

**PENGARUH PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN
GAME BASED LEARNING DAN CERAMAH TERHADAP
KEAKTIFAN BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM KELAS X SMAN 1
SLAHUNG TAHUN PELAJARAN 2023/2024**

SKRIPSI



Oleh:

UMI LAILATUS SA'ADAH

NIM: 201200413

**JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO**

2024

**PENGARUH PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN
GAME BASED LEARNING DAN CERAMAH TERHADAP
KEAKTIFAN BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM KELAS X SMAN 1
SLAHUNG TAHUN PELAJARAN 2023/2024**

SKRIPSI

Diajukan:

untuk memenuhi salah satu persyaratan

dalam menyelesaikan Program Sarjana Pendidikan Agama Islam



Oleh:

UMI LAILATUS SA`ADAH

NIM: 201200413

**JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO
2024**



LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi atas nama saudara:

Nama : Umi Lailatus Sa'adah
NIM : 201200413
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Judul : Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Game Based Learning* dan Ceramah terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas X SMAN 1 Slahung Tahun Pelajaran 2023/2024

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji dalam ujian munaqasah

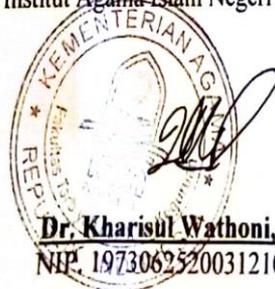
Pembimbing,

Dr. Moh. Miftachul Choiri, M. A.
NIP. 197404181999031002

Ponorogo, 30 April 2024

Mengetahui,

Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu keguruan
Institut Agama Islam Negeri Ponorogo



Dr. Kharisul Wathoni, M.Pd.I.
NIP. 197306252003121002



KEMENTERIAN AGAMA RI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO
PENGESAHAN

Skripsi atas nama:

Nama : Umi Lailatus Sa'adah
Nim : 201200413
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Judul : Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Game Based Learning* dan Ceramah terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas X SMAN 1 Slahung Tahun Pelajaran 2023/2024

telah dipertahankan pada sidang munaqasah di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Ponorogo pada:

Hari : Senin
Tanggal : 27 Mei 2024

dan telah diterima sebagai bagian dari persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan, pada:

Hari : Kamis
Tanggal : 05 Juni 2024

Ponorogo, 05 Juni 2024
Mengesahkan
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Negeri Ponorogo


Dr. H. Moh. Munir, I.c., M.Ag.
NIP. 196807051999031001

Tim Penguji:

Ketua Sidang : Dr. Tintin Susilowati, M.Pd. ()
Penguji 1 : Izza Aliyatul Muna, MSc. ()
Penguji 2 : Dr. Moh Miftachul Choiri, MA. ()

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Umi Lailatus Sa`adah
NIM : 201200413
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Ponorogo
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan *Game Based Learning* dan Ceramah Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas X SMAN 1 Slahung Tahun Pelajaran 2024/2025

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang saya tulis adalah benar-benar hasil karya sendiri dan merupakan plagiat atau saduran dari karya orang lain. Apabila dikemudian hari ternyata pernyataan saya tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi akademis yang berlaku (dicabutnya predikat kelulusan dan gelar kesarjanaannya)

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Ponorogo, 30 April 2024
Yang Membuat Pernyataan


Umi Lailatus Sa`adah
NIM. 201200413



ABSTRAK

Sa'adah, Umi Lailatus. 2024. *Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Game Based Learning dan Ceramah terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas X SMAN 1 Slahung Tahun Pelajaran 2023/2024.* **Skripsi**, Jurusan Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri Ponorogo. Pembimbing: Dr. Moh Miftachul Choiri, M.A.

Kata Kunci: Game based learning, ceramah, keaktifan Belajar

Pembelajaran PAI sangatlah penting pada kehidupan sehari-hari karena berperan dalam mengembangkan sikap toleransi dan penghargaan terhadap agama yang multikultural. Namun, tidak dapat dipungkiri bahwasanya masih banyak kendala dalam proses PAI. Salah satunya ada pada lokasi penelitian berada, dimana disana masih banyak pembelajaran PAI hanya menggunakan model konvensional, yang mengakibatkan kegiatan proses pembelajaran menjadi tidak aktif. Upaya untuk mengatasi hal tersebut peneliti melakukan penelitian terhadap pembelajaran PAI dengan menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning* dan ceramah guna untuk mengetahui lebih aktif mana siswa menggunakan antara dua model pembelajaran tersebut.

Tujuan dari penelitian ini adalah 1) untuk mengetahui pembelajaran siswa yang menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning* dan metode ceramah dalam pembelajaran PAI, 2) mengetahui perbedaan signifikan keaktifan belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran *game based learning* dan metode ceramah dalam mata pelajaran PAI.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian quasi eksperimen. Dengan populasi sebanyak 50 siswa Pengambilan data dilakukan dengan observasi keterlaksanaan pembelajaran, tes, serta angket setelah penggunaan dua model pembelajaran. Sampel pada penelitian ini menggunakan teknik cluster random sampling, dengan sampel penelitian yakni kelas X.3 sebagai kelas eksperimen dan X.4 sebagai kelas kontrol. Data penelitian diolah dan dilakukan uji hipotesis T test dan *one way anova* (anava satu jalur).

Hasil penelitian ini, yakni (1) penggunaan model *game based learning* dan ceramah berdasarkan hasil rata-rata kedua kelompok yakni 88.20 dan 79.76. Maka ada pengaruh pembelajaran PAI terhadap hasil tes belajar yang menggunakan kedua metode tersebut. Dihitung dengan uji t test independent sample dimana nilai signifikansi dari kedua metode tersebut adalah 0,000 dimana $<0,05$ maka H_0 ditolak artinya ada pengaruh kedua metode tersebut terhadap hasil tes belajar siswa kelompok eksperimen dan kontrol. (2) Rata-rata keaktifan kelompok eksperimen dengan 66.64 dan kelompok kontrol dengan 55.92. Hal tersebut berarti terdapat perbedaan keaktifan belajar pada kedua metode tersebut. Keaktifan tinggi dengan siswa yang menggunakan model pembelajaran *game based learning*. Hal ini juga dikuatkan dengan perhitungan uji *one way anova* dimana nilai signifikan pada model pembelajaran *game based learning* adalah 0,01 dan ceramah 0,000 dimana $<0,05$ artinya ada perbedaan keaktifan belajar siswa dari kedua metode tersebut

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran akan mempengaruhi terhadap hasil belajar siswa. Semakin tinggi keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran maka hasil belajar yang akan diperoleh semakin meningkat. Keterlibatan siswa dalam pembelajaran inilah yang memiliki nilai signifikan, terutama dalam konteks Pendidikan Agama Islam. Keaktifan belajar siswa menjadi elemen krusial dalam proses pendidikan yang efektif, karena mencakup partisipasi aktif siswa dalam berbagai aktivitas pembelajaran, seperti berdiskusi, berkolaborasi, dan mengerjakan tugas. Pentingnya keaktifan belajar ini tercermin dalam upaya untuk meningkatkan keterlibatan, dan pemahaman materi pelajaran.

Namun, tantangan muncul dalam mempertahankan keaktifan belajar siswa di era di mana distraksi digital dan kurangnya motivasi menjadi hal yang umum di kalangan siswa. Oleh karena itu, penting bagi seorang guru untuk mengenali strategi dan pendekatan pembelajaran yang efektif untuk mendorong keterlibatan siswa dalam proses belajar. Terutama dalam pelajaran Pendidikan Agama Islam, di mana pembentukan nilai moral, spiritual, dan pengetahuan agama menjadi prioritas yang tinggi. Menurut Prof. Dr. Ani Wijaya, seorang pakar pendidikan dari Universitas Negeri Jakarta, keaktifan belajar siswa menjadi kunci utama dalam proses pembelajaran yang efektif, karena diskusi, kolaborasi, dan

partisipasi aktif siswa dalam berbagai aktivitas pembelajaran merupakan indikator penting dari keaktifan belajar siswa.¹

Dr. Budi Santoso, seorang peneliti pendidikan agama dari Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Surakarta, menekankan bahwa keaktifan belajar siswa di dalam kelas bukan hanya tentang keterlibatan fisik, tetapi juga keterlibatan mental dan emosional. Ketika siswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, mereka lebih mungkin untuk mencapai pemahaman yang lebih mendalam tentang materi pelajaran.²

Guru sebagai agen pendidikan, diharapkan mampu mengelola semua aspek dari proses belajar-mengajar dengan efektif. Untuk mencapai hal ini, guru harus memiliki pengetahuan yang memadai tentang prinsip-prinsip belajar sebagai landasan dalam merancang aktivitas pembelajaran, termasuk pemilihan metode yang sesuai untuk mencapai hasil yang diinginkan.³

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 15 Oktober 2023, saat pembelajaran PAI, siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran dan cenderung bermain sendiri tanpa memperhatikan penjelasan dari guru dan membuat gaduh di kelas. Dan melihat hasil belajarnya pun juga tergolong rendah. Selama proses observasi pembelajaran berlangsung guru masih menggunakan metode konvensional dalam penyampaian materi, yaitu dengan memberikan penjelasan, contoh, dan latihan soal kepada siswa. cara ini mengakibatkan minat siswa untuk

¹ Ani WIjaya, *Pendidikan Aktif: Strategi Dan Implementasinya Dalam Pembelajaran* (Jakarta: Penerbit Utama Jaya, 2017).

² B Santoso, *Pendidikan Agama Islam Di Era Digital: Tantangan Dan Strategi Pembelajaran* (Surakarta: IAIN Press, 2019).

³ Sugiono, "Belajar Dan Pembelajaran" (Kediri: Universitas Nusantara Kediri, 2010), 44.

mengerjakan tugas menjadi rendah, yang pada akhirnya berdampak pada hasil belajar mereka.⁴

Model pembelajaran *Game Based Learning* ialah suatu pendekatan pembelajaran yang menekankan pada siswa, sehingga mereka tidak hanya berinisiatif mencari materi pembelajaran sendiri dan mendiskusikannya dengan teman kelompok, tetapi juga memadukan unsur permainan ke dalam proses belajar mengajar. Model pembelajaran ini sangat menarik bagi siswa dan melibatkan mereka dalam pembelajaran. Selain itu pendekatan ini mempunyai nilai tambah yaitu dapat menjamin seluruh siswa terlibat dan memberikan kesempatan bekerja sama untuk mencapai hasil yang diinginkan.⁵

Model pembelajaran konvensional merupakan pendekatan yang umumnya diterapkan oleh guru di sekolah. Dalam metode ini, guru menyampaikan informasi secara lisan kepada siswa, yang kemudian siswa mendengarkan dan membuat catatan sesuai kebutuhan. Siswa cenderung bersikap pasif, hanya menerima informasi yang disampaikan guru. Untuk mendukung proses pembelajaran, guru biasanya menggunakan alat bantu seperti papan tulis, kapur, dan materi visual.

Peneliti memilih strategi ini karena dianggap lebih efektif untuk pembelajaran PAI. Melalui strategi ini, peserta didik dapat bekerja dalam kelompok untuk mengolah ide-ide dan bertukar pikiran melalui permainan. Selain itu, seluruh siswa memiliki kesempatan untuk mengungkapkan pendapat mereka, sehingga tidak ada siswa yang pasif dalam proses

⁴ Hasil observasi di SMAN 1 Slahung tanggal 15 Oktober 2023

⁵ Andi Prastowo, "Pengembangan Bahan Ajar Tematik" (Yogyakarta: Diva Press, 2013), 94.

pembelajaran. Hasilnya, pembelajaran PAI menjadi lebih baik, dan keaktifan serta hasil belajar siswa meningkat.

Sedangkan alasan peneliti memilih mengambil mata pelajaran PAI karena berdasarkan penemuan masalah di lapangan ditemukan bahwa 60% dari 50 siswa kelas sepuluh keaktifan belajarnya masih rendah. Padahal PAI merupakan mata pelajaran yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari khususnya bagi masyarakat muslim.

Sedangkan peneliti memilih kelas sepuluh sebagai subjek penelitian karena keaktifan belajar yang masih rendah ada pada kelas sepuluh. Selain itu di usia kelas sepuluh merupakan usia peralihan dari sekolah menengah pertama. Dimana kecerdasan dan emosinya mulai tidak stabil dan terkontrol sehingga tidak mudah dan jika diajak bekerja sama tanpa adanya hiburan dan permainan.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka peneliti tertarik untuk mengambil judul *"Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Game Based Learning dan Ceramah terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas X SMAN 1 Slahung Tahun Pelajaran 2023/2024"*

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah ialah salah satu aspek penting dalam melakukan penelitian di bidang apapun. Arikunto menjelaskan akan hal tersebut bahwa "untuk kepentingan ilmiah, yang perlu diperhatikan adalah masalahnya, mencobalah untuk tidak membuat penelitian terlalu luas untuk diteliti." Berdasarkan observasi yang telah dilakukan, penulis dapat mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Kurangnya interaksi siswa dengan guru dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam
 2. Kurang aktifnya siswa dalam dalam proses pembelajaran pendidikan Agama Islam
 3. Kurang fokus dan konsentrasinya siswa pada saat proses pembelajaran
- C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, pembatasan masalah diperlukan agar penelitian ini fokus dan terarah. Tidak semua masalah tersebut dapat ditangani karena keterbatasan waktu, dana, tenaga, dan pengalaman peneliti. Untuk menjadikan penelitian lebih efisien dan produktif, masalah dipecahkan. Penelitian ini memfokuskan pada pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Game Based Learning* dan Ceramah terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas X pada bab akhlak madzmumah dan akhlak mahmudah di SMAN 1 Slahung. Penelitian ini akan melibatkan siswa kelas X yang terdiri dari dua kelas , yakni kelas X.3 dan kelas X.4 selama tahun pembelajaran 2023/2024.

D. Rumusan Masalah

Dengan mempertimbangkan konteks yang telah diuraikan sebelumnya, rumusan masalah penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana pengaruh siswa yang menggunakan model pembelajaran *game based learning* dan ceramah terhadap mata pelajaran PAI kelas X di SMAN 1 Slahung tahun pelajaran 2023/2024?
2. Bagaimana perbedaan antara siswa yang menggunakan *game based learning* dan ceramah terhadap keaktifan belajar siswa pada mata

pelajaran PAI kelas X di SMAN 1 Slahung tahun pelajaran 2023/2024?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian yang ingin dicapai adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengaruh siswa yang menggunakan *games based learning* dan ceramah terhadap mata pelajaran PAI kelas X di SMAN 1 Slahung tahun ajaran 2023/2024.
2. Untuk mengetahui perbedaan antara siswa yang menggunakan *games based learning* dan ceramah terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran PAI kelas X di SMAN 1 Slahung tahun ajaran 2023/2024.

F. Manfaat Penelitian

Dengan memperhatikan tujuan penelitian, maka hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat:

1. Manfaat teoritis dari penelitian ini

Penelitian ini diharapkan dapat memperluas pemahaman tentang metode pembelajaran yang dapat diterapkan dalam konteks pendidikan agama Islam.

Penelitian ini diharapkan dapat menyediakan landasan teoritis bagi penelitian selanjutnya tentang penggunaan model pembelajaran *game based learning* dan konvensional dalam pendidikan agama Islam.

2. Manfaat praktis dari penelitian ini

Bagi sekolah penelitian diharapkan dapat memberikan informasi yang berguna bagi para guru atau pendidik dalam memilih metode

pembelajaran yang efektif dan menarik untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa dalam pendidikan agama Islam.

Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya pengalaman belajar siswa dengan melibatkan mereka dalam peran dan interaksi aktif, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi dalam pembelajaran agama.

G. Sistematika Pembahasan

Struktur penulisan laporan ini terdiri dari lima bab dengan masing-masing bab memiliki sub bab yang terkait. Berikut adalah urutan penulisan laporan ini:

BAB I PENDAHULUAN. Pada bab pertama mencakup latar belakang masalah, identifikasi masalah, pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, penyusunan pembahasan, dan jadwal penelitian.

BAB II KAJIAN PUSTAKA. Pada bab kedua meliputi tinjauan literatur, penelitian sebelumnya, kerangka konseptual, dan hipotesis penelitian.

BAB III METODE PENELITIAN, Pada bab ketiga ini terdiri dari pendekatan dan jenis penelitian, lokasi dan periode penelitian, populasi dan sampel, definisi operasional variabel, teknik dan alat pengumpulan data, validitas dan reliabilitas, serta teknik analisis data.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN. Pada bab empat ini mencakup gambaran umum lokasi penelitian, deskripsi hasil penelitian, analisis data, pengujian hipotesis atau jawaban terhadap pertanyaan penelitian, serta pembahasan.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN. Pada bab kelima sekaligus **terakhir** berisi rangkuman hasil penelitian serta rekomendasi terkait temuan utama.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Keaktifan Belajar Siswa

1. Definisi Keaktifan Belajar

Pembelajaran membutuhkan keterlibatan aktif siswa tanpa adanya partisipasi mereka, proses belajar dapat terasa monoton. Keterlibatan siswa dianggap sebagai elemen kunci dalam pembelajaran, karena hal tersebut memiliki dampak signifikan terhadap kesuksesan seluruh proses pembelajaran. Semakin intensif partisipasi siswa, maka semakin besar kemungkinan pencapaian tujuan pembelajaran.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, kata aktif diartikan sebagai giat sedangkan keaktifan adalah keadaan dimana peserta didik dapat aktif. Keaktifan peserta didik dalam hal ini dapat dilihat dari kesungguhan mereka dalam menerima dan mengikuti pembelajaran. Peserta didik yang kurang aktif akan ditunjukkan oleh beberapa kasus di kelas, seperti kurang adanya gairah belajar, malas, cenderung mengantuk, enggan untuk mengikuti pembelajaran, cenderung ingin keluar dari kelas dengan alasan ke belakang, tidak konsentrasi dan sebagainya.⁶

Oleh karena itu seorang pendidik perlu mencari jalan alternatif untuk meningkatkan keaktifan peserta didik. Keaktifan sendiri berperan sebagai transportasi dalam kegiatan pembelajaran,

⁶ Sardiman A.M, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2001), 98.

peserta didik dituntut untuk aktif. Keaktifan belajar inilah dipengaruhi oleh banyak faktor, baik itu datang dari dalam peserta didik maupun yang datang dari luar peserta didik. Faktor yang datang dari dalam diri peserta didik biasanya berkaitan dengan kecakapan, ada yang bukan dari kecakapan seperti minat dan dorongan belajar.

Hamzah B. Uno et al. mendefinisikan pembelajaran aktif ialah partisipasi siswa dalam proses belajar, yang ditandai oleh keterlibatan mereka dalam mencari atau menyampaikan informasi, mengajukan pertanyaan, serta terlibat secara aktif dalam menarik kesimpulan dari materi pembelajaran. Pembelajaran ini juga melibatkan interaksi terstruktur antara siswa dan guru, memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengevaluasi kemajuan mereka sendiri, dan memanfaatkan sumber belajar secara efektif.⁷

Menurut Sardirman yang dikutip oleh Sinar dalam bukunya yang berjudul *Metode Active Learning Upaya Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar* mengatakan bahwa keaktifan ialah kegiatan yang bersifat fisik maupun mental, yaitu berbuat dan berfikir sebagai sesuatu rangkaian yang tidak dapat dipisahkan. Belajar dapat dikatakan berhasil harus melalui berbagai macam aktivitas, baik itu aktivitas fisik maupun psikis.⁸

⁷ Hamzah B. Uno et, al, *Belajar Dengan Pendekatan Pembelajaran Aktif Inovatif Lingkungan Kreatif Efektif Dan Menaik (PAILKEM)*, 2011th ed. (Jakarta: Bumi Aksara, n.d.).

⁸ Sinar, *Metode Active Learning-Upaya Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa*, 1st ed. (Yogyakarta: Deepublish, 2018).

Sedangkan Djoko Santoso menguraikan bahwa keaktifan pembelajaran dapat dicapai melalui keterlibatan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran. Keterlibatan ini mencakup berbagai aspek, seperti aktif dalam mendengarkan, berkomitmen terhadap tugas, mendorong partisipasi, menghargai kontribusi dan pendapat, menerima tanggung jawab, melakukan pertanyaan kepada pengajar atau teman, serta memberikan tanggapan terhadap pertanyaan.⁹

2. Jenis-jenis Keaktifan Belajar Siswa

Menurut Nana Sudjana ia menjelaskan bahwa keaktifan belajar siswa dapat tercermin dari berbagai aspek, seperti:

- a. Mengambil bagian aktif dalam menjalankan tugas pembelajaran.
- b. Terlibat dalam upaya pemecahan masalah.
- c. Mengajukan pertanyaan kepada sesama siswa atau guru saat menghadapi kesulitan pemahaman.
- d. Berusaha mencari berbagai informasi yang dibutuhkan untuk menyelesaikan masalah.
- e. Melakukan diskusi kelompok sesuai dengan panduan guru.
- f. Menilai kemampuan pribadi dan hasil pembelajaran yang diperoleh.
- g. Melatih diri dalam menyelesaikan soal atau masalah sejenis.

⁹ Djoko Santoso dan Umi Rokhayati., “Upaya Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Rangkaian Listrik Melalui Pembelajaran Kooperatif Teknik STAD Mahasiswa Jurusan Pendidikan Teknik Elektronika Ft Uny” 16 (2007): 274.

- h. Menciptakan peluang untuk menerapkan pengetahuan yang diperoleh dalam menyelesaikan tugas atau masalah yang dihadapi.¹⁰

3. Bentuk-bentuk Keaktifan Belajar

Dimiyati dan Mudjiono di dalam karyanya yang berjudul belajar dan pembelajaran menyatakan bahwa kegiatan keaktifan belajar itu bentuknya berbeda-beda, seperti kegiatan keaktifan yang bersifat fisik dan psikis.

- a. Keaktifan yang bersifat fisik, yakni aktivitas siswa dalam pembelajaran yang diamati, kegiatan ini meliputi:

- 1) Membaca buku-buku yang berkaitan dengan bidang studi.

Membaca merupakan kegiatan yang paling sering dilakukan semasa belajar di sekolah dan Universitas. Membaca disini dimaksudkan tidak hanya membaca buku pelajaran saja tetapi juga membaca buku-buku lain yang berkaitan dengan mata pelajaran.

- 2) Menjelaskan penjelasan guru. Siswa perlu mendengarkan penjelasan guru saat belajar karena dengan mendengarkan merupakan kegiatan belajar yang menuntut siswa untuk menerima materi yang disajikan. Di dalam penjelasan tidak boleh ada gangguan konsentrasi siswa ketika mendengarkan, gangguan akan selalu terjadi dalam

¹⁰ Nana Sudjana, "Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar" (Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2004).

pembelajaran, namun dapat dilakukan upaya untuk menguranginya.

3) Menulis atau mencatat informasi dari guru. Mencatat membantu siswa meningkatkan daya ingat dan mengingat materi pembelajaran dengan lebih baik ketika ditulis ulang. Tanpa mencatat, sebagian besar siswa hanya akan mengingat sebagian kecil dari apa yang dibaca atau didengarnya.

4) Pemberian tanggapan. Tanggapan ialah gambar atau file yang tertinggal di memori setelah siswa mengamatinya. Tanggapan mempengaruhi setiap perilaku belajar siswa, misalnya dengan mengajukan pertanyaan atau mengutarakan pendapat.¹¹

b. Keaktifan dalam pembelajaran, yang bersifat psikis, merujuk pada aktivitas siswa yang sulit diamati secara langsung. Aktivitas ini mencakup beberapa aspek:

a) Memperhatikan

Perhatian ialah fokus energi psikis pada objek pembelajaran, atau tingkat kesadaran yang menyertai proses belajar. Siswa perlu memusatkan perhatian untuk memahami pelajaran dengan baik.

¹¹ Dimiyati dan Mudjiono, "Belajar Dan Pembelajaran" (Jakarta: Rineka Cipta, 1999), 45.

b) Berpikir

Berpikir adalah kegiatan mental untuk merumuskan pemahaman, menganalisis, dan menarik kesimpulan. Melalui berpikir, siswa memperoleh pengetahuan baru dan memahami hubungan antara konsep-konsep.

c) Mengingat

Mengingat melibatkan kemampuan psikologis untuk menyimpan dan mengingat kembali informasi. Ini tercermin dalam sikap dan tindakan siswa. Ingatan melibatkan tiga fungsi: menyimpan, memasukkan, dan mengingat kembali informasi jika diperlukan.

Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa keaktifan belajar siswa dapat berbentuk fisik, seperti membaca buku yang relevan, mendengarkan penjelasan guru, menulis catatan, dan memberikan tanggapan. Selain itu, keaktifan belajar juga memiliki dimensi spiritual, seperti mengingat, memperhatikan, dan berpikir.¹²

c. Faktor-faktor yang memengaruhi keberhasilan keaktifan siswa

Faktor yang mempengaruhi keberhasilan keaktifan siswa ada banyak hal yang kompleks dan sangat terkait dengan kondisi di mana proses belajar tersebut berlangsung. Secara umum, ada dua faktor utama yang memengaruhi keaktifan belajar: faktor internal dan faktor eksternal.

¹²*Ibid*, 46

Menurut Slameto, faktor internal yang mempengaruhi keaktifan belajar meliputi:¹³

- 1) Faktor jasmani, yang mencakup faktor kesehatan dan kecacatan tubuh.
 - a) Faktor kesehatan. Kesehatan yang baik sangat penting untuk belajar, karena kondisi fisik dan mental yang baik memengaruhi kemampuan belajar.
 - b) Faktor kecacatan tubuh. Kondisi kecacatan tubuh seperti kebutaan, tuli, atau cacat lainnya dapat mengganggu belajar. Siswa membutuhkan bantuan alat untuk mengatasi hambatan tersebut.
- 2) Faktor psikologis, yang mencakup berbagai aspek seperti intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, dan kesiapan.
 - a) Intelegensi. Tingkat intelegensi yang tinggi cenderung menghasilkan keberhasilan belajar yang lebih baik, namun keberhasilan belajar juga dipengaruhi oleh faktor-faktor lainnya.
 - b) Perhatian. Materi pembelajaran perlu menarik perhatian siswa dengan menyelaraskan dengan minat dan bakat mereka.
 - c) Minat terhadap pelajaran dapat meningkatkan kegiatan belajar.

¹³ ¹³ Slameto, *Belajar Dan Fakto-Faktor Yang Mempengaruhinya*, 1995th ed. (Jakarta: Rineka Cipta, n.d.).

- d) Bakat. Pembelajaran yang sesuai dengan bakat siswa dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran.
- e) Motif. Motif yang kuat dalam belajar dapat didukung melalui latihan dan pengaruh lingkungan yang memperkuat.
- f) Kesiapan. Kesiapan dalam belajar perlu diperhatikan karena dapat mempengaruhi hasil belajar. Kesiapan ini mencakup aspek psikologis dan fisik siswa.

Keaktifan siswa dalam pembelajaran tidak hanya terbatas pada keterlibatan fisik seperti duduk dalam lingkaran atau melakukan tindakan konkret. Melainkan, keaktifan juga mencakup proses analisis, analogi, perbandingan, dan penghayatan, yang semuanya merupakan bentuk keterlibatan siswa dalam aspek psikologis dan emosional.¹⁴

4. Ciri-ciri pembelajaran aktif, sebagaimana dijabarkan oleh Direktorat Pembinaan SMA (2017) dalam Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 mengenai Standar Proses, mencakup hal-hal berikut:

- (1) Fokus pembelajaran adalah pada siswa, yang diharapkan berperan lebih aktif dalam mengembangkan kemampuan belajar mandiri guna meningkatkan semangat belajar, motivasi, minat, kreativitas, inspirasi, inovasi, dan kemandirian.

¹⁴ Achmad Sugandi, "Teori Pembelajaran" (Semarang: UNNES Press, 2004), 75.

- (2) Guru memandu pengalaman belajar siswa, memberikan kesempatan bagi mereka untuk memperoleh pengetahuan atau keterampilan melalui upaya sendiri, serta merangsang motivasi dan pengalaman untuk menciptakan karya.
- (3) Tujuan pembelajaran bukan hanya mencapai standar akademis, tetapi juga mencapai kompetensi secara menyeluruh dan seimbang.
- (4) Pengelolaan pembelajaran menekankan pada kreativitas siswa dan memperhatikan perkembangan mereka dalam menguasai kompetensi.
- (5) Penilaian pembelajaran bertujuan untuk mengevaluasi pencapaian kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan siswa.
- (6) Pembelajaran tidak hanya mengandalkan penyampaian informasi, melainkan juga mengutamakan keterlibatan aktif siswa baik secara fisik maupun mental.
- (7) Lingkungan pembelajaran didesain untuk mendukung perkembangan keterbukaan dan penghargaan terhadap gagasan-gagasan siswa.
- (8) Siswa tidak hanya menjadi pendengar pasif, tetapi juga terlibat langsung dalam berbagai aktivitas pembelajaran seperti pengamatan, tanya jawab, diskusi, pemecahan masalah, dan lain sebagainya.¹⁵

¹⁵ *Ibid*, 76

Berdasarkan teori milik Nana Sudjana dan Dimiyati, Mudjiono indikator siswa dikatakan aktif dalam pembelajaran adalah ketika siswa merasa senang, terlibat dalam proses pembelajaran PAI, dan adanya keinginan dalam melakukan kegiatan tanpa adanya perintah.

Sedangkan berdasarkan teori milik Slameto indikator siswa dikatakan aktif ketika siswa memiliki kemampuan mengingat materi pembelajaran, adanya partisipasi dalam kegiatan kelas melibatkan dirinya secara fisik, psikis, intelektual, dan emosional serta adanya sikap konsisten dalam melakukan kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan dari kedua teori yang dijelaskan diatas, maka pada penelitian ini indikator keaktifan belajarnya adalah:

- a) Adanya perasaan puas dan antusias setelah melakukan kegiatan pembelajaran
- b) Adanya hasrat dan keinginan dalam melakukan kegiatan
- c) Adanya partisipasi dalam kegiatan pembelajaran, serta
- d) Adanya sikap konsisten dalam melakukan kegiatan pembelajaran.¹⁶

¹⁶ Nana Sudjana & Dimiyati Mudjiono

B. Model Pembelajaran

1. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan suatu rancangan atau pola yang dipergunakan sebagai panduan dalam menyusun kegiatan pembelajaran di dalam ruang kelas. Pola ini mencerminkan perilaku umum pembelajaran untuk mencapai kompetensi atau tujuan pembelajaran yang diinginkan. Model pembelajaran merupakan corak interaksi antara peserta didik dengan guru di dalam kelas yang mencakup berbagai pendekatan, strategi, metode, dan teknik pembelajaran yang diterapkan dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar. Dalam model pembelajaran, tidak hanya diatur apa yang seharusnya dilakukan oleh guru, tetapi juga mencakup tahapan-tahapan, prinsip-prinsip, respons guru dan peserta didik, serta infrastruktur pendukung yang diperlukan.

¹⁷Menurut Suprijono, model pembelajaran mencakup berbagai pendekatan yang digunakan, termasuk tujuan pembelajaran, tahapan dalam proses pembelajaran, lingkungan belajar, dan manajemen kelas. Joice dan Weil menyatakan bahwa model pembelajaran merupakan suatu pola atau rencana yang telah disusun untuk menyusun kurikulum, mengelola materi pembelajaran, dan memberikan panduan kepada pengajar di ruang kelas. Sementara menurut Istarani, model pembelajaran merujuk pada seluruh rangkaian penyajian materi pelajaran yang mencakup

¹⁷ Jumadi, *Model-Model Pembelajaran Kelompok Sistem Perilaku* (Yogyakarta: UNY Press, 2017).

semua aspek sebelum, selama, dan setelah proses pembelajaran yang dijalankan oleh guru, serta semua fasilitas yang terkait yang dapat digunakan secara langsung atau tidak langsung dalam proses belajar.

Dengan demikian, model pembelajaran dapat dijelaskan sebagai suatu perencanaan atau pola interaksi antara guru dan siswa yang digunakan untuk mengorganisir proses pembelajaran.

Model pembelajaran merupakan representasi dari proses pembelajaran dari awal hingga akhir yang disampaikan oleh guru. Fungsi model pembelajaran adalah sebagai panduan bagi guru dalam merencanakan kegiatan belajar mengajar dengan tujuan membantu siswa memperoleh ide, informasi, keterampilan, dan mengubah ide tersebut menjadi pengetahuan yang bermanfaat.¹⁸

Istilah "pembelajaran" mengacu pada kombinasi dua kegiatan, yaitu proses belajar yang berfokus pada siswa dan proses belajar yang dilakukan oleh guru. Secara singkat, istilah ini mencakup semua aktivitas belajar dan mengajar. Ini dapat didefinisikan sebagai kombinasi dari proses belajar, belajar mengajar, dan interaksi yang terjadi dalam konteks pendidikan antara guru dan siswa untuk mencapai tujuan tertentu. Pembelajaran, menurut Usman, adalah serangkaian tindakan yang dilakukan oleh guru dan siswa yang didasarkan pada hubungan yang berlangsung dalam lingkungan pendidikan dan melibatkan

¹⁸ Mistina Hidayati Nining Mariyaningsih, "Bukan Kelas Biasa Teori Dan Praktik Model Dan Metode Pembelajaran Menerapkan Inovasi Pembelajaran Di Kelas-Kelas Inspiratif" (Surakarta: CV Kekata Group, 2018), 13–14.

proses timbal balik. Interaksi ini dilakukan untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu.¹⁹

Pembelajaran, sesuai dengan definisi yang tercantum dalam Pasal 1 Undang-Undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, merujuk pada proses interaksi yang terjadi antara siswa, guru, dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar yang spesifik. Dalam konteks ini, pembelajaran melibatkan hubungan timbal balik antara siswa dan guru, dengan guru memanfaatkan pengetahuannya dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran.²⁰

Sedangkan pembelajaran menurut Dimiyati dan Mudjiono, seperti yang dijelaskan oleh Syaiful Sagala, pembelajaran mengacu pada kegiatan guru yang dirancang secara instruksional yang bertujuan untuk mendorong siswa untuk berpartisipasi dalam proses belajar.²¹

Suyono menjelaskan, pembelajaran merupakan upaya mengajar siswa yang meliputi tiga kegiatan pokok, yaitu perencanaan pembelajaran, pelaksanaan perencanaan pembelajaran, dan evaluasi hasil belajar. Dengan demikian, belajar adalah suatu proses tindakan sengaja yang terjadi dalam lingkungan pendidikan yang melibatkan pendidik, peserta didik,

¹⁹ Endang Mastuti Rahayu Tatik Suryani, "Metode Pembelajaran," 2009, 0–36.

²⁰ Depdiknas, *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*.

²¹ Syaiful Sagala, "Konsep Dan Makna Pembelajaran" (Bandung: Alfabeta, 2010), 62.

dan sumber daya untuk melaksanakan kegiatan belajar dalam situasi tertentu.²²

Nana Sudjana mengatakan model pembelajaran adalah cara pendidik berinteraksi dengan siswa selama pelajaran. M. Subri Sutikno, di sisi lain, menyatakan bahwa model pembelajaran adalah suatu pendekatan yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi kepada siswa dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran.²³

Hamzah B. Uno juga mengatakan model pembelajaran adalah cara-cara yang digunakan oleh guru untuk mencapai tujuan pembelajaran.²⁴ Jadi sebuah metode pembelajaran merupakan suatu jalan yang ditempuh oleh seorang guru untuk mencapai tujuan belajar dengan tahapan yang telah ditentukan.

Dari penjelasan di atas, jelas bahwa model pembelajaran pada dasarnya bertujuan untuk membawa siswa ke tujuan tertentu dengan cepat dan tepat sesuai keinginan kita. Oleh karena itu, ada prinsip yang umum dalam penggunaan model, yaitu bahwa pembelajaran harus dilakukan dalam lingkungan yang menyenangkan, menggembirakan, penuh dorongan, dan termotivasi, sehingga materi pelajaran menjadi lebih mudah diterima oleh siswa. Dalam buku pendidikan, banyak model yang ditawarkan kepada ahli bertujuan untuk mempermudah

²² Sugiono, "Belajar Dan Pembelajaran." 45

²³ Ihsana El Khuluqo, "Belajar Dan Pembelajaran Konsep Dasar Metode Dan Aplikasi Nilai-Nilai Spiritualis Dalam Proses Pembelajaran" (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2017), 129.

²⁴ Hamzah B. Uno, "Menciptakan Proses Belajar Mengajar Yang Kreatif Dan Efektif," in *Model Pembelajaran* (Jakarta, 2008), 2.

pembelajaran atau menemukan model yang paling sesuai dengan perkembangan jiwa siswa.

2. Syarat-syarat Penggunaan Model Pembelajaran

Sebelum penggunaan model pembelajaran ada beberapa syarat yang harus, memperhatikan hal-hal berikut ini:²⁵

- a. Model pengajaran yang dipilih harus mempunyai kemampuan merangsang motivasi, minat dan semangat belajar siswa.
- b. Pemilihan model pembelajaran harus mampu mendukung perkembangan kepribadian siswa.
- c. Model pembelajaran yang diterapkan harus memberikan kesempatan kepada siswa untuk menciptakan karya.
- d. Model yang digunakan harus mampu mendorong siswa untuk mau belajar lebih jauh, menjalani eksplorasi dan mengembangkan inovasi.
- e. Model pembelajaran yang dipilih harus melatih siswa dalam teknik belajar mandiri dan kemampuan mereka memperoleh pengetahuan melalui usaha pribadi.
- f. Pemilihan model pembelajaran harus menghindari penyampaian yang hanya bersifat verbal dan lebih fokus pada pengalaman langsung atau situasi nyata dan mempunyai tujuan tertentu.

²⁵ Abu Ahmadi-Joko Tri Prastya, "Strategi Belajar Mengajar" (Bandung: CV Pustaka Setia, 2005), 52.

- g. Model pembelajaran yang diterapkan harus berperan dalam menanamkan dan mengembangkan nilai-nilai dan sikap yang diinginkan dalam perilaku dan cara kerja siswa dalam kehidupan sehari-hari.²⁶

Dengan demikian, pentingnya peran model dalam penyampaian materi pembelajaran menjadi sangat jelas. Perlu diketahui bahwa ada materi yang mempunyai aspek aktif dan psikomotorik, ada pula yang berkaitan dengan aspek kognitif. Semua ini menuntut penggunaan berbagai model yang berbeda untuk mencapai semua tujuan pembelajaran yang beragam. Melalui metode tersebut diharapkan terjadi berbagai aktivitas belajar siswa yang berkaitan langsung dengan bimbingan guru. Dengan kata lain, metode menciptakan interaksi edukatif antara guru dan siswa. Dalam interaksi ini, guru berperan sebagai penggerak atau pembimbing, sedangkan siswa berperan sebagai penerima atau pihak yang menerima bimbingan. Proses interaksi ini akan efektif jika siswa lebih aktif dibandingkan guru, misalnya bila menggunakan metode pembelajaran yang mendorong siswa berpikir, bergerak dan berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

²⁶ *Ibid*, 53

3. Manfaat Model Pembelajaran

Manfaat dari adanya berbagai model pembelajaran adalah:

- a. Guru dapat menyajikan materi pelajaran secara efektif, sehingga mudah dipahami siswa. Di Indonesia yang majemuk ini, satu metode saja tidak cukup dalam mengajar karena dapat menimbulkan konflik dalam diri siswa yang merasa metode tersebut tidak cocok untuk dirinya. Hal ini dapat menghambat pemahaman siswa. Namun jika guru menguasai berbagai metode dan menerapkannya, siswa dapat memahami materi dengan lebih baik.²⁷
- b. Guru menjadi terampil dalam menggunakan berbagai model pembelajaran. Dengan mempelajari berbagai metode pembelajaran, guru tidak akan dibatasi pengetahuan metodenya. Hal ini memungkinkan mereka untuk terus mengembangkan model-model tersebut demi kemajuan pendidikan. Berbagai metode seperti ceramah, tanya jawab, diskusi, diskusi kelompok, dan lain-lain digunakan untuk memudahkan pemahaman siswa.
- c. Guru merasa lebih mudah dalam mengelola kelas. Dengan menguasai berbagai metode, guru dapat lebih leluasa dalam mengatur kelas untuk proses pembelajaran, menghemat tenaga guru, dan mempercepat pembelajaran. Dengan

²⁷ Abu Ahmadi-Joko Tri Prastya, "Strategi Belajar Mengajar" (Bandung: CV Pustaka Setia, 2005), 53.

berbagai metode, guru dapat dengan mudah mengidentifikasi siswa aktif dan pasif.

- d. Guru menjadi lebih kreatif dalam menciptakan suasana kelas yang menyenangkan. Semakin kaya pilihan metode, maka semakin kreatif guru dalam menciptakan suasana menyenangkan bagi siswa, sehingga proses pembelajaran berjalan lancar.
- e. Kreativitas guru dalam menyampaikan ilmu kepada siswa menjadi lebih bervariasi. Semakin banyak metode yang dikuasai seorang guru dalam menyampaikan pelajaran kepada siswa, maka semakin mudah pula guru tersebut menularkan ilmu pengetahuan, bahkan dalam menghadapi perbedaan individu antar siswa.²⁸

C. Metode Ceramah

1. Pengertian Metode Ceramah

Metode ceramah dapat dikategorikan sebagai metode tradisional karena sudah lama dan turun temurun digunakan sebagai sarana komunikasi lisan antara pengajar dan murid dalam proses pembelajaran. Walaupun metode ini lebih menekankan peran aktif dari pengajar daripada murid, namun tetap dianggap sebagai pendekatan yang tidak dapat diabaikan dalam pelaksanaan kegiatan belajar-mengajar.²⁹ Beberapa ahli telah memberikan definisi terhadap metode ceramah

²⁸ Abu Ahmadi-Joko Tri Prastya.54

²⁹ Syaiful Bahri, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rineka Cipta, n.d.).

Pertama, metode ceramah juga dikenal sebagai metode yang memberikan informasi atau disebut sebagai metode ceramah karena sering digunakan di tingkat menengah pertama maupun sampai perguruan tinggi.³⁰ Sebenarnya, istilah "memberitahukan" tidak hanya merujuk pada penyampaian informasi atau fakta-fakta semata, melainkan melibatkan penjelasan atau elaborasi kepada peserta didik mengenai suatu permasalahan, topik, atau pertanyaan.

Kedua, Metode ceramah merupakan suatu bentuk interaksi di mana guru menyampaikan informasi dan penjelasan secara lisan kepada siswa melalui penerangan dan penuturan.

Ketiga, Metode ceramah adalah penyampaian informasi secara lisan kepada sekelompok pendengar dengan tujuan mencapai hasil pembelajaran tertentu, dan hal ini dilakukan dalam skala yang cukup besar.³¹

Dalam metode ceramah ini, guru menyampaikan informasi atau penjelasan kepada sejumlah peserta didik pada waktu dan tempat yang ditentukan. Proses belajar mengajar dianggap sebagai suatu kegiatan mental, dan dalam metode ceramah, fokus utama pada proses berpikir atau aspek intelektual. Penyampaian materi dalam ceramah disusun secara teratur, mencakup pemberian informasi, identifikasi masalah, presentasi, analisis, pendorongan semangat, hingga munculnya ide-ide baru. Semua ini dilakukan

³⁰ Lilik Nur Kholidah Ahmad Munjin nasih, "Metode Dan Teknik Pembelajaran (Jakarta: Refika Aditama),50," n.d.

³¹ Raden Rizky Amaliah dan Abdul Fadhil, "Penerapan Metode Ceramah Dan Diskusi Dalam Meningkatkan Hasil Belajar PAI Di SMA N 44 Jakarta," 2, 10 (2014): 120.

melalui bahasa lisan dengan tujuan memberikan pemahaman tentang suatu masalah.³²

Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa metode ceramah adalah proses penyampaian materi secara sistematis dari guru kepada siswa melalui lisan, didukung dengan ilustrasi dan contoh-contoh yang dapat dihubungkan dengan kehidupan nyata.³³

2. Fungsi Metode Ceramah

- 1) Menyampaikan materi yang kompleks dan sulit dijelaskan dengan cara lain, seperti memberikan penjelasan terkait makna ayat-ayat al-Qur'an dan Hadits, isu-isu keimanan, dan sejarah Islam.
- 2) Metode ceramah bermanfaat untuk meningkatkan motivasi siswa, mengembangkan minat, hasrat, antusiasme, emosi, dan apresiasi terhadap suatu pelajaran.
- 3) Memberikan informasi dan keterangan kepada siswa untuk membantu mereka mengatasi kesulitan atau permasalahan yang mungkin dihadapi dalam proses pembelajaran.
- 4) Penggunaan metode ceramah diharapkan mampu memberikan dukungan kepada peserta didik dalam mengatasi berbagai tantangan selama pembelajaran.

³² Riki Hamdani dan Sunardjo, "Pengaruh Penggunaan Metode Diskusi Kelompok Dan Metode Ceramah Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Siswa Kelas VII MTs Miftahul Mubtadiin," Oktober 2019, 188.

³³ Nana Sy. Sukmadinata, Erliany Syaodih, *Kurikulum Dan Pembelajaran Kompetensi* (Bandung: Refika Aditama, 2012).

3. Kelebihan dan Kelemahan Metode Ceramah

Pada setiap metode pembelajaran pasti akan ada yang namanya kelebihan dan kekurangan. Kelebihan dari metode ceramah diantaranya:

- 1) Metode ceramah dianggap ekonomis karena tidak memerlukan peralatan khusus dan sederhana dalam pelaksanaannya.
- 2) Ceramah dapat menyajikan materi yang luas dalam waktu singkat, memungkinkan guru merangkum atau menjelaskan pokok-pokok materi secara efektif.
- 3) Guru dapat menonjolkan pokok-pokok materi yang perlu ditekankan sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran.
- 4) Guru dapat mengontrol keadaan kelas sepenuhnya selama proses ceramah, menjadikan kelas lebih terorganisir.
- 5) Ceramah memungkinkan organisasi kelas yang sederhana tanpa persiapan yang rumit, asalkan siswa dapat duduk dan mendengarkan guru.³⁴

Disamping ada kelebihan yang disebutkan di atas adapula kelemahan dari metode ceramah, antara lain:

- 1) Materi yang dikuasai siswa terbatas pada pengetahuan yang dimiliki guru, yang dapat menjadi keterbatasan signifikan.
- 2) Ceramah tanpa peragaan dapat menyebabkan terjadinya verbalisme, di mana siswa hanya mengandalkan

³⁴ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta: Kencana, 2009).

kemampuan mendengar tanpa dukungan visual, mempengaruhi pemahaman siswa.

- 3) Gaya bertutur guru yang kurang menarik dapat membuat ceramah dianggap membosankan, memengaruhi keterlibatan mental siswa dalam pembelajaran.
- 4) Sulit untuk mengetahui apakah seluruh siswa telah memahami materi dengan baik melalui ceramah saja, bahkan jika tidak ada pertanyaan dari siswa.³⁵

D. Model Pembelajaran *Game Based Learning*

1. Pengertian Model Pembelajaran *Game Based Learning*

Pembelajaran berbasis permainan atau *Game Based Learning* menurut Taylor dan Francis ialah suatu bentuk metode pembelajaran yang menggunakan permainan dan teknologi interaktif sebagai alat pembelajarannya.

Penerapan model *Game Based Learning* dalam proses pembelajaran memerlukan keterampilan dari guru, karena guru akan memanfaatkan teknologi sebagai alat untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Duffy dan Roehler mengutip dari Akhiruddin pembelajaran adalah suatu upaya yang sengaja melibatkan pengetahuan profesional guru untuk mencapai tujuan kurikulum.

Penggunaan *Game Based Learning* menerapkan Pendekatan Kolaboratif dengan model pembelajaran *Teams Games*

³⁵Ibid, 145

Tournament (TGT). Turnamen Permainan Tim adalah pendekatan kooperatif yang membantu siswa meninjau dan menguasai materi pelajaran. Model ini membentuk kelompok belajar secara acak dan beragam, dimana siswa belajar bersama anggota kelompoknya. Kemudian siswa diuji secara individual melalui permainan akademik yang menggunakan aplikasi Kahoot atau quizizz sebagai media pembelajaran.³⁶

Jadi dapat disimpulkan model pembelajaran *games based learning* atau pembelajaran berbasis permainan ialah metode pendidikan yang menghibur dan efektif. Melibatkan permainan edukatif yang dapat meningkatkan kemampuan berbahasa, kemampuan berpikir kritis, dan interaksi sosial dalam lingkungan belajar.

2. Kelebihan dan kekurangan model *Games Based Learning*

Pada setiap metode dan model pembelajaran pasti akan memiliki sebuah kelebihan dan kekurangan, kelebihan dari model *Games Based Learning* ialah:

- 1) Memotivasi dan melibatkan seluruh peserta didik dalam pembelajaran.
- 2) Dapat melatih kemampuan siswa seperti kemampuan literasi.
- 3) Sebagai media terapi untuk mengatasi kesulitan kognitif.

³⁶ Hery Yuli Setiawan, "Peningkatan Keterampilan Sosial Melalui Penerapan Metode Pembelajaran Team Games Tournament (Tgt)," *Jurnal Pendidikan Dasar Universitas Sebelas Maret* 4, no. 1 (2016): 119236.

- 4) Siswa dirangsang untuk aktif, berfikir logis, sportif, dan merasa senang serta puas dalam belajar.
- 5) Materi belajar lebih mudah dipahami dan lebih mudah diingat oleh siswa.
- 6) Kemampuan memecahkan masalah pada siswa dapat meningkat
- 7) Meningkatnya efektivitas dalam pembelajaran di kelas.

Sementara itu, kelemahan dari metode *games based learning* adalah:

- 1) Membutuhkan waktu pembelajaran yang relatif banyak.
- 2) Membutuhkan alat dan media tambahan agar pembelajaran dapat dilaksanakan dengan baik.³⁷

E. Pendidikan Agama Islam

1. Pengertian pendidikan Agama Islam

Pendidikan agama ialah istilah majemuk yang terdiri dari "pendidikan" dan "agama". Dalam bahasa Indonesia, pendidikan berasal dari kata "didik", yang diberi awalan "pe" dan akhiran "an", yang berarti "proses mengubah sikap seseorang dengan tujuan membantunya berkembang melalui pengajaran dan praktik." Proses ini mencakup pembinaan dan pengajaran etika dan kecerdasan.

Dalam konteks Islam, istilah "pendidikan" lebih sering disebut dengan "at-tarbiyah, at-ta`lim, at-ta`dib, dan ar-riyadloh." Walaupun istilah-istilah tersebut mempunyai arti yang berbeda-

³⁷ Ririn Oktavia, "Game Based Learning (GBL) Meningkatkan Efektivitas Belajar Siswa," n.d.

beda menurut teks dan konteks kalimatnya, terdapat juga persamaan makna dalam beberapa hal.

Misalnya pendidikan Islam jika kita kaitkan dengan istilah "at-tarbiyah", maka at-tarbiyah dijelaskan sebagai proses penanaman budi pekerti luhur dalam diri anak melalui bimbingan dan nasehat, sehingga anak mempunyai potensi mental dan kompetensi yang kuat, sehingga menghasilkan pendidikan yang baik. sifat bijak, cinta kreativitas, dan keinginan berkontribusi untuk tanah air.³⁸

Jika pendidikan Islam dihubungkan dengan istilah "at-ta'lim", Abdul Fatah Jalal menjelaskan bahwa at-ta'lim adalah proses pembentukan ilmu, pemahaman, tanggung jawab, dan menanamkan rasa amanah dalam diri seseorang. Hal ini mengakibatkan terjadinya proses penyucian diri dari segala hal yang buruk dan menciptakan kondisi yang memungkinkan seseorang menerima hikmah dan mempelajari hal-hal yang berguna dan tidak diketahui.

Sedangkan pengertian "at-ta'dib" merujuk pada proses pengenalan dan pengakuan yang secara bertahap ditanamkan kepada manusia mengenai tempat yang sesuai bagi segala hal dalam penciptaan, dengan tujuan untuk membimbing mereka dalam mengenali kekuasaan dan kebesaran Tuhan dalam struktur dan keberadaan alam semesta.

³⁸ Muhaimin, "Paradigma Pendidikan Islam" (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2004), 106.

Di sisi lain "ar-riyadhoh" adalah istilah yang lebih spesifik yang digunakan oleh Imam al-Ghazali untuk mengacu pada "riyadhotusshibyan," yang berarti melatih individu pada masa kanak-kanak. Imam Al-Ghazali dalam pendidikan anak-anak lebih menekankan pada aspek emosional dan perilaku dibandingkan dengan aspek pengetahuan.³⁹

Dari berbagai makna "at-tarbiyah, at-ta'lim, at-ta'dib, dan ar-riyadhoh" yang telah dijelaskan di atas, dapat disimpulkan bahwa pengertian pendidikan Islam adalah adalah suatu proses yang mengarahkan pertumbuhan spiritual dan fisik individu sesuai dengan ajaran Islam, dengan bijak memberikan bimbingan, pengajaran, pelatihan, asuhan, dan pemantauan agar semua ajaran Islam dapat dijalankan. Pengertian ini mencakup upaya mempengaruhi jiwa anak didik melalui serangkaian tahapan menuju tujuan yang ditetapkan, yaitu menanamkan ketakwaan dan akhlak serta menegakkan kebenaran, sehingga terbentuk individu yang memiliki karakter dan moral yang sesuai dengan prinsip-prinsip Islam."

2. Menghindarkan Diri dari Sifat Temperamental (*Ghadhab*)

Definisi Sifat Temperamental (*Ghadhab*) atau sifat mudah marah dalam bahasa Arab berasal dari kata *ghadhab*, dari kata dasar *ghadhiba– yaghdhibu–ghadhaban*. Menurut istilah, *ghadhab* berarti sifat seseorang yang mudah marah karena tidak senang

³⁹ Ahmad Tafsir, "Ilmu Pendidikan Dalam Persepektif Islam" (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005), 13.

dengan perlakuan atau perbuatan orang lain. Sifat amarah, selalu mendorong manusia untuk bertingkah laku buruk. Menurut Sayyid Muhammad Nuh dalam kitab 'Afatun 'ala at-hariq marah adalah perubahan emosional yang menimbulkan penyerangan dan penyiksaan guna melampiaskan dan mengobati apa yang ada di dalam hati. Sedangkan dalam perspektif ilmu tasawuf, Imam An-Nawawi menyebutkan bahwa marah adalah tekanan nafsu dari hati yang mengalirkan darah pada bagian wajah yang mengakibatkan kebencian kepada seseorang. Lawan kata dari sifat ghadhab adalah rida atau menerima dengan senang hati dan al-hilm atau murah hati, tidak cepat marah. Ghadhab sering dikiasikan seperti nyala api yang terpendam di dalam hati, sehingga orang yang sedang dalam keadaan marah, wajahnya akan memerah seperti api yang menyala. Sifat ghadhab harus dihindari, karena sifat ghadhab tidak akan pernah menyelesaikan masalah, justru sebaliknya akan menimbulkan masalah baru. Seorang muslim harus senantiasa bersabar dan berusaha menahan amarahnya. Imam Al-Ghazali mengatakan, bahwa orang yang bersabar adalah orang yang sanggup bertahan menghadapi rasa sakit serta sanggup memikul beban atas sesuatu yang tidak disukainya. Rasulullah Saw. bersabda sebagai berikut:⁴⁰

⁴⁰ Ahmad Taufik Nurwastuti Setyowati, *Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Untuk SMA/SMK Kelas X*, Cet. 1 (Jakarta Pusat: Pusat Kurikulum dan Perbukuan Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Jalan Gunung Sahari Raya No. 4, 2021).

أَنَّ أَبَا هُرَيْرَةَ قَالَ سَمِعْتُ رَسُولَ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ يَقُولُ لَيْسَ الشَّدِيدُ بِالصُّرْعَةِ قَالُوا
فَالشَّدِيدُ أَيُّهُ هُوَ يَا رَسُولَ اللَّهِ قَالَ الَّذِي يَمْلِكُ نَفْسَهُ عِنْدَ الْغَضَبِ (متفق عليه)

Artinya: Dari Abu Hurairah r.a. bahwa Rasulullah Saw bersabda: “Orang yang kuat, bukanlah orang yang menang berkelahi, namun orang kuat adalah orang yang mampu menguasai dirinya ketika ia sedang marah”. (H.R. Bukhari dan Muslim)

3. Penyebab Sifat Temperamental (Ghadhab)

Marah (ghadhab) adalah situasi yang normal dan manusiawi karena ia merupakan sifat yang melekat pada tabiat seseorang. Namun seorang mukmin harus berusaha mengendalikan sifat marah tersebut dan berlatih dengan cara menjauhi sebab-sebab yang dapat menimbulkan kemarahan dan jangan mendekati hal-hal yang mengarah pada situasi yang dapat memancingnya. Oleh karena itu, kita perlu mengetahui dan mengenali hal-hal yang dapat menyebabkan kemarahan.⁴¹ Secara umum, penyebab kemarahan terdiri dari dua faktor yaitu:

- a. Faktor Fisik (Jasmaniah) Kehidupan manusia terdiri dari dua unsur yaitu jasmaniah (isik) dan rohaniyah (psikis). Keduanya harus mendapatkan porsi perhatian yang seimbang. Dalam hal yang berkaitan dengan penyebab kemarahan, kondisi isik seseorang secara jasmaniah harus mendapat perhatian yang sungguh-sungguh agar kita mampu mengantisipasi dan

⁴¹ *Ibid*, 256.

mengelolanya sehingga dapat menghindarkan diri dari kemarahan yang sulit untuk kita kendalikan. Adapun penyebab kemarahan secara fisik adalah:

- 1) Kelelahan yang berlebihan Orang yang secara fisik terlalu lelah dalam bekerja bisa saja hatinya menjadi sensitif, mudah tersinggung sehingga mudah marah.
- 2) Kekurangan zat-zat tertentu dalam tubuh Kurangnya zat-zat tertentu dalam otak, misalnya kekurangan zat asam maka otot-otot akan menjadi tegang, sistem pencernaan terganggu bahkan terjadi reaksi kimia pada otak sehingga mudah terbawa perasaan dan cepat tersinggung dengan sesuatu yang membuat tidak nyaman.
- 3) Reaksi hormon kelamin Hormon kelamin pun dapat menjadi penyebab seseorang menjadi mudah marah dan sensitif. Misalnya seseorang yang sedang mendekati siklus haidh, kita sering mendengar adanya pre menstrual syndrome yang ditandai dengan munculnya gejala perubahan suasana hati, kelelahan, mudah marah, depresi dan lain sebagainya.⁴²
- 4) Faktor Psikis (Rohaniah) Faktor psikis yang dapat menyebabkan sifat temperamental atau mudah marah sangat erat kaitannya dengan karakter dan kepribadian

⁴² Nurwastuti Setyowati, *Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Untuk SMA/SMK Kelas X*, 257.

seseorang. Berikut ini adalah beberapa sebab secara psikis yang dapat memunculkan amarah seseorang yaitu:

- Ujub (Bangga terhadap Diri Sendiri)

Rasa bangga seseorang terhadap diri sendiri baik dalam hal pemikiran, pendapat, status sosial, keturunan, kekayaan merupakan salah satu sebab munculnya kemarahan seseorang apabila tidak dikendalikan dengan nilai-nilai ajaran agama Islam. Ujub sangat dekat dengan kesombongan. Apabila seseorang yang memiliki sifat ujub tersebut tidak mendapatkan pengakuan dari orang lain seperti yang ia harapkan, maka sangat berpotensi munculnya sifat amarah yang dapat merugikan.

- Perdebatan atau Perselisihan Debat⁴³

Adu argumen antara satu pihak dengan pihak lain untuk memutuskan atau mendiskusikan tentang sebuah perbedaan. Akibat buruk yang ditimbulkan dari sebuah perdebatan di kalangan masyarakat sangatlah banyak.

Itulah sebabnya Islam melarang terjadinya perdebatan, meskipun yang diperdebatkan adalah sesuatu yang benar karena jika tidak didasari dengan nilai-nilai dan ajaran Islam yang benar, perdebatan tersebut dapat menimbulkan kemarahan dan mendatangkan

⁴³ Nurwastuti Setyowati, 259.

perselisihan. Sebagaimana sabda Rasulullah Saw. berikut ini: Dari Abi Umamah, berkata Nabi Muhammad Saw. aku akan menjamin rumah di tepi surga bagi seseorang yang meninggalkan perdebatan meskipun benar. Aku juga menjamin rumah di tengah surga bagi seseorang yang meninggalkan kedustaan meskipun bersifat gurau, dan aku juga menjamin rumah di surga yang paling tinggi bagi seseorang yang berakhlak baik. (H.R. Abu Daud)

4. Senda Gurau yang Berlebihan

Dalam kehidupan sehari-hari, kita sering menjumpai dan mengalami sekumpulan orang yang gemar bercanda, bersenda gurau yang terkadang melampaui batas. Seringkali senda gurau tersebut menggunakan perkataan yang tidak berfaedah dan bisa menyakiti hati orang lain.⁴⁴ Khalid bin Shafwan mengatakan bahwa senda gurau yang berlebihan dari seseorang bagaikan menghantam seseorang dengan batu besar, menusuk hidung dengan baubauan yang lebih menyengat dari pada bubuk lada, dan menyiram kepala seseorang dengan sesuatu yang sangat panas melebihi air yang mendidih, lalu setelah itu ia hanya mengatakan, aku hanya bergurau, maka hal tersebut sangat berpotensi mengundang kemarahan orang lain.

5. Ucapan yang Keji dan Tidak Sopan

⁴⁴ *Ibid*,260.

Ucapan yang berupa celaan, hinaan, umpatan atau perkataan yang menyesakkan dada kepada orang lain, adalah salah satu pemicu munculnya kemarahan seseorang. Apabila kita tidak mampu mengendalikan perkataan kita kepada orang lain, maka hal tersebut bisa saja menjadikan orang lain tersinggung, kemudian memicu terjadinya kemarahan dan pertengkaran yang akan merugikan.

6. Sikap Permusuhan kepada Orang Lain.

Seseorang yang memiliki bibit kebencian dan tidak suka kepada orang lain, cenderung akan memusuhi orang lain dengan segala cara. Ia akan mengolok-olok, mencari-cari kesalahan, mengadu domba, mencaci dan mengejek orang lain dengan berbagai cara.⁴⁵ Sehingga apabila orang yang diperlakukan buruk tersebut tidak rida, sangat berpotensi untuk memicu kemarahan dan permusuhan yang tidak kunjung berhenti di antara mereka.

7. Tingkatan Sifat Temperamental (Ghadhab)

Sifat temperamental atau ghadhab dalam pandangan Islam merupakan releksi dari sifat setan yang keji. Ia akan memperdaya manusia melalui kemarahannya. Dalam keadaan marah, seseorang akan sangat mudah melakukan perbuatan-perbuatan keji yang lain karena ketidakmampuan mengendalikan amarahnya. Setiap orang memiliki temperamen yang berbeda-beda, sehingga sesungguhnya sifat temperamental merupakan sifat hati yang harus dikelola agar

⁴⁵ *Ibid*, 261.

setiap kemarahan tersebut tidak bersifat destruktif atau merusak. Berikut ini merupakan tingkatan sifat temperamental (ghadhab) dalam kehidupan yaitu:⁴⁶

a. Golongan Marah Berlebihan (Ifrath)

Golongan yang mengalami kesulitan dalam mengendalikan sifat pamarah, lalu bersikap berlebihan sehingga kehilangan kendali terhadap akal sehatnya. Seringkali golongan ini akan berteriak dan membentak dengan suara yang kasar dan adakalanya sampai terjadi pemukulan dan amukan hingga menyebabkan terjadinya pertumpahan darah. Marah yang tidak dapat dikendalikan juga dapat membentuk perasaan dendam, benci dan dengki sehingga mendorong seseorang untuk melakukan pembalasan terhadap orang yang menjadi sumber kemarahannya. Sifat temperamental (ghadhab) yang berlebihan ini terbentuk karena 2 faktor, yaitu: (1) faktor pembawaan; dan (2) faktor kebiasaan. Tidak sedikit sifat pamarah tersebut merupakan sifat bawaan sehingga pembawaan, watak dan wajahnya seolah-olah menampilkan ciri khas sebagai seorang pamarah. Namun adakalanya sifat pamarah itu terbentuk dari pembiasaan, pola asuh, lingkungan tempat tinggal sehari-hari, faktor pergaulan dan juga bentukan dari habituasi lingkungan di sekitarnya.⁴⁷

⁴⁶ *Ibid*, 262.

⁴⁷ Nurwastuti Setyowati, 263.

b. Golongan yang Tidak Memiliki Sifat Marah (Tafrith)

Golongan yang tidak bisa marah. Merupakan kebalikan dari golongan ifrath. Golongan ini sama sekali tidak akan menunjukkan sikap marah terhadap apa pun yang terjadi di sekitarnya. Pada golongan orang yang seperti ini, menghadapi urusan agama yang dihina maupun diinjakinjak oleh golongan lain pun, mereka akan bersikap acuh, tidak peduli dan tidak memiliki hasrat untuk melakukan pembelaan terhadap kebenaran. Sedangkan Rasulullah Saw. yang merupakan manusia yang paling tawadlu pun, akan tetap marah dan mempertahankan agamanya serta menentang musuh-musuhnya bila mana diperlukan. Golongan seperti ini, apabila terjadi pelanggaran hak terhadap keluarga maupun dirinya, ia akan tetap bersikap lunak, lemah dan tidak berbuat apa-apa, sehingga jelaslah bahwa orang yang memiliki sikap tafrith termasuk golongan yang tercela dalam pandangan agama.⁴⁸

- c. Golongan yang Mampu Berlaku Adil dan Proporsional (I'tidal)
Yaitu golongan moderat yang berada di antara ifrath dan tafrith. Mereka tidak akan kehilangan sifat pemarah sama sekali tetapi akan marah hanya pada saat-saat tertentu dengan kemarahan yang proporsional. Sifat marah yang proporsional adalah marah yang timbul karena sesuatu melanggar larangan

⁴⁸ *Ibid*, 262.

Allah Swt. dan dalam rangka membela agama Islam dan umatnya.⁴⁹

4. Cara Menghindari Sifat Temperamental (Ghadhab)

Tidak selamanya marah merupakan sesuatu yang buruk, sebagaimana disebutkan sebelumnya, namun secara umum dapat dikatakan bahwa marah adalah sesuatu yang negatif. Oleh karena itu sifat marah yang cenderung destruktif atau merusak harus dikendalikan dan dihilangkan dengan melakukan cara-cara yang diajarkan oleh Rasulullah Saw. sebagai berikut:

a. Membaca ta'awudz

Hal ini dilakukan karena ajaran agama menyebutkan bahwa marah adalah hasutan dan perangai setan, sehingga agar tidak berkelanjutan, dianjurkan kepada seseorang yang sudah dihindangi perasaan marah, untuk segera membaca ta'awudz

أَعُوذُ بِاللَّهِ مِنَ الشَّيْطَانِ الرَّجِيمِ

Artinya: “Aku berlindung kepada Allah, dari godaan setan yang terkutuk”

b. Merubah Posisi⁵⁰

Jika seseorang mendapatkan kemarahannya pada saat ia sedang berdiri, hendaklah bersegera untuk duduk. Apabila kemarahan tersebut tidak juga mereda, maka hendaklah segera berbaring. Hal ini karena, orang yang sedang marah cenderung ingin lebih tinggi dari orang lain. Apabila posisinya lebih tinggi

⁴⁹ *Ibid*, 264.

⁵⁰ Nurwastuti Setyowati, 265.

daripada sumber kemarahannya, maka ia bisa meluapkan dan melampiaskan kemarahan itu. Dan hal tersebut tentu saja sangat berbahaya. Oleh karena itulah Rasulullah Saw. mengajarkan, agar orang yang sedang marah mengambil posisi yang lebih rendah untuk meredam kemarahannya.

c. Diam atau tidak berbicara

Pada saat seseorang sedang marah, maka emosi yang ada dalam dirinya akan meningkat, sehingga bisa menyebabkan seseorang melakukan sesuatu yang berbahaya dan lepas kendali. Untuk itu, sebaiknya seseorang yang sedang marah sedapat mungkin berusaha untuk diam, tenang, rileks agar bisa meredakan emosinya.⁵¹

d. Berwudu

Air wudhu dapat memberikan efek tenang bagi orang yang sedang marah serta meredakan api kemarahan di dalam hati agar tidak meledak dan menyakiti orang lain. e. Mengingat wasiat Rasul dan janji Allah Swt. Rasulullah Saw. pernah berulang kali memberikan nasihat ketika seseorang memintanya yaitu “janganlah engkau marah”. Rasul juga menyebut balasan yang luar biasa apabila seseorang mampu menahan amarahnya, sebagaimana sabdanya: “Barang siapa yang mampu menahan amarahnya, sedangkan bisa saja ia meluapkannya, Allah Swt. akan memanggilnya di hadapan para

⁵¹ *Ibid*, 265.

mahluk (yang lain) pada hari Kiamat untuk memberikan pilihan baginya bidadari yang ia inginkan (H.R. Abu Daud).

F. Telaah Penelitian Terdahulu

Berdasarkan penelitian tersebut diperlukan telaah hasil penelitian yang dilakukan penulis sebelumnya yang ada kaitannya dengan variabel yang diteliti:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Ridduwan Agung Asmaka, pada tahun 2019 dalam skripsi yang berjudul "Pengaruh Model Pembelajaran Game-Based Learning terhadap Prestasi Belajar Matematika Pada Materi Peluang Kelas VIII SMP 2 Balen Tahun Pelajaran 2018-2019" bertujuan untuk mengetahui adanya pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran game-based learning terhadap prestasi belajar matematika pada materi peluang kelas VIII SMP 2 Balen. Dengan menggunakan metode kuantitatif, jenis penelitian eksperimental semu "quasi eksperimen". Populasinya adalah 30 siswa dari kelompok eksperimen menggunakan metode pembelajaran games based learning dan 30 siswa dari kelompok control menggunakan metode pembelajaran konvensional. Sampel dari 60 siswa tersebut dilakukan dengan Teknik pengambilan Cluster Random Sampling. Instrumen pengumpulan datanya menggunakan dokumentasi dan tes. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh positif antara model

pembelajaran game-based learning terhadap prestasi belajar matematika pada materi peluang kelas VIII SMP 2 Balen. Dengan hasil uji hipotesis yang menunjukkan $R_{hitung} > R_{tabel}$ ($3,024 > 2,301$). Saran dari penelitian tersebut guru diharapkan bisa mengadopsi dan menerapkan pendekatan pembelajaran berbasis game sebagai alternatif yang menarik dan efektif dalam meningkatkan pencapaian siswa dalam pelajaran matematika, khususnya dalam topik peluang untuk kelas VIII SMP. Perkembangan media digital berbasis game dalam pembelajaran juga dapat diterapkan pada topik-topik lain dalam mata pelajaran matematika, bertujuan untuk meningkatkan minat dan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran. Persamaan dalam penelitian ini dengan penelitian yang akan dilaksanakan, yakni sama-sama menggunakan pendekatan kuantitatif. Dengan teknik pengumpulan data berupa dokumentasi dan tes. Adapun perbedaannya pada penelitian ini yakni terletak pada variabel penelitian, dalam penelitian ini variabelnya ada dua yaitu pengaruh metode game based learning dan prestasi belajar, sedangkan penelitian yang akan dilaksanakan terdapat tiga variabel, yaitu metode games based learning, minat belajar dan keaktifan belajar siswa. Pada penelitian ini menggunakan teknik Propotional Random Sampling, sedangkan peneliti menggunakan Probality tipe Simple Random Jenuh. Lokasi penelitian juga berbeda, sasaran penelitian

ini ialah siswa SMP, sedangkan penelitian yang akan di lakukan ialah siswa SMA.⁵²

2. Penelitian yang dilakukan oleh Dian Nur Alif, pada tahun 2022 dalam skripsi yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Game Based Learning Terhadap Minat Belajar Pada Siswa Sekolah Dasar" bertujuan untuk mengetahui adanya pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran game-based learning terhadap minat belajar siswa sekolah dasar. Dengan menggunakan metode kuantitatif, jenis penelitiannya ialah penelitian semu (Quasi Eksperiment) Populasinya adalah seluruh siswa di UPT SDN 2 Sukoharjo 3 Sampel dari seluruh siswa kelas VA dan VB di UPT SDN 2 Sukoharjo 3 yang berjumlah 35 siswa, yang dilakukan dengan teknik pengambilan non equivalent control group design. Instrumen pengumpulan datanya menggunakan angket game based learning dan minat belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh positif antara model pembelajaran game-based learning terhadap minat belajar pada siswa sekolah dasar.

Hasil uji hipotesis yang menunjukkan $R_{hitung} > R_{tabel}$ ($2,68 > 1,67$). Saran dari penelitian tersebut adalah Guru dapat memanfaatkan dan menerapkan model pembelajaran game-based learning sebagai alternatif metode pembelajaran yang menarik dan efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar, Pengembangan media digital game-based learning dapat dilakukan

⁵² Ridduwan Agung Asmaka, "Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning Terhadap Prestasi Belajar Matematika Pada Materi Peluang Kelas VIII SMP Negeri 2 Balen," *Economica* 6, no. 1 (2019): 72–86.

pada materi-materi lain dalam mata pelajaran untuk meningkatkan minat dan keaktifan siswa dalam pembelajaran, Penelitian lebih lanjut dapat dilakukan untuk mengevaluasi efektivitas model pembelajaran game-based learning pada materi-materi lain dalam mata pelajaran dan pada jenjang pendidikan yang berbeda. Persamaan dalam penelitian ini dengan penelitian yang akan dilaksanakan, yakni sama-sama menggunakan pendekatan kuantitatif, dengan variabel yang sama-sama menggunakan metode games based learning dan minat belajar. Adapun perbedaannya pada penelitian ini yakni terletak pada variabel penelitian, dalam penelitian ini variabelnya ada dua yaitu pengaruh metode game based learning dan minat belajar, sedangkan penelitian yang akan dilaksanakan terdapat tiga variabel, yaitu metode games based learning, minat belajar dan keaktifan belajar siswa. Pada penelitian ini menggunakan teknik non equivalent control group design, sedangkan peneliti menggunakan Probability tipe Simple Random Jenuh. Lokasi penelitian juga berbeda, sasaran penelitian ini ialah siswa SD, sedangkan penelitian yang akan dilakukan ialah siswa SMA.⁵³

3. Penelitian yang dilakukan oleh Lu Chung Chin dan Effandi Zakaria pada tahun 2015 yang berjudul "Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas VI SDN Bawakerang 1 Kota Makassar" bertujuan untuk mengetahui adanya pengaruh yang

⁵³ Dian Nur Alif, "SKRIPSI 'Pengaruh Penggunaan Game Based Learning Terhadap Minat Belajar Pada Siswa Sekolah Dasar,'" 2022.

model pembelajaran berbasis permainan terhadap pembelajaran positif dan tingkah laku prososial kanak-kanak. Dengan menggunakan metode kuantitatif, jenis penelitiannya ialah penelitian eksperimen. Populasinya adalah seluruh siswa pra sekolah kelompok perlakuan terdiri dari 23 anak yang menggunakan GBL sedangkan kelompok kontrol terdiri dari 24 anak yang menggunakan metode belajar mengajar tradisional.,

Dilakukan dengan teknik pengambilan non-equivalent control group pre test/post-test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh positif antara model pembelajaran game-based learning efektif dalam membina pembelajaran positif dan perilaku prososial pada anak-anak. Dengan hasil uji hipotesis yang menunjukkan $R_{hitung} > R_{tabel}$ ($38,74 > 14,79$). Saran dari penelitian tersebut adalah Guru dan orang tua dapat mempertimbangkan penggunaan game-based learning (GBL) sebagai alternatif dalam pembelajaran anak-anak, pengembangan permainan yang lebih menarik dan menantang dapat meningkatkan efektivitas GBL dalam meningkatkan pembelajaran positif dan perilaku prososial pada anak-anak, penelitian lebih lanjut dapat dilakukan untuk mengevaluasi efektivitas GBL dalam meningkatkan pembelajaran positif dan perilaku prososial pada anak-anak dengan menggunakan sampel yang lebih besar dan variasi permainan yang lebih luas. Persamaan dalam penelitian ini dengan penelitian yang akan dilaksanakan, yakni sama-sama menggunakan pendekatan kuantitatif, dengan variabel yang sama-sama menggunakan metode

games based learning. Adapun perbedaannya pada penelitian ini yakni terletak pada variabel penelitian, dalam penelitian ini variabelnya ada dua yaitu pengaruh metode game based learning terhadap pembelajaran positif dan tingkah laku prososial kanak-kanak, sedangkan penelitian yang akan dilaksanakan terdapat tiga variabel, yaitu metode games based learning, minat belajar dan pemahaman konsep Pendidikan Agama Islam. Pada penelitian ini menggunakan teknik non-equivalent control group pre test/post-test, sedangkan peneliti menggunakan Probability tipe Simple Random Jenuh. Lokasi penelitian juga berbeda, sasaran penelitian ini ialah siswa prasekolah, sedangkan penelitian yang akan dilakukan ialah siswa jenjang SMA.⁵⁴

4. Penelitian yang dilakukan oleh Sonali Arta Uilly pada tahun 2018 yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Metode Games Based Learning Menggunakan aplikasi Quizizz terhadap hasil belajar siswa kelas X Teknik Elektronika Pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Teknik Elektronika di SMK Negeri 5 Padang" bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan metode game-based learning menggunakan aplikasi Quizizz terhadap hasil belajar siswa kelas X Teknik Elektronika pada mata pelajaran Dasar-Dasar Teknik Elektronika di SMK Negeri 5 Padang. Dengan menggunakan metode kuantitatif, jenis penelitiannya ialah eksperimen semu (Quasi Experimental Research).

⁵⁴ LU CHUNG CHIN and EFFANDI ZAKARIA, "Effect of Game-Based Learning Activities on Children's Positive Learning and Prosocial Behaviours," *Jurnal Pendidikan Malaysia* 40, no. 2 (2015): 159–65, <https://doi.org/10.17576/jpen-2015-4002-08>.

Dengan Populasi siswa kelas x teknik elektronika SMK Negeri 5 Padang, yang dilakukan dengan teknik pengambilan nonprobability sampling dengan sampling purposive, diperoleh sampel kelas kontrol dan kelas eksperimen, masing masing berjumlah 34 siswa. Instrumen pengumpulan datanya menggunakan tes hasil belajar, informasi yang didapatkan secara manual dari uji normalitas, uji homogenitas, serta uji hipotesis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh positif antara model pembelajaran game-based learning terhadap hasil belajar pada siswa kelas x teknik elektronika SMK Negeri 5 Padang. Dengan hasil uji hipotesis yang menunjukkan $R_{hitung} > R_{tabel}$ ($3,279 > 1,668$). Saran dari penelitian tersebut adalah guru dan pengajar diharapkan dapat mempertimbangkan penggunaan metode game-based learning menggunakan aplikasi Quizizz sebagai alternatif dalam pembelajaran mata pelajaran Dasar-Dasar Teknik Elektronika di SMK Negeri 5 Padang, pengembangan permainan yang lebih menarik dan menantang dapat meningkatkan efektivitas metode game-based learning menggunakan aplikasi Quizizz dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas X Teknik Elektronika pada mata pelajaran Dasar-Dasar Teknik Elektronika di SMK Negeri 5 Padang, penelitian lebih lanjut dapat dilakukan untuk mengevaluasi efektivitas metode game-based learning menggunakan aplikasi Quizizz dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran lainnya di SMK Negeri 5 Padang atau di sekolah-sekolah lainnya. Persamaan dalam penelitian ini dengan penelitian yang

akan dilaksanakan, yakni sama-sama menggunakan pendekatan kuantitatif, dengan variabel yang sama-sama menggunakan metode games based learning.

Adapun perbedaannya pada penelitian ini yakni terletak pada variabel penelitian, dalam penelitian ini variabelnya ada dua yaitu pengaruh metode game based learning dan hasil belajar, sedangkan penelitian yang akan dilaksanakan terdapat tiga variabel, yaitu metode games based learning, minat belajar dan pemahaman konsep Pendidikan Agama Islam. Pada penelitian ini menggunakan teknik nonprobability sampling dengan sampling purposive, sedangkan peneliti menggunakan Probability tipe Simple Random Jenuh. Lokasi penelitian juga berbeda, sasaran penelitian ini ialah siswa jenjang kejuruan/SMK, sedangkan penelitian yang akan dilakukan ialah siswa jenjang SMA.⁵⁵

5. Penelitian yang dilakukan oleh Gilang Fakhri Listyawan pada tahun 2022 yang berjudul "Pengaruh Pembelajaran Berbasis Game Terhadap Literasi Bisnis" bertujuan untuk mengetahui adanya pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran game-based learning terhadap literasi bisnis. Dengan menggunakan metode kuantitatif, jenis penelitiannya ialah penelitian Analisis model menggunakan SEM (Structural Equation Model) dengan SmartPLS perangkat lunak. Populasinya adalah seluruh siswa aktif dan siswa yang telah menggunakan MonsoonSIM di Special Wilayah

⁵⁵ Sonali Arta Uly, "SKRIPSI 'Pengaruh Penggunaan Metode Games Based Learning Menggunakan Aplikasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Teknik Elektronika Pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Teknik Elektronika Di SMK Negeri 5 Padang,'" 2018.

Yogyakarta., yang dilakukan dengan teknik insidental metode pengambilan sampel.

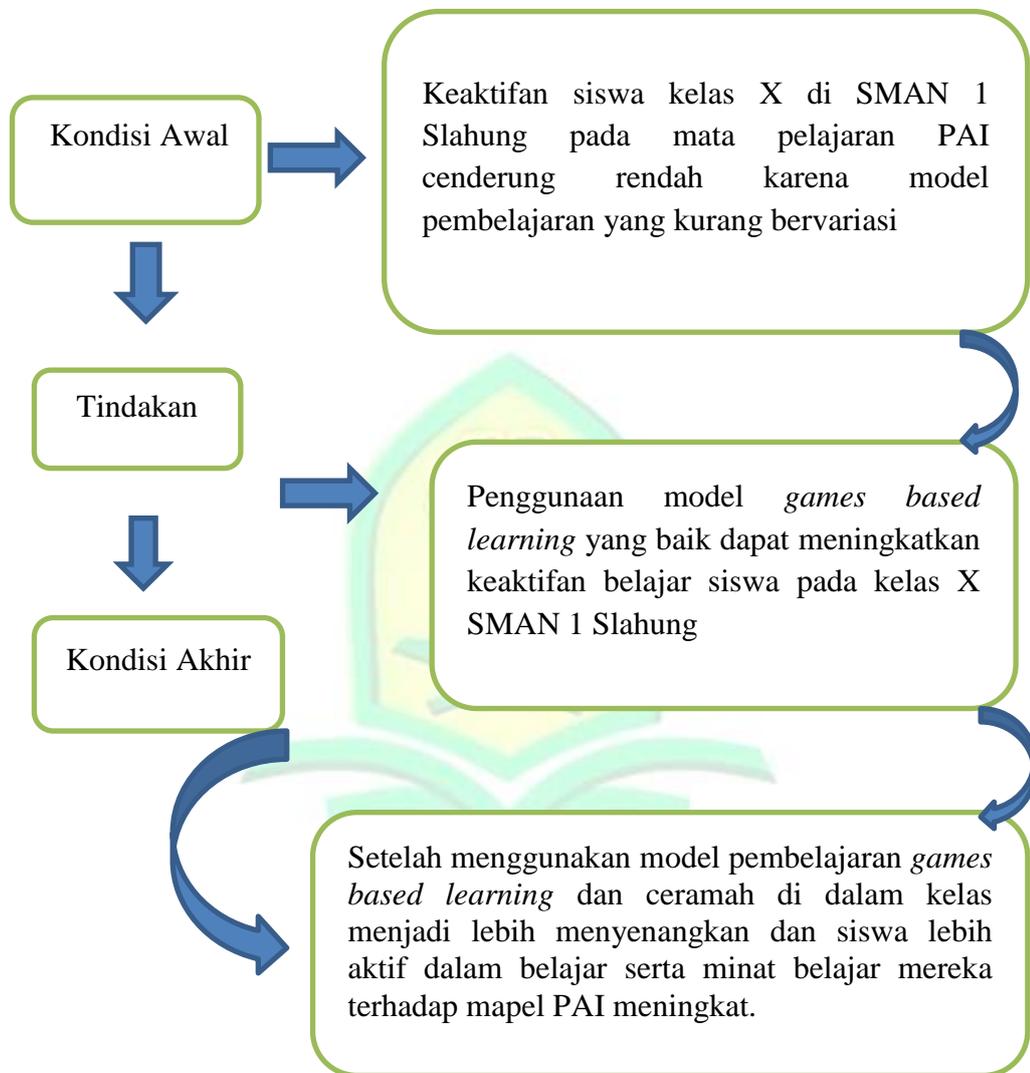
Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh positif antara model pembelajaran game-based learning terhadap literasi bisnis pada seluruh siswa aktif dan yang telah menggunakan MonsoonSIM. Persamaan dalam penelitian ini dengan penelitian yang akan dilaksanakan, yakni sama-sama menggunakan pendekatan kuantitatif, dengan variabel yang sama-sama menggunakan metode games based learning. Adapun perbedaannya pada penelitian ini yakni terletak pada variabel penelitian, dalam penelitian ini variabelnya ada dua yaitu pengaruh metode game based learning dan literasi bisnis, sedangkan penelitian yang akan dilaksanakan terdapat tiga variabel, yaitu metode games based learning, minat belajar dan keaktifan belajar siswa. Pada penelitian ini menggunakan teknik insidental metode pengambilan sampel, sedangkan peneliti menggunakan Probability tipe Simple Random Jenuh. Lokasi penelitian juga berbeda, sasaran penelitian ini ialah mahasiswa, sedangkan penelitian yang akan dilakukan ialah siswa SMA.⁵⁶

G. Kerangka Pikir

Ali Samuin berpendapat jika kerangka berpikir itu berupa suatu gejala yang menjadi obyek masalah penjelasan sementara. Kerangka berpikir tersebut dilakukan dengan cara menguji atau menguji

⁵⁶ Gilang Fakhri Listyawan, "SKRIPSI 'Pengaruh Pembelajaran Berbasis Game Terhadap Literasi Bisnis,'" 2022.

hipotesis yang berkaitan dengan variabel-variabel yang nantinya akan diteliti. Saat menyiapkan suatu pola, pola tersebut perlu didasarkan pada dua variabel atau bahkan lebih.⁵⁷



Gambar 2.1. Kerangka Berpikir Penelitian

H. Hipotesis Penelitian

Menurut Ali, hipotesis adalah rumusan jawaban sementara yang harus diuji melalui kegiatan penelitian. Adanya hipotesis dalam sebuah

⁵⁷ Erwin Widiasworo, "Menyusun Penelitian Kuantitatif Untuk Skripsi Dan Tesis" (Yogyakarta: Araska, 2019), 62–63.

penelitian sangat diperlukan, karena hipotesis itu sendiri merupakan petunjuk untuk menarik kesimpulan yang bersifat generalisasi yang akan dibuktikan dalam bentuk dalil-dalil dan diteliti serta diuji kebenarannya. Dalam penelitian ini hipotesis statistiknya adalah sebagai berikut:

H_0 : Tidak ada pengaruh positif dalam keaktifan belajar siswa yang menggunakan Game Based Learning pada mata pelajaran PAI.

H_1 : Ada pengaruh yang positif dalam keaktifan belajar siswa yang menggunakan Game Based Learning pada mata pelajaran PAI.

H_0 : Tidak ada pengaruh positif dalam keaktifan belajar siswa yang menggunakan metode ceramah pada mata pelajaran PAI.

H_1 : Ada pengaruh yang positif dalam keaktifan belajar siswa yang menggunakan metode ceramah pada mata pelajaran PAI.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

1. Pendekatan Penelitian

Metode penelitian yang diterapkan dalam studi ini adalah metode eksperimen. Eksperimen adalah pendekatan penelitian yang digunakan untuk mengevaluasi dampak suatu perlakuan atau tindakan, serta menguji hipotesis terkait dengan dampak tersebut. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menguji dan memvalidasi dampak dari variabel perlakuan (yaitu model *game based learning*), dan ceramah serta dampaknya terhadap variabel terikat (keaktifan belajar siswa). Penelitian ini menggunakan teknik eksperimen dengan statistik parametris.

2. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain analisis one way anava. Sampel siswa dalam penelitian dibagi menjadi dua kelompok. Kelompok pertama kelas eksperimen menerima perlakuan berupa pendekatan menggunakan model pembelajaran *games based learning*, sementara kelompok kedua kelas kontrol tidak menerima perlakuan (mengikuti pembelajaran ceramah). Variabel kriteria atau variabel terikat dalam penelitian ini adalah keaktifan belajar siswa.

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMAN 1 Slahung yang berlokasi di JL. Raya Bungkal Galak Kecamatan. Slahung Kecamatan Ponorogo Kabupaten Ponorogo, sedangkan waktu dilakukannya penelitian ini ialah pada semester ganjil tahun pelajaran 2023/2024 tepatnya sekitar Oktober-November

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi Penelitian

Populasi adalah keseluruhan objek, peristiwa atau keadaan, orang atau sejenisnya yang mendapat dukungan atau perhatian dari kajian dalam penelitian ini. Populasi juga bukan sekedar jumlah atau nilai dari subjek atau objek yang diteliti, namun juga ciri-ciri yang perlu dimiliki oleh sifat dari objek atau subjek itu sendiri. Dalam penelitian ini populasi siswa kelas X SMAN 1 Slahung berjumlah 50 siswa.

Tabel 3.2. Jumlah Siswa Tiap Kelas

No	Kelas	Jumlah
1.	X.3	25
2.	X.4	25
	Jumlah	50

2. Sampel Penelitian

Sampel penelitian ialah suatu faktor yang sangat penting untuk diperhatikan pada saat penelitian dilakukan, karena untuk membentuk hasil penelitian yang menggambarkan sejauh mana sampel bermanfaat atau menguntungkan. Selain itu cara penelitiannya adalah dengan mengambil sampel dengan menggunakan teknik *simple random*

sampling. Teknik *simple random sampling* merupakan teknik pengambilan sampel yang memberikan kesempatan yang sama kepada populasi untuk dijadikan sampel. Pengambilan sampel secara acak sederhana dilakukan karena sebagian populasi penelitian ini dianggap homogen karena sampel yang diambil adalah siswa kelas X SMAN 1 Slahung.

Populasi dalam penelitian ini adalah 50 siswa, dan jika mengacu pada tabel Isaac Michael, maka seluruh populasi tersebut dijadikan sampel penelitian, sehingga total sampel dalam penelitian ini adalah 50 siswa.

D. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Ada tiga variabel pada penelitian ini, antara lain yaitu dua variabel bebas (*independent*) dan satu variabel terikat (*dependent*).

a. Variabel bebas (*Independent Variable*)

Variabel bebas (*independent*) ialah yang dapat mempengaruhi, antara lain aspek yang dihitung atau diukur, memanipulasikan atau dipilih peneliti untuk mengetahui dan menentuka ikatan diantara kejadian yang diamati atau diobservasi. Variabel bebas (*Independent* dalam penelitian ini ada dua yaitu metode *game based learning* (X1). Metode *game based learning* ialah metode pembelajaran yang menggabungkan permainan dan pembelajaran menjadi satu agar peserta didik tidak hanya dapat memahami namun juga tidak cepat bosan dengan metode pembelajaran yang monoton. Penerapan metode *game based*

learning dalam penelitian ini ialah penerapan metode *game based learning* pada mata pelajaran PAI siswa kelas X SMA Negeri 1 Slahung Tahun Pelajaran 2022/2023.⁵⁸ Serta variabel independen yang kedua metode Ceramah (X2). Metode ceramah ialah metode yang merujuk pada pendekatan di mana guru menyampaikan materi kepada siswa secara lisan dengan cara yang terstruktur, didukung oleh penjelasan sistematis, dan diperkaya dengan contoh yang relevan dalam kehidupan nyata.

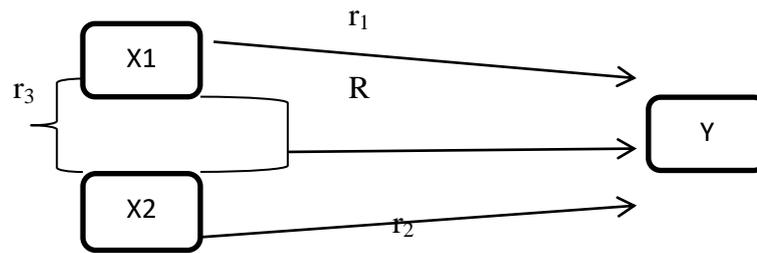
b. Variabel terikat (*Dependent variable*)

Variabel terikat (*Dependent*) ialah variabel yang terpengaruhi atau dipengaruhi dampak adanya variabel bebas. Mengenai variabel penelitian ini ialah keaktifan belajar siswa(Y) Keaktifan belajar ialah keterlibatan peserta didik terhadap proses pembelajaran. Keterlibatan ini mencakup berbagai aspek, seperti aktif dalam mendengarkan, berkomitmen terhadap tugas, mendorong partisipasi, menghargai kontribusi dan pendapat, menerima tanggung jawab, melakukan pertanyaan kepada pengajar atau teman, serta memberikan tanggapan terhadap pertanyaan.

Model ganda dengan data dua variabel independent digambarkan dalam gambar 3.1 dibawah ini:⁵⁹

⁵⁸ M. Syofian Siregar, "Metode Penelitian Kuantitatif Dilengkapi Dengan Perhitungan Manual Dan Aplikasi SPSS Versi 17" (PT Bumi Aksara, 2014), 10.

⁵⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, R&D* (Bandung: Alfabeta, 2019).75



Gambar 3.1. Model ganda dengan data dua variabel independent

Keterangan:

X_1 = Metode *Game Based Learning*

X_2 = Metode Ceramah

Y = Keaktifan Belajar Siswa

r_1, r_2, r_3 = Korelasi Sederhana

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik yang digunakan dalam penelitian untuk pengumpulan data ialah:

1. Observasi

Observasi adalah suatu proses yang melibatkan berbagai aspek biologis dan psikologis yang kompleks. Teknik pengumpulan data melalui observasi sering digunakan ketika peneliti ingin mengamati perilaku manusia, proses kerja, fenomena alam, atau ketika jumlah responden terbatas. Dalam penelitian ini, observasi dilakukan untuk memantau pelaksanaan langkah-langkah pembelajaran yang diberikan dalam kelas eksperimen. Selain itu, pengamatan juga difokuskan pada

aktivitas siswa selama proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran yang diteliti.

Tabel 3.1. Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran

No	Aspek yang dinilai	Penilaian		Catatan
		Ya	Tidak	
1.	Peserta didik dan guru bersama-sama menyampaikan salam pembuka.			
2.	Peserta didik melaksanakan doa bersama			
3.	Guru melaksanakan presensi untuk mengetahui kehadiran peserta didik dan melakukan ice breaking sebelum pembelajaran di mulai.			
4.	Peserta didik diberi pertanyaan terkait materi sebelumnya sebagai langkah awal pembelajaran.			
5.	Peserta didik diberitahu mengenai materi pelajaran yang akan diajarkan.			
6.	Peserta didik memperhatikan guru yang memberikan pendahuluan mengenai materi yang akan dibahas.			
7.	Terdapat kegiatan pre-test.			
KEGIATAN INTI				
8.	Peserta didik diberikan soal pemantik terkait materi yang akan diajarkan.			
9.	Guru mengajar dengan langkah-langkah pembelajaran model <i>game based learning</i> .			
10.	Guru menunjukkan masalah kontekstual tentang akhlak tercela madzmumah dan akhlak terpuji mahmudah berupa soal cerita kepada			

No	Aspek yang dinilai	Penilaian		Catatan
		Ya	Tidak	
	peserta didik.			
11.	Peserta didik mencermati masalah kontekstual yang dijelaskan oleh guru.			
12.	Peserta didik diberi penjelasan cara menghindari sifat mdzmumah dan menerapkan sifat mahmudah ke dalam kehidupan sehari-hari.			
13.	Peserta didik memperhatikan penjelasan cara menghindari sifat mdzmumah dan menerapkan sifat mahmudah ke dalam kehidupan sehari-hari.			
14.	Peserta didik dan guru melakukan tanya jawab seputar materi yang diajarkan.			
15.	Peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok.			
16.	Guru membagikan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) kepada setiap kelompok.			
17.	Peserta didik mempresentasikan hasil kerja kelompok pada Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD).			
18.	Peserta didik dan guru mencermati hasil Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) untuk meluruskan/membenahi apabila ada yang masih kurang tepat.			
19.	Peserta didik dan guru menyimpulkan hasil Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD).			
KEGIATAN PENUTUP				
20.	Terdapat kegiatan post-test.			
21.	Peserta didik diberi			

No	Aspek yang dinilai	Penilaian		Catatan
		Ya	Tidak	
	kesempatan untuk bertanya perihal yang belum difahami terkait materi yang telah diajarkan.			
22.	Peserta didik bersama-sama melaksanakan refleksi pembelajaran.			
23.	Peserta didik kembali diberikan motivasi untuk giat dalam belajar.			
24.	Guru memberikan salam penutup.			
25.	Lampiran digunakan sebagaimana mestinya.			

2. Tes

Pengumpulan data melalui teknik tes adalah proses dimana serangkaian pertanyaan atau tugas diberikan kepada subjek yang akan diambil datanya. Dalam konteks penelitian ini, tes yang digunakan adalah pretest dan posttest. Pretest dilakukan sebelum pembelajaran PAI menggunakan model pembelajaran Game Based Learning pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Posttest dilakukan setelah pembelajaran matematika pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Soal tes yang disusun bertujuan untuk mengukur perbedaan keaktifan belajar siswa antara kelas eksperimen yang menerima perlakuan dengan model pembelajaran Game Based Learning dan kelas kontrol yang tidak menerima perlakuan tersebut serta tetap menggunakan strategi pembelajaran konvensional (ceramah).

Tabel 3.2. Kisi-kisi Instrumen Tes

Indikator	Indikator Pencapaian Kompetensi	Jenis Soal	Nomor Soal	
			Pre-test	Post-Test
Pemahaman Konsep Akhlak	Siswa mampu mengidentifikasi perbedaan antara akhlak mahmudah dan akhlak madzmumah.	Pilihan Ganda (Game)	1,2,3,4,5,6	1,2,3,4,5,6
Keterlibatan dalam Pembelajaran	Siswa menunjukkan keterlibatan aktif dalam pembelajaran dengan berpartisipasi aktif dalam aktivitas yang disajikan.			
Rencana Perbaikan dan Pengembangan	Siswa mampu menyusun langkah-langkah perbaikan dan pengembangan untuk meningkatkan pemahaman dan penerapan nilai-nilai agama dalam kehidupan sehari-hari.			

3. Angket (kuesioner)

Angket merupakan metode pengumpulan data dalam penelitian yang berisi pertanyaan untuk memperoleh informasi atau fakta dari berbagai sumber. Penyusunan kuesioner tidak hanya sekadar menanyakan pertanyaan, tetapi juga harus mengikuti dasar dan tujuan

penelitian serta memenuhi persyaratan objektif lainnya. Kuesioner haruslah didesain dengan menggunakan pola atau format yang sesuai, termasuk gambar atau bentuk tertentu.

Kuesioner dapat disebar secara langsung atau melalui media seperti internet atau pos, dengan pertanyaan terbuka atau tertutup. Dalam penelitian ini, angket digunakan untuk mengumpulkan data tentang keaktifan belajar siswa setelah menggunakan metode pembelajaran berbasis game dan metode konvensional.

Skala yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala Likert, yang berguna untuk mengukur perilaku, pendapat, atau persepsi individu atau kelompok terhadap suatu fenomena sosial. Variabel indikator digunakan sebagai patokan dalam skala ini, dengan item-item instrumen yang diukur bersifat positif atau negatif. Variabel yang termasuk dalam angket ini meliputi model pembelajaran berbasis game, keaktifan belajar siswa, dan menggunakan pernyataan sebagai instrumen.

Berikut adalah pemberian nilai atau skor dalam skala Likert yang terdiri dari pertanyaan positif dan negatif, seperti yang tercantum dalam Tabel 3.3:

Tabel 3.3. Skala Likert

Skor	Pernyataan	Setuju (S)	Sangat Setuju(SS)	Kurang Setuju(KS)	Tidak Setuju (TS)
	Positif (+)	4	3	2	1
	Negatif (-)	1	2	3	4

F. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data merupakan metode yang digunakan untuk mengumpulkan informasi dalam sebuah penelitian. Hal ini penting agar hasil penelitian dapat menjadi objektif. Data yang dipilih dalam penelitian ini mencakup:

- a. Informasi mengenai penggunaan metode pembelajaran berbasis game dan metode konvensional terhadap siswa kelas X di SMAN 1 Slahung pada tahun pelajaran 2023/2024.
- b. Data tentang tingkat keaktifan belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas X SMAN 1 Slahung pada tahun pelajaran 2023/2024.

Tabel 3.4. Indikator Instrumen Pengumpulan Data

No	Variabel	Indikator	Sub Indikator	Butir		Jumlah Butir
				+	-	
1	Keaktifan Belajar (Y)	Adanya perasaan puas dan antusias setelah melakukan kegiatan pembelajaran	Adanya kesenangan dalam belajar PAI (Pendidikan Agama Islam)	1, 3	2	8
			Perasaan bahwa cara mengajar guru membuat suasana kelas lebih rileks	4, 8	6	
			Adanya tingkat minat siswa terhadap materi pelajaran PAI	7	5	

No	Variabel	Indikator	Sub Indikator	Butir		Jumlah Butir
				+	-	
	Keaktifan Belajar(Y)	Adanya hasrat dan keinginan melakukan kegiatan	Adanya keinginan melakukan kegiatan tanpa adanya perintah	10	9	4
			Adanya kemampuan mengingat kembali materi PAI	11	13	
		Partisipasi dalam kegiatan pembelajaran	Kehadiran siswa di kelas	12	14	6
			Keterlibatan siswa dalam diskusi atau aktivitas kelas.	15	18	
			Respons terhadap pertanyaan guru.	16	19	
			Keaktifan Belajar (Y)	Konsisten dalam kegiatan	Adanya teratur dan berkelanjutan dalam melaksanakan tugas	20

G. Validitas dan Reabilitas

1. Tahap Pra Penelitian

a. Uji validitas

Uji validitas ialah langkah yang penting dalam penelitian yang bertujuan untuk menentukan sejauh mana tes atau instrumen yang digunakan sesuai dengan tujuan pengukuran yang dimaksud. Dalam penelitian ini, uji validitas dilakukan untuk mengevaluasi kevalidan tes yang digunakan.

Rumus untuk mengukur instrumen tes pada penelitian menggunakan rumus korelasi *product moment* dengan rumus.⁶⁰

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

Keterangan :

r_{xy} = Angka indeks korelasi *product moment*

$\sum x$ = Jumlah seluruh nilai

$\sum y$ = Jumlah seluruh nilai

$\sum xy$ = Jumlah perkalian antara nilai dan nilai

N = *Number of cases*

Validitas tes dapat diukur dengan membandingkan koefisien korelasi dengan tingkat signifikansi 5%. Jika nilai korelasi yang dihitung (r hitung) lebih besar dari nilai korelasi tabel (r tabel), maka instrumen tersebut dianggap valid. Sebaliknya, jika nilai korelasi yang dihitung lebih kecil dari nilai korelasi tabel,

⁶⁰ Andhita Dessy Wulansari, *Penelitian Pendidikan: Suatu Pendekatan Praktik Dengan Menggunakan SPSS*, n.d., 84.

maka instrumen tersebut dianggap tidak valid. Jika nilai signifikansi (Sig.) kurang dari 0,05, artinya terdapat korelasi antara variabel yang dihubungkan. Namun, jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, berarti tidak ada korelasi antara variabel yang dihubungkan.

Untuk menguji validitas instrumen dalam penelitian ini, peneliti menggunakan sampel soal angket yang diperoleh dari hasil jawaban 25 siswa. Hasil penghitungan validitas item instrumen dapat dilihat dalam tabel rekapitulasi di bawah ini.

**Tabel 3.5. Interpretasi Uji Validitas
Angket Keaktifan Belajar Setelah Menggunakan Metode
pembelajaran *Games Based Learning***

No. Item	R_{xy}	R_{tabel}	Keterangan
1.	0.436	0,433	Valid
2.	0.545	0,433	Valid
3.	0.438	0,433	Valid
4.	0.486	0,433	Valid
5.	0.546	0,433	Valid
6.	0.535	0,433	Valid
7.	0.456	0,433	Valid
8.	0.490	0,433	Valid
9.	0.489	0,433	Valid
10.	0.439	0,433	Valid
11.	0.448	0,433	Valid
12.	0.757	0,433	Valid
13.	0.479	0,433	Valid
14.	0.568	0,433	Valid
15.	0.578	0,433	Valid
16.	0.445	0,433	Valid
17.	0.468	0,433	Valid
18.	0.436	0,433	Valid
19.	0.657	0,433	Valid
20.	0.462	0,433	Valid

**Tabel 3.6. Rekapitulasi Uji Validitas
Angket Keaktifan Belajar Setelah Menggunakan Metode
pembelajaran Ceramah**

No. Item	R_{xy}	R_{tabel}	Keterangan
1.	0.647	0,433	Valid
2.	0.729	0,433	Valid
3.	0.480	0,433	Valid
4.	0.592	0,433	Valid
5.	0.859	0,433	Valid
6.	0.729	0,433	Valid
7.	0.798	0,433	Valid
8.	0.515	0,433	Valid
9.	0.591	0,433	Valid
10.	0.507	0,433	Valid
11.	0.746	0,433	Valid
12.	0.567	0,433	Valid
13.	0.536	0,433	Valid
14.	0.457	0,433	Valid
15.	0.645	0,433	Valid
16.	0.436	0,433	Valid
17.	0.463	0,433	Valid
18.	0.532	0,433	Valid
19.	0.460	0,433	Valid
20.	0.437	0,433	Valid

b. Uji Reabilitas

Uji reliabilitas digunakan untuk menunjukkan seberapa konsisten atau stabil suatu alat ukur atau tes dalam memberikan hasil yang sama dari waktu ke waktu. Tes yang dapat diandalkan atau reliabel akan memberikan hasil yang konsisten ketika diulang-ulang.⁶¹

Untuk menguji reliabilitas instrument dalam penelitian ini, rumus yang digunakan ialah rumus alpha cronbach, yaitu:

$$r_{11} = \left[\frac{k}{k-1} \right] \left[1 - \frac{\sum \alpha_b^2}{\alpha_1^2} \right]$$

Keterangan :

n = jumlah sampel

X_i = Jawaban responden untuk setiap butir pertanyaan

$\sum X$ = Total jawabanres ponden untuk setiap butir pertanyaan

α^2_t = Varian total

$\sum \alpha_b^2$ = Jumlah varian butir

k = Jumlah butir pertanyaan

r_{11} = Koefisien reabilitas instrumen

Hasil uji reliabilitas dapat dianggap valid atau dapat diterima jika nilai korelasi (r) antara 0,6 atau lebih. Sebaliknya, jika nilai korelasi (r) kurang dari 0,6, maka reliabilitas dianggap tidak valid. Penentuan kriteria tersebut penting untuk mengevaluasi

⁶¹ Arikunto Suharsimi, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2002), 86.

sejauh mana alat ukur atau tes dapat diandalkan dalam menghasilkan hasil yang konsisten.

Tabel 3.7. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Keaktifan Belajar Setelah Menggunakan Metode *Game based Learning* dan Ceramah

Variabel	r_{11}	r_{tabel}	keterangan
Keaktifan Belajar (Game Based Learning)	0,614	0,433	Reliabel
Keaktifan Belajar (Ceramah)	0,630	0,433	Reliabel

Tabel 3.8. Hasil Uji Reliabilitas *Game Based Learning*

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.614	21

Tabel 3.9. Hasil Uji Reliabilitas Ceramah

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.630	21

Dari hasil perhitungan tabel games based learning diatas diketahui r_{hitung} 0,614 > 0,433 r_{tabel} dan hasil perhitungan ceramah r_{hitung} 0,630 > 0,433 r_{tabel} . Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa instrumen yang digunakan dalam penelitian ini dapat dianggap **reliabel**.

2. Uji Prasyarat Penelitian

Dalam penelitian kuantitatif ini, analisis data mencakup seluruh sumber data atau respons dari aktivitas setelah data lain terkumpul.

Teknik analisis data yang digunakan adalah statistika. Terdapat tiga variabel dalam penelitian ini, yaitu variabel bebas yang mencakup metode pembelajaran berbasis game dan metode ceramah, serta satu variabel terikat yang merupakan tingkat keaktifan belajar. Mengingat penelitian ini menggunakan data kuantitatif, maka teknik analisis data yang digunakan adalah statistika. Selain itu, terdapat analisis lain dalam penelitian ini, seperti:

a. Uji Normalitas

Uji normalitas ialah uji kenormalitasan pola data untuk menentukan apakah data yang digunakan memiliki distribusi normal atau tidak, diperlukan uji normalitas. Dalam penelitian ini, uji normalitas menggunakan metode *Kolmogorov-Smirnov*. Berikut adalah langkah-langkah dalam menggunakan rumus *Kolmogorov-Smirnov*.⁶²

Hipotesis :

H_0 : Data berdistribusi normal

H_1 : Data tidak berdistribusi normal

Statistik Uji:

$$D_{\max} = \left\{ \frac{f_l}{n} - \left[\frac{f_{kl}}{n} - (p \leq z) \right] \right\}$$

Di mana:

n = jumlah data

f_i = frekuensi

⁶² Andhita Dessy Wulansari, "Statistika Parametrik Terapan Untuk Penelitian Kuantitatif," IAIN Ponorogo(Ponorogo, 2012), 61.

f_{ki} = frekuensi kumulatif

$$z = \frac{x - \mu}{\sigma}$$

D_{tabel} = $D_{(n)}$

Keputusan :

Tolak H_0 jika $D_{\text{hitung}} \geq D_{\text{tabel}}$

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas pada tahap awal analisis bertujuan untuk menilai apakah kedua kelompok memiliki varians yang sebanding atau tidak, yang disebut sebagai homogenitas. Dalam penelitian ini, uji homogenitas menggunakan Uji Fisher.⁶³ Langkah-langkahnya adalah sebagai berikut:

1) Menentukan taraf signifikansi (α) untuk menguji hipotesis:

H_0 : Varians kelompok 1 = Varians kelompok 2

H_a : Varians kelompok 1 \neq Varians kelompok 2

Dengan kriteria pengujian sebagai berikut:

- Menerima H_0 jika nilai F hitung lebih kecil dari nilai F tabel.

- Menolak H_0 jika nilai F hitung lebih besar dari nilai F tabel.

2) Menghitung varians dari masing-masing kelompok data.

a) Menghitung nilai F_{hitung} menggunakan rumus: $F_{\text{hitung}} =$

varian terbesar

varian terkecil

b) Menentukan nilai F tabel untuk taraf signifikansi α , dengan

derajat kebebasan $dk_1 = dk$ pembilang = $na - 1$, dan $dk_2 = dk$

⁶³ Supardi, *Aplikasi Statistika Dalam Penelitian*, n.d. 146

penyebut = $nb-1$.

c) Membandingkan nilai Fhitung dengan nilai Ftabel.

3. Tahap Penelitian

a. Uji t-test

Uji-t adalah uji statistik yang digunakan untuk menguji kebenaran atau kepalsuan hipotesis nol. Berikut langkah-langkah penggunaan uji t dengan SPSS:

1. Peneliti menyiapkan data.
2. Peneliti mengklik tab "Analyze".
3. Peneliti memilih "Compare Means".
4. Peneliti mengklik "Independent Samples T Test".
5. Peneliti memasukkan variabel hasil ke dalam kolom "Test Variable(s)", lalu mengklik variabel tersebut dan mengklik ikon panah ke kanan.
6. Peneliti memasukkan variabel kelas ke dalam kolom "Grouping Variable".
7. Peneliti mengklik "Define Groups".
8. Pada jendela "Define Groups", peneliti memasukkan nilai 1 dan 2.
9. Peneliti mengklik "Continue" pada jendela "Define Groups" dan kemudian mengklik "OK".
10. Hasil dari uji t dianggap signifikan jika nilai sig < 0,05 dan tidak signifikan jika nilai sig > 0,05.

b. One Way Anova (Uji Analisis Varian Satu Jalur)

Analisis varian (ANOVA) satu jalur digunakan ketika suatu penelitian eksperimental atau ekspos facto melibatkan dua variabel bebas, baik itu dalam eksperimen dengan dua faktor (dua perlakuan) maupun eksperimen dengan satu perlakuan dan satu variabel atribut

Langkah-langkahnya adalah sebagai berikut:

- 1) Menggolongkan skor dari variabel kriteria (terikat) berdasarkan kategori faktorial.
- 2) Membuat tabel statistik deskriptif untuk setiap kelompok data yang mencakup nilai-nilai untuk setiap variabel yang diperlukan dalam Analisis Varians (ANOVA). Tabel ini akan mencakup informasi seperti rata-rata, simpangan baku, dan nilai lainnya yang relevan untuk setiap kelompok data.
- 3) Menyusun format tabel rangkuman ANOVA Satu Arah
Berdasarkan dari informasi yang terdapat dalam tabel statistik deskriptif sebelumnya. Tabel ini akan digunakan untuk menyajikan hasil analisis dan uji hipotesis yang terkait.
- 4) Langkah-langkah untuk menghitung derajat kebebasan (db), jumlah kuadrat (JK), varians (RJK), nilai F hitung (Fh), dan nilai F tabel (Ft) guna melengkapi tabel ringkasan ANOVA

Dapat dijabarkan sebagai berikut:

- 1) Menentukan derajat kebebasan
 - a) $db_{(AK)} = k-1$
 - b) $db_{(Ab)} = b-1$

$$c) db_{(I)} = (k-1)(b-1)$$

$$db_{(D)} = n_T - k \cdot b$$

2) Menghitung total kuadrat (JK)

$$a) JK = \sum Y_{00}^2$$

$$b) JK = \frac{\sum Y_{00}^2}{n_{00}}$$

$$c) JK = JK_{(T)} - JK_{(R)}$$

$$d) JK_{(A)} = \left[\frac{(\sum Y_{20})^2}{n_{20}} + \frac{(\sum Y_{02})^2}{n_{02}} \right]$$

$$e) JK_{(AK)} = \frac{(\sum Y_{01})^2}{n_{01}} + \frac{(\sum Y_{10})^2}{n_{10}}$$

$$f) JK_{(AB)} = \frac{(\sum Y_{10})^2}{10} - JK_{(R)}$$

$$g) JK_{(I)} = JK_{(A)} - JK_{(AK)} - JK_{(AB)}$$

$$h) JK_{(D)} = JK_{(TR)} - JK_{(A)} - JK_{(R)}$$

3) Menghitung Varians (s^2) atau Rata-Rata Jumlah Kuadrat

(RJK):

$$a) RJK_{(Ak)} = s^2_{(Ak)} = \frac{JK_{(Ak)}}{db_{(Ak)}}$$

$$b) RJK_{(Ab)} = s^2_{(Ab)} = \frac{JK_{(Ab)}}{db_{(Ab)}}$$

$$c) RJK_{(I)} = s^2_{(I)} = \frac{JK_{(I)}}{db_{(I)}}$$

4) Menentukan Nilai Fhitung (Fh)

$$a) Fh(Ak) = \frac{s^2_{(Ak)}}{s^2_{(D)}}$$

$$b) Fh(Ab) = \frac{s^2_{(Ab)}}{s^2_{(D)}}$$

$$c) Fh(I) = \frac{s^2_{(I)}}{s^2_{(D)}}$$

5) Pengujian hipotesis dan kesimpulan

a. Untuk Varians antar Kolom (AK) atau hipotesis

Rumusan hipotesis:

$H_0: \mu_{01} = \mu_{02}$ (varian antar kolom sama)

$H_1: \mu_{01} \neq \mu_{02}$ (varian antar kolom tidak sama)

Kriteria pengujian hipotesis:

- Tolak H_0 dan Terima H_1 : Jika $F_{h(AK)} > F_{t(AK)}$
- Terima H_0 dan Tolak H_1 : Jika $F_{h(AK)} < F_{t(AK)}$

b. Untuk Varians antar Baris (Ab) atau hipotesis

Rumusan hipotesis:

$H_0: \mu_{01} = \mu_{20}$ (Varians antar baris sama)

$H_1: \mu_{01} \neq \mu_{20}$ (Varians antar baris tidak sama)

Kriteria pengujian hipotesis:

- Tolak H_0 dan Terima H_1 : Jika $F_{h(Ab)} > F_{t(Ab)}$
- Terima H_0 dan Tolak H_1 : Jika $F_{h(Ab)} < F_{t(Ab)}$

c. Untuk varians Interaksi Kolom dan Baris (I) atau hipotesis

Rumusan hipotesis:

$H_0: Int.A \times B = 0$ (Tidak ada interaksi antara kolom dan baris)

$H_1: Int.A \times B \neq 0$ (Terdapat interaksi antara kolom dan baris)

Kriteria pengujian hipotesis:

- Tolak H_0 dan Terima H_1 : Jika $F_{h(I)} > F_{t(I)}$
- Terima H_0 dan Tolak H_1 : Jika $F_{h(I)} < F_{t(I)}$ ⁸⁸

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

1. Sejarah Berdirinya SMAN 1 Slahung

SMA Negeri 1 Slahung adalah sebuah institusi pendidikan SMA Negeri yang alamatnya di Jl. Raya Bungkal No. 24, Kab. Ponorogo. SMA negeri ini berdiri sejak 1983 tepatnya pada tanggal 01 Juni 1983. Pada saat awal berdiri, lokasi kegiatan belajar mengajar SMA Negeri 1 Slahung bertempat di SDN 1 Truneng dan di rumah bapak Slamet selama kurang lebih 1,5 tahun. Tahun kedua, pada tahun 1984 SMAN 1 Slahung sudah mulai mendirikan beberapa gedung yang terdiri dari ruang kantor, ruang keterampilan, 3 ruang kelas, dan ruang laboratorium. Dikarenakan minimnya ruang kelas dan fasilitas belajar mengajar, pada tahun kedua ini kegiatan belajar mengajar dilaksanakan secara bergiliran yaitu untuk kelas XI masuk sekolah pada waktu pagi dan untuk kelas X masuk sekolah pada sore hari.

Adapun siswa angkatan pertama SMA Negeri 1 Slahung sekitar 120 siswa yang tersebar menjadi 3 kelas (jurusan IPA terdiri hanya 1 kelas dan jurusan IPS terdiri dari 2 kelas), yang di mana terdapat 40 siswa di setiap kelasnya. Sedangkan guru pengajar mayoritas pinjam guru SMAN 1 Ponorogo. Lama kelamaan guru angkatan baru terus berdatangan sehingga berangsur-angsur guru pinjaman tersebut dikembalikan. Keadaan

jumlah guru pengajar pada saat sekarang sudah cukup bahkan jumlah pengajar pada sebagian mata pelajaran bisa dikatakan lebih. Kembali lagi pada tahun pertama, terdapat juga 1 guru yang berasal dari SMA Negeri 2 Ponorogo yaitu Bapak Agus.

Untuk tahun pertama, SMAN 1 Slahung memiliki 12 tenaga pendidik/kependidikan yang di mana termasuk kepala sekolah, tata usaha, dan guru pengajar. Pada tahun tersebut, bapak Pujono diangkat sebagai kepala sekolah SMAN 1 Slahung angkatan pertama. Kemudian, untuk tahun selanjutnya digantikan oleh bapak Susanto dan dilanjutkan lagi oleh bapak Samiran.

Seiring berjalannya waktu, SMAN 1 Slahung bisa melengkapi sarana prasarana sekolah termasuk mendirikan gedung-gedung dan memperbaiki fasilitas belajar siswa agar layak untuk dipakai kembali seperti bangku, kursi dan fasilitas belajar lainnya. Dan akhirnya, Total siswa SMAN 1 Slahung semakin bertambah dan meningkat. Adapun tahun ajaran 2023/2024 tercatat sejumlah 479 siswa dengan pembagian ruang belajar sejumlah 16 kelas yang terdiri dari 5 kelas pada kelas X, 5 kelas pada kelas XI, 3 kelas pada kelas XII MIPA, dan 3 kelas pada kelas XII IPS. Selain siswa, SMAN 1 Slahung juga memiliki jumlah guru dan tenaga pendidik sebanyak 53 orang.

2. Visi, Misi dan Tujuan SMA Negeri 1 Slahung

a. Visi SMA Negeri 1 Slahung

Terwujudnya Peserta Didik Yang Beriman Dan Bertaqwa Unggul Dalam Prestasi Akademik Dan Non Akademik Serta Berwawasan Global

b. Indikator Visi SMA Negeri 1 Slahung

- 1) Memiliki sikap religius dan berbudi pekerti luhur
- 2) Memiliki prestasi akademik dan non akademik
- 3) Memiliki keterampilan dan kemampuan berwirausaha sesuai dengan kompetisi yang dimiliki
- 4) Memiliki kemampuan dasar intelektual dan tanggungjawab

c. Misi SMA Negeri 1 Slahung

- 1) Membentuk warga sekolah yang beriman, bertaqwa melalui pengamalan ajaran agama
- 2) Meningkatkan prestasi di bidang akademik dan non akademik melalui pembelajaran yang efektif kreatif dan inovatif
- 3) Membina kemandirian peserta didik melalui kegiatan pembiasaan,
- 4) kewirausahaan dan pengembangan yang terencana dan berkesinambungan
- 5) Mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi berdasarkan minat, bakat dan potensi peserta didik

- 6) Menjalin kerjasama yang harmonis antar warga sekolah dan lembaga lain yang terkait

d. Tujuan SMA Negeri 1 Slahung

Tujuan sekolah sebagai bagian dari tujuan pendidikan nasional adalah menigkan kecerdasan, pengetahuan kepribadian, akhlak mula, serta ketrampilan untuk hidup mandin dan mengikuti pendidikan lebih lanjut. Secara lebih rinci tujuan SMA NEGERI 1 Slahung Kabupaten Ponorogo adalah sebagai berikut:

- 1) Tahun pelajaran 2022/2023 guru dapat menyusun kelengkapan pembelajar sesuai dengan Kurikulum 2013 revisi untuk kelas XI dan XII dan Kurikulum Merdeka untuk Kelas X
- 2) Melatih dan memberikan bekal kepada siswa untuk saling menghargai taraguru, siswa dan semua warga di Ingkungan sekolah serta menjaga kedamaian disekolah
- 3) Memberikan kesempatan kepada guru dan karyawan untuk memperoleh bendkan lebih tinggi
- 4) Melaksanakan bimbingan belajar intensif maten kompetisi Sains, Seni Budaya dan Olahraga
- 5) Memberikan bekal kepada siswa untuk mampu menggunakan bahasa Inggris aktif dan mengembangkan bakat yang dimiliki
- 6) Menghasilkan tamatan yang mempunyai bekal

ketrampilan melalui program kewirausahaan Double Track

- 7) Mengintegrasikan ketrampilan membuat batik melalui mata pelajaran seni budaya dan prakarya
- 8) Mengintegrasikan pendidikan budi pekerti dalam kegiatan-kegiatan di sekolah
- 9) Mengupayakan pelayanan yang baik kepada siswa dan masyarakat
- 10) Membiasakan siswa gemar membaca

3. Profil Sekolah

Nama Sekolah : SMA Negeri 1 Ponorogo

Alamat

Jalan : Jl. Raya Bungkal No. 24

Desa : Maron, Galak

Kecamatan : Slahung

Kabupaten : Ponorogo

Provinsi : Jawa Timur

Nomor Telpon : (0352) 371160

Kode Pos : 63462

E-mail : sma1_slahung@yahoo.co.id

Tahun Di dirikan : 1983

Status Tanah : Bersertifikat

Luas Lahan : 40000 m²

NPSN : 20510149

B. Deskripsi Data

1. Data Hasil *Pre-test* Kelas Eksperimen

Data diperoleh dari hasil *pre-test* yang dilakukan pada kelas eksperimen, yaitu kelas X.3 SMA Negeri 1 Slahung yang terdiri dari 25 siswa. Tujuan dari *pre-test* ini adalah untuk mengevaluasi pemahaman siswa terhadap materi sebelum penerapan model pembelajaran *game based learning*. Berikut ini adalah hasil nilai *pre-test* kelas eksperimen.

Tabel 4.2. Deskripsi Statistic Pre-Test Kelas Eksperimen

Group Statistics			
Pretest Eksperimen			
Mean	Std. Deviation	Std. Error of Mean	% of Total N
71.00	7.422	1.484	100.0%

Dari tabel diatas diperoleh nilai rata-rata (mean) pada hasil *pre-test* kelas eksperimen yaitu 71,00 Sedangkan Standar Deviasi (SD) pada kelas eksperimen yaitu 7,422 Maka dari itu, untuk mengetahui tingkatan kemampuan penyelesaian agar dapat dikategorikan tinggi, sedang atau rendah dapat melalui perhitungan sebagai berikut:

$$M + SD = 71,00 + 7,422$$

$$= 78,422$$

$$= 79$$

$$M - SD = 71,00 - 7,422$$

$$= 63,578$$

$$= 64$$

Dari kategori diatas, maka dapat diambil kesimpulan bahwa nilai yang > 79 dikategorikan tinggi, nilai dengan kisaran 64-79 dikategorikan dengan nilai sedang, serta nilai yang <64 dikategorikan nilai rendah. Adapun tabel yang menunjukkan ketegori di atas adalah:

Tabel 4.3 Kategori Data Hasil *Pre-Test* Kelas Eksperimen

Nilai	Frekuensi	Presentase	Kategori
>79	7	21%	Tinggi
64-79	13	61%	Sedang
<64	5	18%	Rendah

Berdasarkan tabel 4.3 hasil pretest pada eksperimen yang terdiri dari 25 siswa yang terdapat pada kelas X.3, bahwa siswa yang memperoleh nilai kurang dari 64 sebanyak 5 anak atau 18% dengan kategori nilai rendah, dan siswa yang memperoleh nilai 64-79 sebanyak 13 anak atau 61 % dengan kategori nilai sedang, sedangkan siswa yang memperoleh nilai 79 sebanyak 7 siswa dengan presentase 21% mendapat kategori nilai tinggi.

2. Hasil *Post-Test* Kelas Eksperimen

Data dikumpulkan berdasarkan hasil *post-test* dari kelas eksperimen, yakni kelas X.4 SMA Negeri 1 Slahung yang terdiri dari 25 siswa. Tujuan dari pelaksanaan *post-test* ini adalah untuk mengevaluasi pemahaman siswa terhadap materi setelah penerapan model pembelajaran *game based learning*. Berikut adalah hasil nilai *post-test* dari kelas eksperimen.

Tabel 4.4 Hasil *Posttest* Kelas Esperimen

No	Nama Siswa	Nilai <i>Post-Test</i>
1	Abbas Maulana	85
2	Aditia Yoga Pratama	90
3	Aisyah Rifa Nur Fadhilah	86

No	Nama Siswa	Nilai <i>Post-Test</i>
4	Albert Alfay Ra`uf	88
5	Amelia Diana Nurchayati	87
6	Anggun Nia Ramadani	90
7	Asyfa Ayunda Salsabila	91
8	Bagoes Dewa Brata	80
9	Bayu Andrianto	83
10	Citra Rofiatul Afikah	84
11	Desel Pratiwi	85
12	Diva Yuliana Putri	86
13	Ellina Ersan Nur Malikha	87
14	Firmansyah Aditya	80
15	Flora Cantika Agustina	100
16	Hengki Qoirul Marga Seta	90
17	Irma Yuniawati	85
18	Laura Maulida Nurzahra	87
19	Meicha Sentia Farera	86
20	Muhammad Riski Perdana	90
21	Mutiara Wakhidatus Syifa`	91
22	Nurhikmah Mei Dinasih	95
23	Rahmat Efendi	90
24	Reza Aprela Saputra	99
25	Riski Dwi Indrabekti	90

Selanjutnya dibawah ini merupakan tabel hasil penyebaran data hasil *post-test* kelas eksperimen

Tabel 4.5 Hasil Deskripsi Statistic Post-test Kelas Eksperimen

Group Statistics			
Posttest Eksperimen			
Mean	N	Std. Deviation	Std. Error of Mean
88.20	25	4.856	.971

Dari tabel diatas diperoleh nilai rata-rata (mean) pada hasil pre-test kelas eksperimen yaitu 88,20 Sedangkan Standar Deviasi (SD) pada kelas eksperimen yaitu 4,852 Maka dari itu, untuk mengetahui tingkatan kemampuan penyelesaian agar dapat dikategorikan tinggi, sedang atau rendah dapat melalui perhitungan sebagai berikut:

$$M + SD = 88,20 + 4,856$$

$$= 93,056$$

$$= 94$$

$$M - SD = 88,20 - 4,856$$

$$= 83,344$$

$$= 84$$

Dari kategori diatas, maka dapat diambil kesimpulan bahwa nilai yang > 94 dikategorikan tinggi, nilai dengan kisaran 84-94 dikategorikan dengan nilai sedang, serta nilai yang <84 dikategorikan nilai rendah. Adapun tabel yang menunjukkan ketegori di atas adalah:

Tabel 4.6 Kategori Data Hasil *Post-Test* Kelas Eksperimen

Nilai	Frekuensi	Presentase	Kategori
>94	6	20%	Tinggi
84-94	15	70%	Sedang
<84	4	10%	Rendah

Berdasarkan informasi dari Tabel 4.6, hasil *post-test* pada kelompok eksperimen yang terdiri dari 25 siswa di kelas X.3 menunjukkan bahwa terdapat 6 siswa atau 10% yang mendapat nilai kurang dari 84, yang masuk dalam kategori nilai rendah. Sebanyak 15 siswa atau 70% mendapatkan nilai antara 84 hingga 94, yang masuk dalam kategori nilai sedang. Sedangkan 6 siswa atau 20% mendapat nilai 94, yang masuk dalam kategori nilai tinggi.

3. Data Hasil *Pre-test* Kelas Kontrol

Informasi ini diperoleh dari hasil *pre-test* pada kelas eksperimen, yaitu kelas X.4 di SMA Negeri 1 Slahung yang terdiri dari 25 siswa. *Pre-test* ini bertujuan untuk mengevaluasi pemahaman siswa terhadap materi sebelum menerima perlakuan dengan metode pembelajaran konvensional (ceramah). Berikut adalah hasil nilai *pre-test* kelas eksperimen.

Tabel 4.7 Hasil *Pretest* Kelas Kontrol

No	Nama Siswa	Nilai <i>Pre-Test</i>
1	Abim Oktafiano Ramadhon	50
2	Adhibrata hira Gunawan	55
3	Adhiyatma Hita Gunawan	60
4	Ahmad Andrian	70
5	Ajeng Syfa Kusumaningrum	53
6	Alfiansya Eka	54

No	Nama Siswa	Nilai <i>Pre-Test</i>
	Fabian	
7	Andika Sidiq Pratama	51
8	Ardinata Dwi Pratama	60
9	Arif Kurniawan	70
10	Atana Shofiyatur Rohmah	75
11	Cinta Suci Dwi Prisanti	69
12	Daffa Bintang Rahadian Thalib	57
13	Dio Yogi Fernando	58
14	Mbarina Saputri	70
15	Melia Kanti	67
16	Mery Avinka Novitasari	55
17	Nabila Agustina	50
18	Nanda Yongki Ardiansyah	54
19	Nikmatul Aina	59
20	Ramadhani Vidya Sukma Arum	60
21	Sela Nuryatim	62
22	Tika Dian Pertiwi	65
23	Tyas Rahmasari	68
24	Vina Oktavia Aulya Ramadhani	70
25	Zahra Wulansari	65

Tabel 4.8 Deskripsi Statistic Pre-Test Kelas Kontrol

	Nilai Pretest Kontrol	Nilai Post Test Kontrol
Mean	61.08	79.76
N	25	25
Std. Deviation	7.388	7.817
Std. Error of Mean	1.478	1.563

Dari Tabel 4.8, diperoleh nilai rata-rata (mean) pada hasil pre-test kelas kontrol sebesar 61,08. Sementara itu, Standar Deviasi (SD) pada kelas kontrol adalah 7,388. Untuk menentukan tingkat kemampuan penyelesaian, yang dapat dikategorikan sebagai tinggi, sedang, atau rendah, dapat dilakukan dengan perhitungan sebagai berikut:

$$M + SD = 61,08 + 7,388$$

$$= 68,468$$

$$= 69$$

$$M - SD = 61,08 - 7,388$$

$$= 53,692$$

$$= 54$$

Dari kategori diatas, maka dapat diambil kesimpulan bahwa nilai yang > 69 dikategorikan tinggi, nilai dengan kisaran 54-69 dikategorikan dengan nilai sedang, serta nilai yang <54 dikategorikan nilai rendah. Adapun tabel yang menunjukkan ketegori di atas adalah:

Tabel 4.9 Kategori Data Hasil *Pre-Test* Kelas Kontrol

Nilai	Frekuensi	Presentase	Kategori
>69	6	25%	Tinggi
54-69	14	60%	Sedang
<54	5	15%	Rendah

Berdasarkan informasi dari Tabel 4.9, hasil pretest pada kelompok kontrol menunjukkan bahwa dari total 25 siswa dalam kelas X.4, terdapat 5 siswa atau 15% yang mendapat nilai kurang dari 54, yang masuk dalam kategori nilai rendah. Sebanyak 14 siswa atau 60% mendapatkan nilai antara 44 hingga 69, yang masuk

dalam kategori nilai sedang. Sedangkan 6 siswa atau 25% mendapat nilai 69, yang masuk dalam kategori nilai tinggi.

4. Hasil *post-test* kelas kontrol

Data diperoleh dari evaluasi pada kelas X.4 SMA Negeri 1 Slahung yang terdiri dari 25 siswa. Tujuan dari *post-test* ini adalah untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi setelah menerima pembelajaran dengan metode konvensional (ceramah). Berikut adalah hasil nilai *post-test* kelas kontrol.

Tabel 4.10 Hasil *Postest* Kelas Kontrol

No	Nama Siswa	Nilai <i>Post-Test</i>
1	Abim Oktafiano Ramadhon	77
2	Adhibrata hira Gunawan	70
3	Adhiyatma Hita Gunawan	72
4	Ahmad Andrian	80
5	Ajeng Syfa Kusumaningrum	85
6	Alfiansya Eka Fabian	71
7	Andika Sidiq Pratama	69
8	Ardinata Dwi Pratama	87
9	Arif Kurniawan	77
10	Atana Shofiyatur Rohmah	90
11	Cinta Suci Dwi Prisanti	92
12	Daffa Bintang Rahadian Thalib	95
13	Dio Yogi Fernando	75

No	Nama Siswa	Nilai <i>Post-Test</i>
14	Mbarina Saputri	90
15	Melia Kanti	80
16	Mery Avinka Novitasari	85
17	Nabila Agustina	90
18	Nanda Yongki Ardiansyah	70
19	Nikmatul Aina	72
20	Ramadhani Vidya Sukma Arum	72
21	Sela Nuryatim	75
22	Tika Dian Pertiwi	77
23	Tyas Rahmasari	85
24	Vina Oktavia Aulya Ramadhani	78
25	Zahra Wulansari	80

Selanjutnya dibawah ini merupakan tabel hasil penyebaran data hasil *post-test* kelas kontrol

Tabel 4.11 Hasil Deskripsi Statistic Post-test Kelas Kontrol

Report		
	Nilai Pretest Kontrol	Nilai Post Test Kontrol
Mean	61.08	79.76
N	25	25
Std. Deviation	7.388	7.817
Std. Error of Mean	1.478	1.563

Dari Tabel 4.11, didapat nilai rata-rata (mean) pada hasil pre-test kelas kontrol sebesar 79,76. Sementara itu, Standar Deviasi (SD) pada kelas

kontrol adalah 7,817. Untuk menentukan tingkat kemampuan penyelesaian, yang dapat dikategorikan sebagai tinggi, sedang, atau rendah, dapat dilakukan dengan perhitungan sebagai berikut:

$$M + SD = 79,76 + 7,817$$

$$= 87,577$$

$$= 88$$

$$M - SD = 79,76 - 7,817$$

$$= 71,943$$

$$= 72$$

Berdasarkan kategori yang disebutkan sebelumnya, nilai yang lebih dari 88 digolongkan sebagai tinggi, nilai antara 72 hingga 88 digolongkan sebagai sedang, dan nilai kurang dari 72 digolongkan sebagai rendah. Informasi mengenai kategori tersebut dapat ditemukan dalam tabel yang relevan diatas

Tabel 4.12 Kategori Data Hasil *Post-Test* Kelas Kontrol

Nilai	Frekuensi	Presentase	Kategori
>88	7	25%	Tinggi
72-88	15	60%	Sedang
<72	3	15%	Rendah

Berdasarkan Tabel 4.12, hasil *post-test* pada kelompok kontrol menunjukkan bahwa dari total 25 siswa dalam kelas X.4, terdapat 3 siswa atau 15% yang mendapat nilai kurang dari 84, yang masuk dalam kategori nilai rendah. Sebanyak 15 siswa atau 60% mendapatkan nilai antara 72 hingga 88, yang masuk

dalam kategori nilai sedang. Sedangkan 7 siswa atau 25% mendapat nilai lebih dari 88, yang masuk dalam kategori nilai tinggi.

5. Data Keaktifan Belajar Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Data mengenai keaktifan belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol dalam mata pelajaran PAI untuk kelas X di SMAN 1 Slahung tersedia dalam Tabel 4.13 dan Tabel 4.14.

Tabel 4.13 Data Hasil Keaktifan Belajar Siswa Kelas Eksperimen

No	Nama	Skor	No	Nama	Skor
1.	Abbas Maulana	58	14.	Firmansyah Aditya	55
2.	Aditia Yoga Pratama	77	15.	Flora Cantika Agustina	55
3.	Aisyah Rifa Nur Fadhilah	58	16.	Hengki Qoirul Marga Seta	58
4.	Albert Alfay Ra`uf	77	17.	Irma Yuniawati	53
5.	Amelia Diana Nurchayati	65	18.	Laura Maulida Nurzahra	53
6.	Anggun Nia Ramadani	60	19.	Meicha Sentia Farera	53
7.	Asyfa Ayunda Salsabila	65	20.	Muhammad Riski Perdana	53
8.	Bagoes Dewa Brata	65	21.	Mutiara Wakhidatus Syifa`	58
9.	Bayu Andrianto	54	22.	Nurhikmah Mei Dinasih	49

No	Nama	Skor	No	Nama	Skor
10.	Citra Rofiatul Afikah	55	23.	Rahmat Efendi	65
11.	Desel Pratiwi	58	24.	Reza Aprela Saputra	59
12.	Diva Yuliana Putri	62	25.	Riski Dwi Indrabekti	59
13.	Ellina Ersa Nur Malikha	62			

Tabel 4.14 Data Hasil Keaktifan Belajar Siswa Kelas Kontrol

No	Nama	Skor	No	Nama	Skor
1.	Abim Oktafiano Ramadhon	53	14.	Mbarina Saputri	58
2.	Adhibrata hira Gunawan	52	15.	Melia Kanti	51
3.	Adhiyatma Hita Gunawan	57	16.	Mery Avinka Novitasari	59
4.	Ahmad Andrian	57	17.	Nabila Agustina	53
5.	Ajeng Syfa Kusumaningrum	55	18.	Nanda Yongki Ardiansyah	42
6.	Alfiansya Eka Fabian	55	19.	Nikmatul Aina	59
7.	Andika Sidiq Pratama	50	20.	Ramadhani Vidya Sukma Arum	58
8.	Ardinata Dwi Pratama	47	21.	Sela Nuryatim	41
9.	Arif Kurniawan	47	22.	Tika Dian Pertiwi	42
10.	Atana Shofiyatur Rohmah	57	23.	Tyas Rahmasari	44
11.	Cinta Suci Dwi Prisanti	43	24.	Vina Oktavia	51

No	Nama	Skor	No	Nama	Skor
				Aulya Ramadhani	
12.	Daffa Bintang Rahadian Thalib	53	25.	Zahra Wulansari	44
13.	Dio Yogi Fernando	58			

Setelah mendapatkan skor keaktifan dari setiap kelas, langkah selanjutnya dihitung hasil statistik rata-ratanya menggunakan spss versi 25, sebagai berikut:

Tabel 4.15. Hasil Deskripsi Statistic Keaktifan Belajar Siswa

Report		
	Keaktifan Belajar GBL	Keaktifan Belajar Ceramah
Mean	66.6400	55.9200
N	25	25
Std. Deviation	9.02718	3.82884

Dari Tabel 4.15, didapat nilai rata-rata (mean) pada keaktifan belajar model pembelajaran Game based learning sebesar 66,64. Sementara itu, Standar Deviasi (SD) pada kelas kontrol adalah 9,028. Untuk menentukan tingkat kemampuan penyelesaian, yang dapat dikategorikan sebagai tinggi, sedang, atau rendah, dapat dilakukan dengan perhitungan sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 M + SD &= 66,64 + 9,028 \\
 &= 75,668 \\
 &= 76
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 M - SD &= 66,64 - 9,028 \\
 &= 57,612 \\
 &= 58
 \end{aligned}$$

Berdasarkan kategori yang disebutkan sebelumnya, nilai yang lebih dari 76 digolongkan sebagai tinggi, nilai antara 58 hingga 72 digolongkan sebagai sedang, dan nilai kurang dari 58 digolongkan sebagai rendah. Informasi mengenai kategori tersebut dapat ditemukan dalam tabel yang relevan diatas

Dari Tabel 4.15 juga didapat nilai rata-rata (mean) pada keaktifan belajar metode ceramah sebesar 55,92. Sementara itu, Standar Deviasi (SD) pada kelas kontrol adalah 3,829. Untuk menentukan tingkat kemampuan penyelesaian, yang dapat dikategorikan sebagai tinggi, sedang, atau rendah, dapat dilakukan dengan perhitungan sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 M + SD &= 55,92 + 3,829 \\
 &= 59,749 \\
 &= 60
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 M - SD &= 55,92 - 3,829 \\
 &= 52,091 \\
 &= 53
 \end{aligned}$$

Berdasarkan kategori yang disebutkan sebelumnya, nilai yang lebih dari 60 digolongkan sebagai tinggi, nilai antara 53 hingga 60 digolongkan sebagai

sedang, dan nilai kurang dari 53 digolongkan sebagai rendah. Informasi mengenai kategori tersebut dapat ditemukan dalam tabel yang relevan diatas.

Setelah perhitungan statistic rata-rata keaktifan belajar siswa menggunakan spss , selanjutnya pengelompokan skor keaktifan belajar tinggi, sedang, rendah menggunakan cluster sampling. Sebagai berikut:

Tabel 4.16 Pengelompokan Skor Keaktifan Belajar dengan *Cluster Sampling*

Keaktifan Kelas	Tinggi	Sedang	Rendah
Eksperimen	77	62	55
	65	77	65
	68	68	55
	77	77	55
	77	65	51
	68	60	51
	62	77	
	77	60	
	60		
	77		
	77		
Jumlah	11 siswa	8 siswa	6 siswa
Kontrol	59	58	59
	53	59	58
	58	53	59
	55	58	59
	59	58	59
	59	58	44
	59	56	59
		53	50
		59	
		55	
Jumlah	7 siswa	10 siswa	8 siswa

Berdasarkan Tabel 4.16, hasil angket keaktifan belajar pada kelompok eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *Game based learning* menunjukkan bahwa dari total 25 siswa dalam kelas X.4, terdapat 11 siswa atau 45% yang mendapat nilai keaktifan belajar tinggi, yang masuk dalam kategori keaktifan sedang, sebanyak 8 siswa atau 40% serta keaktifan belajar mendapatkan nilai rendah sebanyak 6 siswa atau 15%.

Berdasarkan Tabel 4.16, juga hasil angket keaktifan belajar pada kelompok kontrol yang menggunakan metode ceramah menunjukkan bahwa dari total 25 siswa dalam kelas X.3, terdapat 7 siswa atau 20% yang mendapat nilai keaktifan belajar tinggi, yang masuk dalam kategori keaktifan sedang, sebanyak 11 siswa atau 50% serta keaktifan belajar mendapatkan nilai rendah sebanyak 8 siswa atau 30%.

C. Analisis Data dan Uji Hipotesis/Jawaban Pertanyaan Penelitian

1. Uji Prasyarat

a. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk menentukan apakah data penelitian memiliki distribusi normal. Ini merupakan prasyarat sebelum melakukan analisis statistik parametrik. Distribusi data dianggap normal jika nilai signifikansinya $>0,05$. Jika nilai signifikansi $<0,05$, maka data tidak berdistribusi normal.

Hipotesis yang digunakan dalam uji normalitas adalah:

Ho : Data berdistribusi normal

Ha : Data tidak berdistribusi normal

Pada studi ini, normalitas diuji menggunakan metode Kolmogorov-Smirnov.

Perhitungan normalitas menggunakan SPSS 25 dapat dilihat pada tabel 4.19:

Tabel 4.19. Uji Normalitas Kelas Eksperimen dan Kontrol

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		25
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	0.0000000
	Std. Deviation	6.83574406
Most Extreme Differences	Absolute	0.168
	Positive	0.168
	Negative	-0.106
Test Statistic		0.168
Asymp. Sig. (2-tailed)		.067
a. Test distribution is Normal.		
b. Calculated from data.		
c. Lilliefors Significance Correction.		

Berdasarkan hasil output SPSS versi 25 diketahui bahwa nilai signifikan posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol sebesar 0,067 hal ini menunjukkan bahwa nilai taraf signifikan $> 0,05$ sehingga diperoleh keputusan H_0 diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa data Post-Test hasil belajar kelas eksperimen dan kelas control berdistribusi **normal**.

b. Uji Homogenitas

Langkah selanjutnya adalah uji homogenitas. Uji homogenitas pada penelitian menggunakan hasil uji *Levene's Test Of Equality Of Error Variances*. Uji *Levene's Test Of Equality Of Error Variances* digunakan untuk mengetahui apakah varian kelompok data sama atau tidak. Varian kelompok data sama apabila nilai signifikansi $> 0,05$, sedangkan varian kelompok data berbeda jika nilai signifikansi $< 0,05$. Hasil uji *Levene's Test Of Equality Of Error Variances* disajikan pada tabel berikut :

4.20. Uji Homogenitas Kelas Eksperimen dan Kontrol

Test of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Game Based Learning	Based on Mean	4.309	6	15	0.010
Ceramah	Based on Mean	2.200	6	15	0.101

Berdasarkan hasil uji homogenitas menggunakan SPSS versi 25 diketahui bahwa nilai signifikan model pembelajaran game based learning 0,010, dan ceramah 0,101 nilai signifikan penelitian lebih besar dari 0,05 maka dapat disimpulkan hasil uji homogenitas menunjukkan bahwa data menggunakan populasi dan sample yang **homogen**.

2. Uji Hipotesis

a. Uji T

Uji t digunakan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *game based learning* terhadap hasil belajar siswa PAI dan pengaruh metode ceramah terhadap hasil belajar PAI. Hasil uji t pengaruh model pembelajaran *game based learning* dan metode ceramah terhadap hasil belajar siswa PAI disajikan pada tabel berikut :

4.21.Uji Independent Simple tes

Paired Samples Test									
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	PRE TEST EKSPERIMEN - POST TEST EKSPERIMEN	-17.20000	7.37111	1.47422	-20.24265	14.15735	-11.667	24	0.000
Pair 2	PRE TEST KONTROL - POST TEST KONTROL	-5.00000	2.66145	0.53229	-6.09859	-3.90141	-9.393	24	0.000

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa nilai signifikansi model pembelajaran *game based learning* dan metode ceramah sebesar 0,000. Karena nilai signifikansi $< 0,05$, maka H_0 ditolak. Hal ini menunjukkan bahwa ada perbedaan pengaruh penggunaan model pembelajaran *game based learning* dan metode ceramah terhadap hasil belajar PAI.

b. One Way Anova (Uji Anova Satu Jalur)

Tujuan One-Way ANOVA dalam konteks ini adalah untuk membandingkan nilai rata-rata variabel terikat di semua kelompok yang dibandingkan. Jika nilai signifikansi (Sig) >0,05, maka nilai rata-rata sama. Sebaliknya, jika nilai signifikansi (Sig) <0,05, maka nilai rata-rata berbeda. Hasil perhitungan One-Way ANOVA untuk variabel Pembelajaran Berbasis Game (X1), Ceramah (X2), dan Kegiatan Belajar Siswa (Y) dapat dilihat di tabel 4.22.

Tabel 4.22. Uji One Way Anova

		ANOVA				
		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Game Based Learning	Between Groups	177.800	9	19.756	0.763	.001
	Within Groups	388.200	15	25.880		
	Total	566.000	24			
Ceramah	Between Groups	615.890	9	68.432	2.312	.000
	Within Groups	443.950	15	29.597		
	Total	1059.840	24			

Dari tabel diatas dapat diketahui bahwa, uji Anova diketahui nilai sig sebesar 0,001 dan 0,000, kurang dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa rata-rata dari kedua hasil angket keaktifan belajar siswa antara model pembelajaran *game based learning* dan ceramah memiliki rata-rata yang berbeda.

D. Interpretasi dan Pembahasan

1. Pengaruh Model Pembelajaran *Game Based Learning* dan ceramah Pada Pembelajaran PAI

Berdasarkan hasil penelitian data tentang hasil belajar siswa yang menggunakan model *game based learning* dan metode ceramah siswa kelas X SMAN 1 Slahung tahun pelajaran 2023/2024. Bahwa nilai rata-rata pada *pre-test* kelompok eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning* yakni 71.00 dan nilai rata-rata pada *post-test* sebanyak 88.20. Sedangkan pada hasil nilai *pretest* kelompok kontrol yang menggunakan metode ceramah sebanyak 61.08 dan nilai *post-test* pada kelompok control sebanyak 79.76, yang pada hasil *post-test* pada kelompok eksperimen dikategorikan terdapat 6 siswa atau 10% yang mendapat nilai kurang dari 84, yang masuk dalam kategori nilai rendah. Sebanyak 15 siswa atau 70% mendapatkan nilai antara 84 hingga 94, yang masuk dalam kategori nilai sedang. Sedangkan 6 siswa atau 20% mendapat nilai 94, yang masuk dalam kategori nilai tinggi. Sedangkan hasil *posttest* pada kelompok kontrol terdapat 3 siswa atau 15% yang mendapat nilai kurang dari 84, yang masuk dalam kategori nilai rendah. Sebanyak 15 siswa atau 60% mendapatkan nilai antara 72 hingga 88, yang masuk dalam kategori nilai sedang. Sedangkan 7 siswa atau 25% mendapat nilai lebih dari 88, yang masuk dalam kategori nilai tinggi.

Maka hasil ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *Game Based Learning* metode ceramah mempunyai perbedaan pengaruh

terhadap hasil belajar mereka, dengan rincian model pembelajaran *Game Based Learning* lebih tinggi pengaruh hasil belajarnya dari pada siswa yang hanya menggunakan metode konvensional (ceramah).

Berdasarkan hasil uji-t Independent Samples Test diketahui bahwa nilai signifikansi model pembelajaran *Game Based Learning* dan metode ceramah sebesar 0,000. Karena nilai signifikansi $<0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini dapat dikatakan bahwa ada perbedaan pengaruh penggunaan model pembelajaran *Game Based Learning* dan metode ceramah terhadap hasil belajar PAI.

2. Perbedaan Keaktifan Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran *Game Based Learning* dan Metode Ceramah Terhadap Keaktifan Belajar Siswa

Berdasarkan hasil analisa data tentang keaktifan belajar siswa yang menggunakan model game based learning dan metode ceramah siswa kelas X SMAN 1 Slahung tahun pelajaran 2023/2024. Bahwa nilai rata-rata keaktifan belajar siswa kelas eksperimen atau menggunakan model pembelajaran *game based learning* sebanyak 66.64 dan rata-rata keaktifan belajar pada kelas control sebanyak 55.92.

Dengan hasil angket keaktifan belajar pada kelompok eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *Game based learning* menunjukkan bahwa dari total 25 siswa dalam kelas X.4, terdapat 11 siswa atau 45% yang mendapat nilai keaktifan belajar tinggi, yang masuk dalam kategori keaktifan sedang, sebanyak 8 siswa atau 40% serta keaktifan belajar mendapatkan nilai rendah sebanyak 6 siswa atau

15%. Serta hasil angket keaktifan belajar pada kelompok kontrol yang menggunakan metode ceramah menunjukkan bahwa dari total 25 siswa dalam kelas X.3, terdapat 7 siswa atau 20% yang mendapat nilai keaktifan belajar tinggi, yang masuk dalam kategori keaktifan sedang, sebanyak 11 siswa atau 50% serta keaktifan belajar mendapatkan nilai rendah sebanyak 8 siswa atau 30%.

Berdasarkan hasil diatas menunjukkan bahwa model pembelajaran *Game Based Learning* metode ceramah mempunyai perbedaan rata-rata terhadap keaktifan belajar siswa, dengan rincian model pembelajaran *Game Based Learning* lebih tinggi rata-rata keaktifan belajarnya dari pada siswa yang hanya menggunakan metode konvensional (ceramah).

Berdasarkan hasil uji *one way anova* (anava satu jalur) diketahui bahwa nilai signifikansi model pembelajaran *Game Based Learning* 0,01 dan metode ceramah sebesar 0,000. Karena nilai signifikansi $<0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini dapat dikatakan bahwa ada perbedaan rata-rata 11% penggunaan model pembelajaran *Game Based Learning* dan metode ceramah terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran PAI.

BAB V

SIMPULAN

A. Simpulan

Berdasarkan data yang diperoleh diatas tentang pengaruh penggunaan *Game Based Learning* dan Ceramah Terhadap Keaktifan Belajar Siswa pada mata pelajaran PAI kelas X di SMAN 1 Slahung, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Penggunaan model pembelajaran *Game Based Learning* memberikan dampak yang lebih besar terhadap tingkat hasil belajar siswa daripada metode konvensional seperti ceramah. Hal ini terlihat dari perhitungan rata-rata nilai pretest dan post test dari kedua kelas, di mana rata-rata nilai kelompok eksperimen adalah 88.20, sedangkan kelompok kontrol adalah 79.76. Dengan demikian, terdapat selisih sebesar 9%. Hal tersebut juga diukur menggunakan statistik uji-t Independent Samples Test diketahui bahwa nilai signifikansi model pembelajaran *Game Based Learning* dan metode ceramah sebesar 0,000. Karena nilai signifikansi kurang dari 0,05, maka H_0 diterima. Hal ini disimpulkan bahwa terdapat perbedaan pengaruh penggunaan model pembelajaran *Game Based Learning* dan metode ceramah terhadap hasil belajar PAI.
2. Hasil analisis data menggunakan rata-rata keaktifan belajar siswa menunjukkan adanya perbedaan signifikan dalam tingkat keaktifan belajar PAI antara siswa yang menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning* dan siswa yang mendapatkan pembelajaran melalui metode ceramah. Hasil tersebut di dapat dari perhitungan mean (rata-rata) keaktifan belajar pada dua kelompok tersebut, dimana rata-rata

dari kelompok eksperimen 66.64 dan kelompok kontrol 55.92. hasil tersebut juga dikuatkan dengan perhitungan uji one way anova (anova satu jalur) dimana pada perhitungannya nilai signifikansi model pembelajaran *Game Based Learning* 0,01 dan metode ceramah sebesar 0,000. Karena nilai signifikansi kurang dari 0,05, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini dapat dikatakan bahwa ada perbedaan keaktifan belajar yang menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning* dan metode ceramah terhadap mata pelajaran PAI.

B. Saran

1. Bagi Guru

Guru di kelas sebaiknya memilih model pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan, serta merancang strategi pembelajaran yang inovatif dan efektif untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar. Selain itu, guru juga perlu memberikan dorongan kepada siswa agar lebih termotivasi dalam mengikuti aktivitas pembelajaran.

2. Bagi Siswa

Siswa diharapkan dapat merespons model pembelajaran ini dengan antusiasme dan aktif dalam proses pembelajaran, terutama dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

3. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan evaluasi serta wawasan tambahan yang bermanfaat

DAFTAR PUSTAKA

- Abu Ahmadi-Joko Tri Prastyana. "Strategi Belajar Mengajar," 52. Bandung: CV Pustaka Setia, 2005.
- Achmad Sugandi. "Teori Pembelajaran," 75. Semarang: UNNES Press, 2004.
- Ahmad Munjin nasih, Lilik Nur Kholidah. "Metode Dan Teknik Pembelajaran (Jakarta: Refika Aditama),50," n.d.
- Ahmad Tafsir. "Ilmu Pendidikan Dalam Persepektif Islam," 46. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005.
- . "Ilmu Pendidikan Dalam Persepektif Islam," 13. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005.
- al, Hamzah B. Uno et.,. *Belajar Dengan Pendekatan Pembelajaran Aktif Inovatif Lingkungan Kreatif Efektif Dan Menaik (PAILKEM)*. 2011th ed. Jakarta: Bumi Aksara, n.d.
- Alif, Dian Nur. "SKRIPSI 'Pengaruh Penggunaan Game Based Learning Terhadap Minat Belajar Pada Siswa Sekolah Dasar,'" 2022.
- Asmaka, Ridduwan Agung. "Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning Terhadap Prestasi Belajar Matematika Pada Materi Peluang Kelas VIII SMP Negeri 2 Balen." *Economica* 6, no. 1 (2019): 72–86.
- Chung Chin, Lu and Effandi Zakaria. "Effect of Game-Based Learning Activities on Children's Positive Learning and Prosocial Behaviours." *Jurnal Pendidikan Malaysia* 40, no. 2 (2015): 159–65. <https://doi.org/10.17576/jpen-2015-4002-08>.
- Depdiknas. *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Balai Pustaka, 2003.
- Djoko Santoso dan Umi Rokhayati. "Upaya Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Rangkaian Listrik Melalui Pembelajaran Kooperatif Teknik STAD Mahasiswa Jurusan Pendidikan Teknik Elektronika Ft Uny" 16 (2007): 274.
- Erwin Widiasworo. "Menyusun Penelitian Kuantitatif Untuk Skripsi Dan Tesis," 62–63. Yogyakarta: Araska, 2019.
- Hamzah B. Uno. "Menciptakan Proses Belajar Mengajar Yang Kreatif Dan Efektif." In *Model Pembelajaran*, 2. Jakarta, 2008.
- "<https://Pondokpesantrensahid.Sch.Id/Mahfuzhat-Anjuran-Menuntut-Ilmu/>," n.d.
- "<https://Www.Trendsmap.Com/Twitter/Tweet/1595839960086872064>," n.d.
- Jumadi. *Model-Model Pembelajaran Kelompok Sistem Perilaku*. Yogyakarta: UNY Press, 2017.
- Khuluqo, Ihsana El. "Belajar Dan Pembelajaran Konsep Dasar Metode Dan Aplikas Nilai-Nilai Spiritualis Dalam Proses Pembelajaran," 129. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2017.
- Listyawan, Gilang Fakhri. "SKRIPSI 'Pengaruh Pembelajaran Berbasis Game Terhadap Literasi Bisnis,'" 2022.

- Mudjiono, Dimiyati dan. "Belajar Dan Pembelajaran," 45. Jakarta: Rineka Cipta, 1999.
- Muhaimin. "Paradigma Pendidikan Islam," 106. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2004.
- Nana Sudjana. "Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar." Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2004.
- Nana Sy. Sukmadinata, Erliany Syaodih. *Kurikulum Dan Pembelajaran Kompetensi*. Bandung: Refika Aditama, 2012.
- Nining Mariyaningsih, Mistina Hidayati. "Bukan Kelas Biasa Teori Dan Praktik Model Dan Metode Pembelajaran Menerapkan Inovasi Pembelajaran Di Kelas-Kelas Inspiratif," 13–14. Surakarta: CV Kekata Group, 2018.
- Nurwastuti Setyowati, Ahmad Taufik. *Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Untuk SMA/SMK Kelas X*. Cet. 1. Jakarta Pusat: Pusat Kurikulum dan Perbukuan Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Jalan Gunung Sahari Raya No. 4, 2021.
- Oktavia, Ririn. "Game Based Learning (GBL) Meningkatkan Efektivitas Belajar Siswa," n.d.
- Prastowo, Andi. "Pengembangan Bahan Ajar Tematik," 94. Yogyakarta: Diva Press, 2013.
- Raden Rizky Amaliah dan Abdul Fadhil. "Penerapan Metode Ceramah Dan Diskusi Dalam Meningkatkan Hasil Belajar PAI Di SMA N 44 Jakarta," 2, 10 (2014): 120.
- Riki Hamdani dan Sunardjo. "Pengaruh Penggunaan Metode Diskusi Kelompok Dan Metode Ceramah Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Siswa Kelas VII MTs Miftahul Muftadiin," Oktober 2019, 188.
- Santoso, B. *Pendidikan Agama Islam Di Era Digital: Tantangan Dan Strategi Pembelajaran*. Surakarta: IAIN Press, 2019.
- Setiawan, Hery Yuli. "Peningkatan Keterampilan Sosial Melalui Penerapan Metode Pembelajaran Team Games Tournament (Tgt)." *Jurnal Pendidikan Dasar Universitas Sebelas Maret* 4, no. 1 (2016): 119236.
- Sinar. *Metode Active Learning-Upaya Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa*. 1st ed. Yogyakarta: Deepublish, 2018.
- Slameto. *Belajar Dan Fakto-Faktor Yang Mempengaruhinya*. 1995th ed. Jakarta: Rineka Cipta, n.d.
- Sugiono. "Belajar Dan Pembelajaran," 44. Kediri: Universitas Nusantara Kediri, 2010.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, R&D*. Bandung: Alfabeta, 2019.
- Suharsimi, Arikunto. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara, 2002.
- Supardi. *Aplikasi Statistika Dalam Penelitian*, n.d.
- Syaiful Bahri. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta, n.d.
- Syaiful Sagala. "Konsep Dan Makna Pembelajaran," 62. Bandung: Alfabeta, 2010.

- Syofian Siregar, M. “Metode Penelitian Kuantitatif Dilengkapi Dengan Perhitungan Manual Dan Aplikasi SPSS Versi 17,” 10. PT Bumi Aksara, 2014.
- Tatik Suryani, Endang Mastuti Rahayu. “Metode Pembelajaran,” 2009, 0–36.
- Ully, Sonali Arta. “SKRIPSI ‘Pengaruh Penggunaan Metode Games Based Learning Menggunakan Aplikasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Teknik Elektronika Pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Teknik Elektronika Di SMK Negeri 5 Padang,’” 2018.
- WIjaya, Ani. *Pendidikan Aktif: Strategi Dan Implementasinya Dalam Pembelajaran*. Jakarta: Penerbit Utama Jaya, 2017.
- Wina Sanjaya. *Strategi Pembelajaran Beroorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana, 2009.
- Wulansari, Andhita Dessy. *Penelitian Pendidikan: Suatu Pendekatan Praktik Dengan Menggunakan SPSS*, n.d.
- Wulansari. Andhita Dessy “Statistika Parametrik Terapan Untuk Penelitian Kuantitatif,” STAIN Po P., 61. Ponorogo, 2012.

