut dapat mempresentasikan sangat jelas dan rapi, skor 40.
 - f) Jika kelompok tersebut dapat mempresentasikan jelas dan rapi, skor 30.
 - g) Jika kelompok tersebut dapat mempresentasikan sangat jelas dan kurang rapi, skor 20.
 - h) Jika kelompok tersebut dapat mempresentasikan kurang jelas dan tidak rapi, skor 10.

3. Portofolio

Nama peserta Didik	Aktifitas																Jumlah Skor	Tingkat penguasaan nilai (MK, MB, MT, BT)
	Jujur				Peduli				Tanggung jawab				sabar					
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		

Rubrik penilaian:

1. Apabila peserta didik belum memperlihatkan perilaku yang dinyatakan dalam indikator.
2. Apabila sudah memperlihatkan perilaku tetapi belum konsisten yang dinyatakan dalam indikator.
3. Apabila sudah memperlihatkan perilaku dan sudah konsisten yang dinyatakan dalam indikator.
4. Apabila sudah memperlihatkan perilaku kebiasaan yang dinyatakan dalam indikator.

Catatan:

Penguasaan nilai disesuaikan dengan karakter yang diinginkan.

Rentang Skor = Skor Maksimal – Skor Minimal

= 16 - 4
= 12
MK = 4 - 16
MB = 1 - 13
MT = 8 - 10
BT = 4 - 7

Keterangan:

BT : Belum Terlihat (apabila peserta didik belum memperlihatkan tanda-tanda awal perilaku yang dinyatakan dalam indikator).

MT : Mulai Terlihat (apabila peserta didik sudah mulai memperlihatkan adanya tanda-tanda awal perilaku yang dinyatakan dalam indikator tetapi belum konsisten).

MB : Mulai Berkembang (apabila peserta didik sudah memperlihatkan berbagai tanda perilaku yang dinyatakan dalam indikator dan mulai konsisten).

MK : Membudaya/kebiasaan (apabila peserta didik terus menerus memperlihatkan perilaku yang dinyatakan dalam indikator secara konsisten).

4. Pilihan Ganda

1. *Al-Khulafau ar-Rasyidun* artinya
 - A. pemimpin yang mendapatkan gelar
 - B. pemimpin yang dihormati
 - C. pemimpin yang mendapat hidayah
 - D. pemimpin yang di kasihi
2. Di bawah ini yang tidak termasuk *al-Khulafau ar-Rasyidun* adalah
 - A. Abu Bakar as-Siddiq
 - B. Umar bin Khattab
 - C. Usman bin Affan
 - D. Jaiz bin Tsabit
3. Di bawah ini Khalifah yang mendapat gelar *as-Siddiq* adalah
 - A. Abu Bakar as-Siddiq
 - B. Umar bin Khattab
 - C. Usman bin Affan
 - D. Ali bin Abi Thalib
4. Di bawah ini yang mendapat gelar *al-Faruq* adalah
 - A. Abu Bakar as-Siddiq
 - B. Umar bin Khattab
 - C. Usman bin Affan
 - D. Ali bin Abi Thalib
5. Sahabat Nabi yang memiliki nama asli Abdullah bin Abu Kuhafah yang juga Khalifah yang dimakamkan di Irak adalah
 - A. Abu Bakar as-Siddiq
 - B. Umar bin Khattab
 - C. Usman bin Affan

- D. Ali bin Abi Thalib
6. Di bawah ini Khalifah yang memiliki kedermawanan adalah
 - A. Abu Bakar as-Siddiq
 - B. Umar bin Khattab
 - C. Usman bin Affan
 - D. Ali bin Abi Thalib
 7. Di bawah ini yang mendapat gelar *babul ilmi* adalah
 - A. Abu Bakar as-Siddiq
 - B. Umar bin Khattab
 - C. Usman bin Affan
 - D. Ali bin Abi Thalib
 8. Sifat-sifat yang dimiliki oleh Usman bin Affan adalah.
 - A. cerdas, dan bertanggung jawab
 - B. sabar, saleh, dan dermawan
 - C. bertanggung jawab dan tegas
 - D. sabar, pemaaf dan jujur
 9. Sifat-sifat yang dimiliki oleh Umar bin Khattab adalah
 - A. cerdas, tegas, dan peduli dengan rakyatnya
 - B. sabar, saleh, dan dermawan
 - C. bertanggung jawab, tegas, dan jujur
 - D. sabar, pemaaf, dan penyayang
 10. Agar dapat meneladani sifat-sifat *al-Khulafau ar-Rasyidun* kita harus
 - A. meyakini keberadaannya
 - B. mengetahui tingkat keimanannya
 - C. membenarkan kabar beritanya
 - D. mengetahui riwayat hidupnya

Jawablah soal-soal berikut ini sesuai dengan pernyataan!

1. Sebutkan sifat-sifat yang dimiliki Abu Bakar as-Siddiq!
2. Mengapa Abu Bakar diberi gelar as-Siddiq?
3. Sebutkan sifat-sifat yang dimiliki Usman bin Affan!
4. Siapakah Ali bin Abi Thalib itu?
5. Bagaimana tanggapanmu tentang *al-Khulafau ar-Rasyidun*?
6. Mengapa Abu Bakar berani berkorban untuk kepentingan Islam?
7. Sebutkan sifat-sifat yang dimiliki Umar bin Khattab!
8. Apa yang dilakukan khalifah Umar bin Khattab ketika mendengar anak-anak kecil menangis?
9. Sebutkan sifat-sifat yang dimiliki oleh Ali bin Abi Thalib!
10. Ceritakan kembali secara singkat kisah Umar dengan janda tua!

Kunci Jawaban

Pilihan Ganda

1. C
2. D
3. A
4. B

5. A
6. C
7. D
8. B
9. C
10. D

Uraian

1. Tegas terhadap orang yang mengaku nabi, tidak mau membayar zakat, dan orang murtad.
2. Abu Bakar langsung membenarkan apa yang dikatakan oleh Nabi Muhammad saw. tentang peristiwa Isra' Mi'raj.
3. Banyak membantu perjuangan Islam.
4. Beliau salah seorang pemeluk Islam pertama dan juga keluarga dari Nabi Muhammad saw. Ali adalah sepupu dari Nabi Muhammad saw. Setelah menikah dengan Fatimah, ia menjadi menantunya.
5. Kebijakan guru.
6. Abu Bakar as-Siddiq sudah memberi contoh yang baik, ia selalu mengorbankan jiwa dan raganya hanya untuk kejayaan Islam. Ia juga patuh pada ajaran agamanya.
7. Ia berani untuk melakukan perluasan wilayah Islam.
8. Menghampirinya dan memberikan pertolongan.
9. Ilmunya yang tinggi dapat mengambil keputusan-keputusan strategis.
10. Kebijakan guru.

Skor penilaian sebagai berikut:

1) Pilihan ganda: jumlah jawaban benar x 1 maksimal $10 \times 1 = 10$

2) Uraian

Rubrik penilaian

No. Soal	Rubrik penilaian	Skor
1	a. Jika peserta didik dapat menuliskan sifat-sifat yang dimiliki Abu Bakar as-Siddiq dengan lengkap dan sempurna, skor 6. b. Jika peserta didik dapat menuliskan sifat-sifat yang dimiliki Abu Bakar as-Siddiq kurang lengkap, skor 3.	6
2	a. Jika peserta didik dapat menuliskan alasan mengapa Abu Bakar diberi gelar as-Siddiq lengkap dan sempurna, skor 6. b. Jika peserta didik dapat menuliskan Abu Bakar alasan mengapa diberi gelar as-Siddiq kurang lengkap, skor 3.	6

3	<p>a. Jika peserta didik dapat menuliskan sifat-sifat yang dimiliki Usman bin Affan dengan lengkap dan sempurna, skor 6.</p> <p>b. Jika peserta didik dapat menuliskan sifat-sifat yang dimiliki Usman Bin Affan kurang lengkap, skor 3.</p>	6
4	<p>a. Jika peserta didik dapat menuliskan tentang Ali bin Abi Thallib dengan lengkap dan sempurna, skor 6.</p> <p>b. Jika peserta didik dapat menuliskan tentang Ali bin Abi Thallib kurang lengkap, skor 3.</p>	6
5	<p>a. Jika peserta didik dapat menuliskan tanggapan tentang <i>al-Khulafaur Ar-Rasyidun</i>, skor 6.</p> <p>b. Jika peserta didik kurang tepat dalam menuliskan tanggapan tentang <i>al-Khulafaur Ar-Rasyidun</i>, skor 3.</p>	6
6	<p>a. Jika peserta didik dapat menuliskan alasan pengorbanan Abu Bakar dengan benar dan tepat, skor 6.</p> <p>b. Jika peserta didik dapat menuliskan alasan pengorbanan Abu Bakar dengan benar tapi belum lengkap, skor 3.</p>	6
7	<p>c. Jika peserta didik dapat menuliskan sifat-sifat yang dimiliki Umar bin Khattab dengan benar dan lengkap, skor 6.</p> <p>d. Jika peserta didik dapat menuliskan sifat-sifat yang dimiliki Umar bin Khattab dengan benar dan kurang lengkap, skor 3.</p>	6
8	<p>a. Jika peserta didik dapat menuliskan usaha yang dilakukan khalifah Umar bin Khattab ketika mendengar anak-anak kecil menangis dengan benar dan lengkap, skor 6.</p> <p>b. Jika peserta didik dapat menuliskan usaha yang dilakukan khalifah Umar bin Khattab ketika</p>	6

	mendengar anak-anak kecil menangis dengan benar dan kurang lengkap, skor 3.	
9	<p>a. Jika peserta didik dapat menuliskan sifat-sifat yang dimiliki oleh Ali bin Abi Thallib dengan benar dan lengkap, skor 6.</p> <p>b. Jika peserta didik dapat menuliskan sifat-sifat yang dimiliki oleh Ali bin Abi Thallib dengan benar dan kurang lengkap, skor 3.</p>	6
10	<p>a. Jika peserta didik dapat menuliskan kembali secara singkat kisah Umar dengan janda tua dengan benar dan lengkap, skor 6.</p> <p>b. Jika peserta didik dapat menuliskan kembali secara singkat kisah Umar dengan janda tua dengan benar dan kurang lengkap, skor 3.</p>	6

PANDUAN WAWANCARA
RESPONDEN SISWA

Nama Sekolah : SMP Negeri 3 Sojol

Tahun Pelajaran : 2017/2018

Kelas/Semester : VII/I

1. Bagaimana menurut pendapatmu tentang cara guru PAI menerangkan atau menjelaskan materi pembelajaran? Jelaskan!

.....
.....

2. Bagaimana menurut pendapatmu tentang metode pembelajaran *games* yang baru saja di terapkan kepada kalian dalam proses pembelajaran!

.....
.....

3. Apakah kalian senang dengan pembelajaran yang baru kalian ikuti? Jelaskan!

.....
.....

**PANDUAN WAWANCARA
RESPONDEN KEPALA SEKOLAH**

Nama Sekolah : SMP Negeri 3 Sojol

Tahun Pelajaran : 2017/2018

Kelas/Semester : VII/I

1. Bagaimana visi dan misi SMP Negeri 3 Sojol? Jelaskan!

.....
.....

2. Bagaimana menurut anda cara mengajar guru PAI di kelas? Jelaskan!

.....
.....

3. Menurut pandangan anda, apakah cara mengajar guru di kelas sudah efektif dan efisien? Jelaskan!

.....
.....

PANDUAN WAWANCARA
RESPONDEN GURU

Nama Sekolah : SMP Negeri 3 Sojol

Tahun Pelajaran : 2017/2018

Kelas/Semester : VII/I

4. Bagaimana menurut anda tentang metode mengajar guru di kelas? Jelaskan!

.....
.....

5. Dalam kegiatan belajar mengajar di kelas, metode apa sajakah yang anda gunakan? Jelaskan!

.....
.....

6. Bagaimana menurut anda tentang metode pembelajaran *games* yang telah saya terapkan di kelas? Jelaskan!

.....
.....

**NILAI TES FORMATIF KONDISI AWAL (PRA SIKLUS) BELUM
DITERAPKANYA METODE PEMBELAJARAN *GAMES***

Nama Sekolah : SMP Negeri 3 Sojol

Tahun Pelajaran : 2017/2018

Kelas/Semester : VII/I

NO	NAMA SISWA	SKOR	KETERANGAN	
			T	TT
1	Afdal	70		v
2	Ahmad Rizaldi	70		v
3	Aliyas Usman	75	v	
4	Ariansyah	80	v	
5	Arinaldy	70		v
6	Didi Pratama	60		v
7	Erina Putri melati	75	v	
8	Fikran	75	v	
9	Halipa	70		v
10	Indra Lesmana	75	v	
11	Karina	80	v	
12	Resky Amelia	68		v
13	Maharani	62		v
14	Maulidatul Hikma	80	v	
15	Melli Felisa	65		v
16	Moh. Ali	65		v
17	Moh. Akbar	85	v	
18	Moh. Ikbal	75	v	
19	Moh. Nasarudin	75	v	
20	Moh. Rifan	72		v
21	Moh Sulaiman	80	v	
22	Nanda	72		v

23	Novia Tri Asmi	80	v	
24	Nur Izzati Sarri	80	v	
25	Parida Pasha	80	v	
26	Pitriana	82	v	
27	Puja Dini	85	v	
28	Putri Cahaya	86	v	
29	Raflin	80	v	
30	Reni Agustin	70		v
31	Sandi Try Subeki	90	v	
32	Umrah	80	v	
33	Wahyudin	85	v	
34	Zalsabila	80	v	
35	Zohri	75	v	
Jumlah		2652	23	12
Rata-rata		2762		

Keterangan:

T	: Tuntas
TT	: Tidak tuntas
Jumlah Siswa yang tuntas	: 23
Jumlah Siswa yang tidak tuntas	: 12
Skor Maksimal Ideal	: 96
Skor Tercapai	: 2652
Rata-rata Skor Tercapai	: 2762
Prosentase Ketuntasan	: 65,71

**NILAI TES FORMATIF PADA SIKLUS I DENGAN MENGGUNAKAN
METODE PEMBELAJARAN GAMES**

Nama Sekolah : SMP Negeri 3 Sojol

Tahun Pelajaran : 2017/2018

Kelas/Semester : VII/I

NO	NAMA SISWA	SKOR	KETERANGAN	
			T	TT
1	Afdal	70		v
2	Ahmad Rizaldi	80	v	
3	Aliyas Usman	76	v	
4	Ariansyah	85	v	
5	Arinaldy	74		v
6	Didi Pratama	68		v
7	Erina Putri melati	80	v	
8	Fikran	81	v	
9	Halipa	80	v	
10	Indra Lesmana	76	v	
11	Karina	80	v	
12	Resky Amelia	80	v	
13	Maharani	68		v
14	Maulidatul Hikma	85	v	
15	Melli Felisa	84	v	
16	Moh. Ali	85	v	
17	Moh. Akbar	90	v	
18	Moh. Ikbal	80	v	
19	Moh. Nasarudin	80	v	
20	Moh. Rifan	72		v
21	Moh Sulaiman	80	v	
22	Nanda	72		v

23	Novia Tri Asmi	80	v	
24	Nur Izzati Sarri	85	v	
25	Parida Pasha	80	v	
26	Pitriana	82	v	
27	Puja Dini	85	v	
28	Putri Cahaya	86	v	
29	Raflin	80	v	
30	Reni Agustin	80	v	
31	Sandi Try Subeki	90	v	
32	Umrah	85	v	
33	Wahyudin	86	v	
34	Zalsabila	80	v	
35	Zohri	80	v	
Jumlah		2805	29	6
Rata-rata		2921		

Keterangan:

T	: Tuntas
TT	: Tidak tuntas
Jumlah Siswa yang tuntas	: 29
Jumlah Siswa yang tidak tuntas	: 6
Skor Maksimal Ideal	: 96
Skor Tercapai	: 2805
Rata-rata Skor Tercapai	: 2921
Prosentase Ketuntasan	: 82,86

**NILAI TES FORMATIF PADA SIKLUS 2 DENGAN MENGGUNAKAN
METODE PEMBELAJARAN GAMES**

Nama Sekolah : SMP Negeri 3 Sojol

Tahun Pelajaran : 2017/2018

Kelas/Semester : VII/I

NO	NAMA SISWA	SKOR	KETERANGAN	
			T	TT
1	Afdal	75	v	
2	Ahmad Rizaldi	85	v	
3	Aliyas Usman	80	v	
4	Ariansyah	85	v	
5	Arinaldy	80	v	
6	Didi Pratama	75	v	
7	Erina Putri melati	80	v	
8	Fikran	85	v	
9	Halipa	85	v	
10	Indra Lesmana	80	v	
11	Karina	80	v	
12	Resky Amelia	85	v	
13	Maharani	74		v
14	Maulidatul Hikma	90	v	
15	Melli Felisa	85	v	
16	Moh. Ali	90	v	
17	Moh. Akbar	87	v	
18	Moh. Iqbal	85	v	
19	Moh. Nasarudin	85	v	
20	Moh. Rifan	72		v
21	Moh Sulaiman	86	v	

22	Nanda	75	v	
23	Novia Tri Asmi	80	v	
24	Nur Izzati Sarri	90	v	
25	Parida Pasha	86	v	
26	Pitriana	85	v	
27	Puja Dini	86	v	
28	Putri Cahaya	90	v	
29	Raflin	80	v	
30	Reni Agustin	80	v	
31	Sandi Try Subeki	90	v	
32	Umrah	87	v	
33	Wahyudin	86	v	
34	Zalsabila	80	v	
35	Zohri	80	v	
Jumlah		2904	33	2
Rata-rata		3025		

Keterangan:

T	: Tuntas
TT	: Tidak tuntas
Jumlah Siswa yang tuntas	: 33
Jumlah Siswa yang tidak tuntas	: 2
Skor Maksimal Ideal	: 96
Skor Tercapai	: 2904
Rata-rata Skor Tercapai	: 3025
Prosentase Ketuntasan	: 94,28

FOTO DOKUMENTASI HASIL PENELITIAN

1. Foto Observasi Awal di SMP Negeri 3 Sojol (Senin, 08 Januari 2018)



2. Foto mengajar di kelas VII B SMP Negeri 3 Sojol (Senin, tanggal 08 Januari 2018).



3. Foto Kegiatan Peserta Didik Pada Saat Penerapan Saat Penerapan Games Rangking I dan Games Simulasi (Selasa, 02 Mei 2018).



4. **Foto Bersama Bapak Abdul Haling S.Pd. Selaku Kepala Sekolah di SMP Negeri 3 Sojol (Jumat, 08 Juni 2018).**



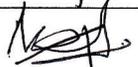
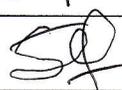
5. **Foto Wawancara Bersama Ibu Husnaini, S.Ag Selaku Wakil Kepala Sekolah Bidang Kurikulum di SMP Negeri 3 Sojol (Jumat 08 Juni 2018).**



6. **Foto Bersama Maulidatul Hikmah, Salah satu Siswi Kelas VII B SMP Negeri 3 Sojol (Jumat 08 Juni 2018).**



DATA INFORMAN

NO	NAMA	JABATAN	TANDA TANGAN
1	Abdul Haling S.Pd	Kepala Sekolah	
2	Husnaini S.Ag	Wakasek Kurikulum	
3	Maulidatul Hikmah	Pelajar	
4	Sandi Tri Suhekhi	Pelajar	

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



A. IDENTITAS DIRI

Nama : Ira Magfira
Nim : 14.1.01.0047
Tempat Tanggal Lahir : Panggalasiang, 09 Februari 1996
Alamat : BTN Grand Kalukubula No.34

B. IDENTITAS ORANG TUA

Ayah
Nama : Arman L
Pekerjaan : Petani

Ibu
Nama : Hj. Hanisa (Alm)
Pekerjaan : URT

C. RIWAYAT PENDIDIKAN

SDN 4 Panggalasiang (Tahun 2007)
SMP Negeri 3 Sojol (Tahun 2010)
SMA Negeri 1 Dampelas (Tahun 2013)
S1 Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palu (Tahun 2018)