

**PENGARUH STRATEGI *PROBLEM SOLVING* DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA  
GAMBAR TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS VIII MATA PELAJARAN  
AKIDAH AKHLAK DI MTs MA'ARIF KLEGO**

**SKRIPSI**



**JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI  
PONOROGO  
2018**

## ABSTRAK

**Hidayati, Fera Sri.** *Pengaruh Strategi Problem Solving dengan Menggunakan Media Gambar terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di MTs Ma'arif Klego.* **Skripsi.** Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan. Jurusan Pendidikan Agama Islam (PAI) Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Ponorogo. Pembimbing: Dr. Muhammad Ali, M. Pd.

**Kata Kunci:** Strategi *Problem Solving*, Media Gambar, Hasil Belajar

Hasil belajar adalah segala kemampuan yang berupa perubahan sikap dan tingkah laku siswa sebagai akibat adanya proses belajar. Hasil belajar seseorang itu dipengaruhi oleh dua faktor. *Pertama* siswa: dalam arti kemampuan berpikir atau tingkah laku intelektual, motivasi, minat, dan kesiapan siswa, baik jasmani maupun rohani. *Kedua* lingkungan: yaitu sarana dan prasarana, kompetensi guru, kreativitas guru, sumber-sumber belajar, metode serta dukungan lingkungan, keluarga, dan lingkungan. Berdasarkan observasi peneliti menemukan beberapa hal yang terkait dengan proses pembelajaran berlangsung, strategi yang digunakan guru kurang bervariasi sehingga siswa jenuh terhadap proses pembelajaran tersebut. Dari sini peneliti mencoba menggunakan strategi *problem solving* dengan menggunakan media gambar, bertujuan agar menjadikan siswa aktif dalam mengikuti proses pembelajaran.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui adakah pengaruh yang signifikan antara strategi *problem solving* dengan menggunakan media gambar terhadap hasil belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran akidah akhlak di MTs Ma'arif Klego?

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif model eksperimen, jenis semu atau *quasi*. Populasi penelitian ini adalah 30 siswa. Teknik sampel yang digunakan adalah *sampling jenuh*. Teknik pengumpulan data menggunakan instrument tes dan dokumentasi. Adapun teknik analisis yang digunakan yaitu rumus tes "t".

Berdasarkan hasil analisis disimpulkan bahwa: strategi *problem solving* dengan menggunakan media gambar terhadap hasil belajar akidah akhlak diperoleh  $T_{hitung} (2,375) > T_{tabel} (2,05)$ , sedangkan nilai Signifikansinya diketahui sebesar 0,025 dan nilai signifikansinya tersebut dibawah 0,050 atau 5%. Sehingga  $H_0$  ditolak. Hal itu berarti strategi *problem solving* dengan menggunakan media gambar berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar akidah akhlak siswa kelas VIII MTs Ma'arif Klego. Secara umum dapat dikatakan bahwa tingkat strategi *problem solving* dengan menggunakan media gambar kelas VIII MTs Ma'arif Klego adalah sedang, karena dinyatakan dalam kategorisasi menunjukkan persentasenya 66,7%. Dan masing-masing kelas diperoleh rata-rata 13,60 pada kelas eksperimen dan dikategorikan sedang, ditunjukkan dengan prosentase 86,7% dan kelas kontrol dengan rata-rata 10,27 dan dikategorikan sedang, ditunjukkan dengan prosentase 80%.

P O N O R O G O

**LEMBAR PERSETUJUAN**

Skripsi atas nama saudari:

Nama : FERA SRI HIDAYATI  
NIM : 210314095  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Jurusan : Pendidikan Agama Islam (PAI)  
Judul : Pengaruh Strategi *Problem Solving* Dengan Menggunakan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII Mata Pelajaran Akidah Akhlak di MTs Ma'arif Klego.

Telah diperiksa dan disetujui untuk dalam ujian Munaqosah.

Pembimbing

Dr. Muhammad Ali, M.Pd  
NIP. 197505282009011008

Tanggal, 31 Mei 2018

Mengetahui

Ketua Jurusan PAI  
IAIN Ponorogo



Khairul Washoni, M. Pd. I  
NIP. 193706252003121002

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pendidikan adalah suatu proses dalam rangka mempengaruhi siswa agar dapat menyesuaikan diri sebaik mungkin terhadap lingkungannya dan dengan demikian akan menimbulkan perubahan dalam dirinya yang memungkinkannya untuk berfungsi secara kuat dalam kehidupan masyarakat. Pengajaran bertugas mengarahkan proses ini agar sasaran dari perubahan itu dapat tercapai sebagaimana yang diinginkan.<sup>1</sup>

Belajar mengajar adalah suatu kegiatan yang bernilai edukatif. Nilai edukatif mewarnai interaksi yang terjadi antara guru dengan siswa. Interaksi bernilai edukatif dikarenakan kegiatan belajar mengajar yang dilakukan dan diarahkan. Guru dengan sadar merencanakan kegiatan pengajarannya secara sistematis dengan memanfaatkan segala sesuatunya guna kepentingan pengajaran. Harapan yang tidak pernah sirna dan selalu guru tuntut adalah bagaimana bahan pelajaran yang disampaikan guru dapat dikuasai oleh siswa secara tuntas.<sup>2</sup>

Suatu proses dalam pembelajaran dikatakan memiliki kualitas yang baik, apabila dalam pembelajaran tersebut memenuhi dua hal yakni kesesuaian antara strategi yang digunakan dengan materi yang diajarkan dan hasil yang diperoleh mencapai nilai tinggi. Proses adalah kegiatan yang dilakukan oleh siswa dalam mencapai tujuan pengajaran.<sup>3</sup>

Hasil belajar menurut Gagne dan Bringsgs sebagaimana dikutip oleh Nana Sudjana dalam bukunya yang berjudul *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar* adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa sebagai akibat perbuatan belajar dan dapat diamati melalui

---

<sup>1</sup> Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar* (Jakarta: Bumi Aksara, 2012), 79.

<sup>2</sup> Syaiful Bahri Djamarah dan Aswin Zain, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: PT Renika Cipta, 2012), 1.

<sup>3</sup> Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 1995), 22-23.



penampilan siswa. Menurut Reugeluth sebagaimana dikutip oleh Nana Sudjana, bahwa hasil belajar atau pembelajaran dapat juga dipakai sebagai pengaruh yang memberikan suatu ukuran nilai dari metode (strategi) alternatif dalam kondisi yang berbeda. Ia juga mengatakan secara spesifik bahwa hasil belajar adalah suatu kinerja (*performance*) yang diindikasikan sebagai suatu kapasitas (kemampuan) yang telah diperoleh.<sup>4</sup>

Secara sederhana, yang dimaksud dengan hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Karena belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap.<sup>5</sup>

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar ada dua hal, siswa itu sendiri dan lingkungannya. *Pertama*, siswa: dalam arti kemampuan berpikir atau tingkah laku intelektual, motivasi, minat dan kesiapan siswa baik jasmani maupun rohani. *Kedua*, lingkungan: yaitu sarana dan prasarana, kompetensi guru, kreativitas guru, sumber-sumber belajar, strategi pembelajaran, metode serta dukungan lingkungan, keluarga dan lingkungan.<sup>6</sup>

Dari banyak faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa, strategi merupakan salah satu dari beberapa faktor di atas. Dewasa ini, banyak dikenalkan berbagai macam strategi aktif yang dapat digunakan dalam pembelajaran seperti *Jigsaw Learning* (Belajar Model Jigsaw), *Cart Sort* (Sortir Kartu), *Problem Solving* (Pemecahan masalah) dan lain sebagainya.<sup>7</sup>

Strategi pembelajaran aktif *problem solving* (pemecahan masalah) bukan hanya sekedar strategi mengajar tetapi juga merupakan suatu strategi atau metode berfikir, sebab dalam

---

<sup>4</sup>Jamil Suprihatiningrum, *Strategi Pembelajaran: Teori dan Aplikasi* (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2013), 37.

<sup>5</sup>Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar* (Jakarta: Kencana, 2013), 5-6.

<sup>6</sup>*Ibid.*, 12.

<sup>7</sup>Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar* (Bandung: CV Pustaka Setia, 2011), 18.

*problem solving* dapat menggunakan strategi lainnya dimulai dengan mencari data sampai menarik kesimpulan. Strategi *problem solving* merupakan implementasi dari salah satu atau gabungan dari beberapa strategi pembelajaran antara lain: pembelajaran kontekstual (*Contextual Teaching and Learning*), bermain peran (*Role Play*), pembelajaran partisipatif (*Participative Teaching and Learning*) maupun strategi pembelajaran inkuiri.<sup>8</sup>

Media merupakan perantara yang membantu memperjelas materi pelajaran. Media juga dipercaya dapat membantu guru dalam mempermudah serta mengatasi masalah komunikasi yang dialami oleh guru ketika mengajarkan suatu materi. Walaupun demikian, tentu posisi dan peran guru di kelas tidak dapat digantikan, karena media hanya berupa alat bantu yang memfasilitasi guru dalam pembelajaran.<sup>9</sup> Media gambar merupakan alat visual yang efektif karena dapat divisualisasikan sesuatu yang akan dijelaskan dengan lebih konkrit dan realistis.

Pembelajaran ini merupakan pembelajaran berbasis masalah, yakni pembelajaran yang berorientasi "*Learner Centered*" dan berpusat pada pemecahan suatu masalah oleh siswa melalui kerja kelompok.<sup>10</sup>

Dalam penelitian ini, peneliti akan meneliti sebuah strategi dengan menggunakan media yang berkaitan dengan kegiatan belajar mengajar. Dalam pembelajaran akan dikaitkan strategi *Problem Solving* dengan menggunakan media gambar. Strategi *problem solving* dengan menggunakan media gambar ini saling berkaitan yang membuat siswa jadi lebih aktif, karena siswa dihadapkan dengan sebuah gambar dan harus dipecahkan secara kelompok. Dan ini diterapkan pada mata pelajaran akidah akhlak.

---

<sup>8</sup> Mulyono, *Strategi Pembelajaran: Menuju Efektivitas Pembelajaran di Abad Global* (TK: UIN Maliki Press, 2012), 108.

<sup>9</sup> *Ibid.*, 317.

<sup>10</sup> *Ibid.*

Secara etimologi, akidah berasal dari kata “*aqada*” yang mengandung arti ikatan atau keterkaitan atau keyakinan yang benar-benar menetap dan melekat dihati manusia. Sedangkan secara Terminology akidah dalam Islam berarti keimanan atau keyakinan seseorang terhadap Allah SWT., yang menciptakan alam semesta beserta seluruh isinya dengan segala sifat dan perbuatan-Nya. Dengan demikian, akidah merupakan dasar utama dalam ajaran Islam.<sup>11</sup> Dan pengertian akhlak secara bahasa berasal dari bahasa Arab, jamak dari *Khuluq*, yang menurut bahasa berarti budi pekerti atau tingkah laku.<sup>12</sup>

Akhlak siswa di zaman sekarang harus benar-benar diperhatikan, orang tua dan sekolah harus berperan ekstra dalam menciptakan akhlak yang baik bagi siswa. Melalui pendidikan-pendidikan yang baik di keluarga maupun di sekolah. Seperti sikap sopan santun, menghargai yang lebih tua dan memperhatikan sekaligus menjalankan nasehat dari orang tua.

Adapun adab atau sikap terhadap orang tua diantaranya: mencintai dan sayang kepada orang tua, mentaati keduanya, menjaga adab berbicara saat berbincang dengannya. Dan adab atau sikap terhadap guru adalah menghormati dan menghargainya, taat terhadap guru kita dalam semua perkara kecuali kemaksiatan, meminta izin guru untuk bertanya dan keluar dari kelas, memberi perhatian besar dalam pengajaran guru, duduk dengan sopan senantiasa dalam keadaan tenang dan rendah hati dihadapan guru.<sup>13</sup>

Berdasarkan observasi, peneliti menemukan beberapa hal yang terkait dengan proses pembelajaran berlangsung, strategi yang digunakan guru kurang bervariasi. Sehingga siswa jenuh terhadap proses pembelajaran tersebut, keterbatasan media yang digunakan pada proses pembelajaran serta penggunaan waktu yang kurang tepat. Selain itu, selama proses

---

<sup>11</sup> Muhammad Azmi, *Pembinaan Akhlak Anak Usia Pra Sekolah* (Solo: Belukar, 2006), 37.

<sup>12</sup> Erwin Yudi Prahara, *Materi Pendidikan Agama Islam* (Ponorogo: STAIN PRESS, 2009), 181.

<sup>13</sup> Kementerian Agama, *Akidah Akhlak untuk Madrasah Tsanawiyah kelas VIII* (Jakarta: Kementerian Agama Republik Indonesia, 2015), 49-54.



pembelajaran akidah akhlak, mayoritas siswa kelas VIII MTs Ma'arif Klego Ponorogo, terlihat kurang berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Buktinya dengan adanya siswa yang ramai sendiri, mengantuk dan bahkan ada yang tertidur di kelas. Sehingga permasalahan tersebut membuat siswa kurang maksimal bahkan belum mencapai nilai KKM akidah akhlak yaitu 75. Dari data yang hasil belajar menunjukkan bahwa 50% yaitu 15 dari 30 siswa mengalami ketuntasan belajar dan 50% yaitu 15 dari 30 siswa belum mencapai kriteria ketuntasan belajar. Hal ini ditunjukkan dengan nilai terendah 40 dan nilai tertinggi 90 dengan rata-rata kelas yaitu 61,375. Artinya, tingkat keberhasilan atau hasil belajar siswa masih rendah. Sehingga dibutuhkan strategi yang membuat siswa menjadi lebih aktif dalam pembelajaran karena strategi dan media mempengaruhi hasil belajar siswa.

Untuk memecahkan masalah tersebut, maka ditetapkan alternatif tindakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang dapat mendorong keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar dan meningkatkan keterampilan guru. Dalam proses belajar mengajar di kelas siswa yang sebelumnya pasif seperti pendiam, ramai dengan temannya, bahkan tertidur. Menjadi lebih aktif untuk memecahkan masalah dengan media gambar yang ada dan suasana kelas yang biasanya membosankan akan menjadi lebih aktif ketika strategi *problem solving* dengan media gambar diterapkan di kelas. Dan setelah menggunakan strategi tersebut hasil belajar siswa menjadi lebih baik.

Peneliti ingin mengetahui apakah ada pengaruh yang signifikan antara strategi *problem solving* dengan menggunakan media gambar terhadap hasil belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran Akidah akhlak. Karena pelajaran akidah akhlak bersifat konseptual dan praktis, sehingga media gambar dan strategi *problem solving* dirasa cocok untuk diterapkan. Oleh karena itu, peneliti melakukan penelitian kuantitatif dengan judul “**Pengaruh Strategi**



## ***Problem Solving* dengan Menggunakan Media Gambar terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII Pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak di MTs Ma'arif Klego”**

### **B. Batasan Masalah**

Banyak faktor atau variabel yang dapat dikaji untuk menindak lanjuti dalam penelitian ini. Namun, karena luasnya bidang cakupan serta adanya berbagai keterbatasan yang ada baik waktu, dana maupun jangkauan penulis, maka perlu adanya suatu lingkup dan batasan masalah. Dalam penelitian ini permasalahan akan dibatasi pada hasil belajar siswa kelas VIII.

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah “Adakah pengaruh strategi *problem solving* dengan menggunakan media gambar terhadap hasil belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran Akidah akhlak MTs Ma'arif Klego?”

### **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah “Untuk mengetahui pengaruh strategi *problem solving* dengan menggunakan media gambar terhadap hasil belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran Aqidah akhlak MTs Ma'arif Klego”.

### **E. Manfaat Penelitian**

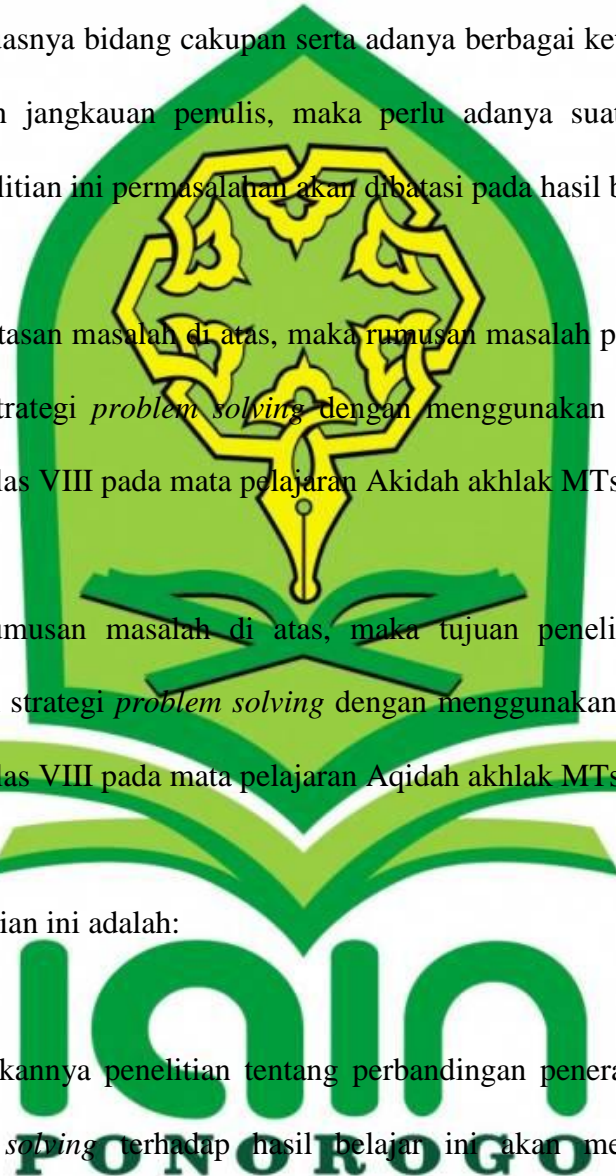
Manfaat penelitian ini adalah:

#### 1. Manfaat Teoretis

Dengan diadakannya penelitian tentang perbandingan penerapan media gambar dan strategi *problem solving* terhadap hasil belajar ini akan menambah wawasan dan pengetahuan lebih mendalam terkait media dan strategi terhadap hasil belajar siswa.

#### 2. Manfaat Praktis

##### a. Bagi guru



Hasil penelitian ini, dapat membantu guru dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih efektif dan efisien. Hasil ini juga dapat dijadikan acuan dalam menentukan bentuk pembelajaran yang sesuai dengan materi serta dapat melaksanakan pembelajaran dengan lebih baik.

b. Bagi siswa

Dengan adanya penelitian ini, siswa akan lebih meningkatkan kemampuannya dalam menggunakan media gambar dan strategi problem solving sehingga dapat mencapai hasil belajar yang baik.

c. Bagi sekolah

Dengan adanya penelitian ini dapat digunakan untuk membantu kepala sekolah atau sekolah dalam mengembangkan pembelajaran di sekolah dan memberikan inovasi pembelajaran dalam mengembangkan kurikulum sekolah tersebut.

## F. Sistematika Pembahasan

Adapun sistematika dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Pada bagian awal yang berisi tentang halaman sampul, halaman judul, lembar persetujuan pembimbing, halaman pengesahan, motto, abstrak, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel (jika ada), daftar gambar (jika ada), daftar lampiran dan pedoman literasi.

Pada bagian inti sebagai berikut:

Bab pertama, berisi pendahuluan yang memaparkan latar belakang, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika pembahasan.

Bab kedua, merupakan bab landasan teori yang membahas tentang landasan teori, telaah hasil penelitian terdahulu, kerangka berfikir dan pengajuan hipotesis.



Bab ketiga, merupakan metode penelitian, terdiri dari rancangan penelitian, populasi, sampel dan responden, instrument pengumpulan data, teknik pengumpulan data dan teknik analisis data.

Bab keempat, merupakan hasil penelitian, terdiri dari gambaran umum lokasi penelitian, deskripsi data, analisis data (pengujian hipotesis) pembahasan dan interpretasi.

Bab kelima, merupakan penutup yang terdiri dari kesimpulan dan saran yang berfungsi mempermudah dalam mengambil inti dalam skripsi ini.

Sedangkan bagian akhir, tentang daftar pustaka, lampiran-lampiran, riwayat hidup, surat ijin penelitian, surat telah melakukan penelitian dan pernyataan keaslian penulis.



## BAB II

### TELAAH HASIL PENELITIAN TERDAHULU, LANDASAN TEORI, KERANGKA BERFIKIR, DAN PENGAJUAN HIPOTESIS

#### A. Telaah Hasil Penelitian Terdahulu

Penelitian ini berangkat dari telaah hasil penelitian terdahulu. Adapun hasil penelitian terdahulu adalah sebagai berikut:

1. Kusumaning Zidni Khasanah, skripsi STAIN Ponorogo, tahun 2015, yang berjudul “*Pengaruh Kecerdasan Interpersonal dan Minat Belajar terhadap Hasil belajar PAI Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Paron tahun pelajaran 2014/2015*”. Menyimpulkan bahwa, ada pengaruh yang signifikan hasil belajar siswa antara kecerdasan interpersonal dan minat belajar siswa kelas VIII SMP 1 Paron tahun pelajaran 2014/2015. Dibuktikan pada taraf signifikan 5%,  $r_{xy}$  atau  $r_o = 0,403$  dan  $r_t = 0,232$ , maka  $r_{xy} > r_t$  maka  $H_o$  ditolak. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif, berarti jenis penelitian dalam proposal ini sama dengan penelitian di atas. Sedangkan dari jenis uraian, maka jelaslah berbeda antara yang penulis lakukan dengan penelitian terdahulu. Penelitian terdahulu membahas tentang pengaruh interpersonal dan minat belajar terhadap hasil belajar, sedangkan penelitian ini menekankan pada strategi *problem solving* dan media gambar terhadap hasil, ada persamaan variabel yaitu hasil belajar siswa.<sup>14</sup>
2. Uswatun Khasanah, skripsi Universitas Muhammadiyah Surakarta, tahun 2014, yang berjudul “*Pengaruh Pembelajaran Strategi Problem Solving dan Reading Guide terhadap Hasil Belajar Biologi pada siswa kelas VIII SMPN 1 Sambi Boyolali tahun ajaran*

---

<sup>14</sup> Kusumaning Zidni Khasanah, *Pengaruh Kecerdasan dan Minat Belajar terhadap Hasil belajar PAI Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Paron tahun pelajaran 2014/2015*.



2013/2014". Menyimpulkan bahwa, ada pengaruh hasil belajar siswa menggunakan strategi *Problem Solving* dan *Reading Guide* siswa kelas VIII SMPN 1 Sambi Boyolali tahun ajaran 2013/2014. Dibuktikan pada taraf signifikan  $0,238 > 0,05$  maka  $H_a$  diterima. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif, berarti jenis penelitian dalam proposal ini sama dengan penelitian di atas. Sedangkan dari jenis uraian, maka jelaslah berbeda antara yang penulis lakukan dengan penelitian terdahulu. Penelitian terdahulu membahas tentang strategi *Problem Solving* dan *Reading Guide* terhadap hasil belajar, sedangkan penelitian ini menekankan pada strategi *problem solving* dan media gambar terhadap hasil, ada persamaan variabel yaitu strategi *problem solving* dan hasil belajar siswa.<sup>15</sup>

3. Novia Uswatun Khasanah, skripsi IAIN Raden Intan Lampung, tahun 2017, yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Maket melalui Model Pembelajaran *Problem Solving* terhadap Keterampilan Berfikir Kritis Siswa Kelas X pada Materi Ekosistem”. Menyimpulkan bahwa, terdapat pengaruh penggunaan media maket dengan model pembelajaran *problem solving* terhadap ketrampilan berfikir siswa pada materi ekosistem. Dibuktikan dengan uji t diperoleh  $t_{hitung} (4,281) > t_{tabel} (1,998)$ , artinya  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif, berarti jenis penelitian dalam proposal ini sama dengan penelitian di atas. Sedangkan dari jenis uraian, maka jelaslah berbeda antara yang penulis lakukan dengan penelitian terdahulu. Penelitian terdahulu membahas tentang media maket dan strategi *problem solving* terhadap keterampilan berfikir siswa, sedangkan penelitian ini menekankan pada strategi *problem solving* dan media gambar terhadap hasil, ada persamaan variabel yaitu strategi *problem solving*.<sup>16</sup>

---

<sup>15</sup> Uswatun Khasanah, *Pengaruh Pembelajaran Strategi Problem Solving dan Reading Guide terhadap Hasil Belajar Biologi pada siswa kelas VIII SMP N 1 SAMBI BOYOLALI tahun ajaran 2013/2014*.

<sup>16</sup> Novia Uswatun Khasanah, *Pengaruh Penggunaan Media Maket melalui Model Pembelajaran Problem Solving terhadap Keterampilan Berfikir Kritis Siswa Kelas X pada Materi Ekosistem*.

## B. Landasan Teori

### 1. Strategi

#### a. Pengertian Strategi

Strategi berasal dari kata Yunani, yaitu *Strategia* yang berarti ilmu perang atau panglima perang. *Strategia* dapat pula diartikan sebagai suatu keterampilan mengatur suatu keajaiban atau peristiwa. Secara umum, dikemukakan bahwa strategi merupakan suatu teknik yang digunakan untuk mencapai tujuan. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, strategi adalah ilmu dan seni menggunakan semua sumber daya bangsa-bangsa untuk melaksanakan kebijakan tertentu dalam perang dan damai.<sup>17</sup>

Secara umum, strategi dapat diartikan sebagai suatu upaya yang dilakukan seseorang atau organisasi untuk sampai pada tujuan. Joni berpendapat bahwa yang dimaksud strategi adalah suatu prosedur yang digunakan untuk memberikan suasana yang kondusif kepada siswa dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran.<sup>18</sup>

Dalam konteks pengajaran, menurut Gagne sebagaimana dikutip oleh Iskandarwassid dan Sunendar Dadang strategi merupakan kemampuan internal seseorang untuk berfikir, memecahkan masalah dan mengambil keputusan. Artinya bahwa proses pembelajaran akan menyebabkan peserta didik berfikir secara unik untuk dapat menganalisis, memecahkan masalah di dalam mengambil keputusan. Peserta didik akan mempunyai *executive control* atau control tingkat tinggi, yaitu analisis yang tajam, tepat dan akurat. O'Malley dan Chomot sebagaimana dikutip oleh Iskandarwassid dan Sunendar Dadang mengemukakan pula bahwa strategi adalah seperangkat alat yang

---

<sup>17</sup> Iskandarwassid dan Sunendar Dadang. *Strategi Pembelajaran Bahasa* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya), 2008, 2.

<sup>18</sup> Hamdani, *Strategi Belajar...*, 18.

berguna serta aktif, yang melibatkan individu secara langsung untuk mengembangkan bahasa kedua atau bahasa asing.<sup>19</sup>

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa strategi merupakan taktik atau pola yang dilakukan oleh seorang pengajar dalam proses belajar bahasa, sehingga peserta didik dapat lebih leluasa dalam berfikir dan dapat mengembangkan kemampuan kognitifnya secara lebih mendalam dengan menggunakan bahasa yang baik dan benar.<sup>20</sup>

Adapun ciri-ciri strategi menurut Stoner dan Sirait sebagaimana dikutip oleh Iskandarwassid dan Sunendar Dadang dalam bukunya yang berjudul Strategi pembelajaran Bahasa adalah sebagai berikut:

- 1) Wawasan waktu, yaitu waktu yang diperlukan untuk melaksanakan kegiatan tersebut dan waktu yang diperlukan untuk mengamati dampaknya.
- 2) Dampak, walaupun hasil akhir dengan mengikuti strategi tertentu tidak langsung terlihat untuk jangka waktu lama, dampak akhir akan sangat berarti.
- 3) Pemusatan upaya, sebuah strategi yang efektif biasanya mengharuskan pemusatan kegiatan, upaya atau perhatian terhadap rentang sasaran yang sempit.
- 4) Pola keputusan, kebanyakan strategi mensyaratkan bahwa sederetan keputusan tertentu harus diambil sepanjang waktu. Keputusan-keputusan tersebut harus saling menunjang, artinya mengikuti suatu pola yang konsisten.
- 5) Peresapan, sebuah strategi mencakup suatu spektrum kegiatan yang luas mulai dari proses alokasi sumber daya sampai dengan kegiatan operasi harian.<sup>21</sup>

---

<sup>19</sup> Wassid dan Sunendar, *Strategi Pembelajaran Bahasa....*, 2.

<sup>20</sup> *Ibid.*, 3.

<sup>21</sup> Hamdani, *Strategi Belajar....*, 18.



## 2. Strategi *Problem Solving*

### a. Pengertian Strategi *Problem Solving*

*Problem Solving* (pemecahan masalah) bukan hanya sekedar strategi mengajar, tetapi juga merupakan suatu strategi atau metode berfikir. Sebab dalam *problem solving* dapat menggunakan strategi lainnya dimulai dengan mencari data sampai menarik kesimpulan. Strategi *problem solving* merupakan implementasi dari salah satu atau gabungan dari beberapa strategi pembelajaran antara lain: pembelajaran kontekstual (*Contextual Teaching and Learning*), bermain peran (*Role Play*), pembelajaran partisipatif (*Participative Teaching and Learning*) maupun strategi pembelajaran inkuiri.<sup>22</sup>

Pembelajaran ini merupakan pembelajaran berbasis masalah, yakni pembelajaran yang berorientasi “*Learner Centered*” dan berpusat pada pemecahan suatu masalah oleh siswa melalui kerja kelompok. *Problem solving* sering disebut “metode ilmiah” (*Scientific Method*), karena langkah-langkah yang digunakan adalah langkah ilmiah yang dimulai dari: merumuskan masalah, merumuskan jawaban sementara (hipotesis), mengumpulkan dan mencari data/fakta, menarik kesimpulan atau melakukan generalisasi dan mengaplikasikan temuan ke dalam situasi baru.<sup>23</sup>

### b. Langkah-langkah Strategi *Problem Solving*

- 1) Menyiapkan isu/masalah yang jelas untuk dipecahkan. Masalah harus tumbuh dari siswa sesuai dengan taraf kemampuannya juga sesuai materi yang disampaikan dan kehidupan riil siswa/keseharian.
- 2) Menuliskan tujuan yang hendak dicapai.

---

<sup>22</sup> Mulyono, *Strategi Pembelajaran...*, 108.

<sup>23</sup> Abdul Majid, *Strategi Pembelajaran* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, tt), 212-213.



- 3) Mencari data atau keterangan yang dapat digunakan untuk memecahkan masalah tersebut. Misalnya dengan bertanya, membaca dan lain-lain
- 4) Menetapkan jawaban sementara dari masalah tersebut. Dengan dugaan jawaban ini tentu saja didasarkan kepada data yang telah diperoleh, pada langkah kedua di atas.
- 5) Menguji kebenaran jawaban sementara tersebut. Dalam langkah ini, siswa harus berusaha memecahkan masalah sehingga betul-betul yakin bahwa jawaban tersebut betul cocok dengan jawaban sementara atau sama sekali tidak sesuai. Untuk menguji kebenaran jawaban tersebut, tentu saja diperlukan metode atau strategi lainnya.
- 6) Tugas, diskusi dan lain-lain
- 7) Menarik kesimpulan. Artinya siswa harus sampai pada kesimpulan terakhir tentang jawaban dari masalah tadi.<sup>24</sup>

### 3. Media

#### a. Pengertian Media

Secara harfiah, kata media memiliki arti “perantara” atau “pengantar”. *Assosiation for Education and Communication Technology* (AECT) mendefinisikan media yaitu segala bentuk yang dipergunakan untuk suatu proses penyaluran informasi. Sedangkan *Education* (NEA) mendefinisikan sebagai benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrument yang dipergunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar, dapat mempengaruhi efektifitas program instructional.<sup>25</sup> Dalam dunia pendidikan dan pembelajaran, media diartikan sebagai alat

---

<sup>24</sup> *Ibid.*, 213.

<sup>25</sup> Asnawir dan Basyiruddin Usman. *Media Pembelajaran* (Jakarta: Ciputat Pers, 2003), 11.

dan bahan yang membawa informasi atau bahan pelajaran yang bertujuan mempermudah mencapai tujuan pembelajaran.<sup>26</sup>

Media merupakan perantara yang membantu memperjelas materi pelajaran. Media juga dipercaya dapat membantu guru dalam mempermudah serta mengatasi masalah komunikasi yang dialami oleh guru ketika mengajarkan suatu materi. Walaupun demikian, tentu posisi dan peran guru di kelas tidak dapat digantikan, karena media hanya berupa alat bantu yang memfasilitasi guru dalam pembelajaran.<sup>27</sup>

Gerlach dan Ely sebagaimana dikutip oleh Azhar Arsyad dalam bukunya yang berjudul *Media Pembelajaran* mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.<sup>28</sup>

Dari definisi-definisi tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa pengertian media merupakan sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemauan audien (siswa) sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya.<sup>29</sup>

#### **b. Fungsi dan Manfaat Media**

Media pembelajaran memiliki 6 fungsi utama sebagai berikut:

---

<sup>26</sup> Suprihatiningrum, *Strategi Pembelajaran...*, 319.

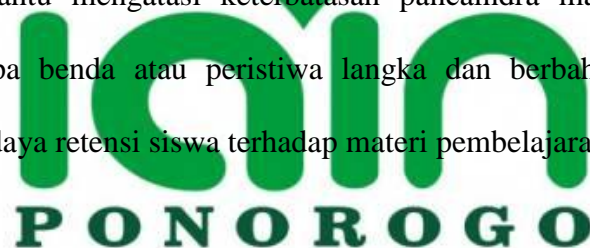
<sup>27</sup> *Ibid.*, 317.

<sup>28</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT Grafindo Persada, 2013), 3.

<sup>29</sup> Asnawir dan Usman, *Media Pembelajaran...*, 11.

- 1) Fungsi atensi, menarik perhatian siswa dengan menampilkan sesuatu yang menarik dari media tersebut.
- 2) Fungsi motivasi, menumbuhkan kesadaran siswa untuk lebih giat belajar.
- 3) Fungsi afeksi, menumbuhkan kesadaran emosi dan sikap siswa terhadap materi pelajaran dan orang lain.
- 4) Fungsi kompensatori, mengakomodasi siswa yang lemah dalam menerima dan memahami pelajaran yang disajikan secara teks atau verbal.
- 5) Fungsi psikomotorik, mengakomodasi siswa untuk melakukan sesuatu kegiatan secara motorik.
- 6) Fungsi evaluasi, mampu menilai kemampuan siswa dalam merespon pembelajaran.

Selain enam fungsi di atas, media pembelajaran juga memiliki manfaat antara lain: memperjelas proses pembelajaran, meningkatkan ketertarikan dan interaktivitas siswa, meningkatkan efisiensi dalam waktu dan tenaga, meningkatkan kualitas hasil belajar siswa, memungkinkan proses belajar dapat dilakukan ditempat mana saja dan kapan saja, menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar, mengubah peran guru kearah yang lebih positif dan produktif, mengkonkretkan materi yang abstrak, membantu mengatasi keterbatasan pancaindra manusia, menyajikan objek pelajaran berupa benda atau peristiwa langka dan berbahasa ke dalam kelas dan meningkatkan daya retensi siswa terhadap materi pembelajaran.<sup>30</sup>



---

<sup>30</sup> Suprihatiningrum, *Strategi Pembelajaran...*, 320-321.

## 4. Media Gambar

### a. Pengertian Media Gambar

Gambar atau foto merupakan media reproduksi bentuk asli dalam dua dimensi. Gambar atau foto ini merupakan alat visual yang efektif karena dapat divisualisasikan sesuatu yang akan dijelaskan dengan lebih konkrit dan realistis.

### b. Jenis-jenis Media Gambar

Ada beberapa jenis media gambar/foto, antara lain:

- 1) Dokumentasi, yaitu gambar yang mempunyai nilai sejarah bagi individu maupun masyarakat.
- 2) Actual, yaitu gambar yang menjelaskan sesuatu kejadian yang meliputi berbagai aspek kehidupan, misalnya gempa, topan dan sebagainya.
- 3) Pemandangan, yaitu gambar yang melukiskan pemandangan suatu daerah/lokasi.
- 4) Iklan/reklame, yaitu gambar yang digunakan untuk mempengaruhi orang atau masyarakat konsumen.
- 5) Simbolis, yaitu gambar yang menggunakan bentuk symbol atau tanda yang mengungkapkan *message* (pesan) tertentu dan dapat mengungkapkan kehidupan manusia yang mendalam serta gagasan-gagasan atau ide-ide anak didik.

### c. Kelebihan dan Kelemahan Media Gambar

Media gambar mempunyai beberapa kelebihan, antara lain:

- 1) Lebih konkrit dan lebih realistis dalam memunculkan pokok masalah, jika dibanding dengan bahasa verbal.
- 2) Dapat mengatasi ruang dan waktu.
- 3) Dapat mengatasi keterbatasan mata.



- 4) Memperjelas masalah dalam bidang apa saja dan dapat digunakan untuk semua orang tanpa memandang umur.

Di samping media gambar memberikan keuntungan atau kelebihan untuk digunakan dalam pengajaran, namun juga ada kelemahannya, antara lain:

- 1) Penjelasan guru dapat menyebabkan timbulnya penafsiran yang berbeda sesuai dengan pengetahuan masing-masing anak terhadap hal yang dijelaskan.
- 2) Penghayatan tentang materi kurang sempurna, karena media gambar hanya menampilkan persepsi indra mata yang tidak cukup kuat untuk menggerakkan seluruh kepribadian manusia, sehingga materi yang dibahas kurang sempurna.
- 3) Tidak meratanya penggunaan foto tersebut bagi anak-anak dan kurang efektif dalam penglihatan. Biasanya anak yang paling depan yang lebih sempurna mengamati gambar tersebut, sedangkan anak yang belakang semakin kabur.<sup>31</sup>

Adapun langkah-langkah menggunakan strategi *problem solving* yang akan digunakan atau diterapkan praktikan sebagai berikut:

- 1) Menyiapkan isu/masalah yang jelas untuk dipecahkan. Masalah harus tumbuh dari siswa sesuai dengan taraf kemampuannya juga sesuai materi yang disampaikan dan kehidupan riil siswa/keseharian.
  - a) Guru/praktikan membagi siswa menjadi 3 kelompok.
- 2) Menuliskan tujuan yang hendak dicapai.
  - a) Guru/praktikan memberikan gambar dan kertas kosong kepada setiap kelompok.
- 3) Mencari data atau keterangan yang dapat digunakan untuk memecahkan masalah tersebut. Misalnya dengan bertanya, membaca dan lain-lain.
  - a) Guru/praktikan meminta siswa untuk mengamati sebuah gambar yang dibagikan

---

<sup>31</sup> Asnawir dan Usman, *Media Pembelajaran*, 47-51.

- 4) Menetapkan jawaban sementara dari masalah tersebut. Dengan dugaan jawaban ini tentu saja didasarkan kepada data yang telah diperoleh, pada langkah kedua di atas.
- a) Siswa mendengarkan penjelasan guru/praktikan terkait dengan permasalahan tersebut.
- 5) Menguji kebenaran jawaban sementara tersebut. Dalam langkah ini, siswa harus berusaha memecahkan masalah, sehingga betul-betul yakin bahwa jawaban tersebut betul cocok dengan jawaban sementara atau sama sekali tidak sesuai. Untuk menguji kebenaran jawaban tersebut, tentu saja diperlukan metode atau strategi lainnya.
- a) Setelah mengamati sebuah gambar yang dibagikan, guru/praktikan meminta siswa mengomentari permasalahan pada gambar tersebut.
- 6) Tugas, diskusi dan lain-lain.
- a) Guru/praktikan meminta setiap kelompok mendiskusikan terkait dengan permasalahan.
- 7) Menarik kesimpulan. Artinya siswa harus sampai pada kesimpulan terakhir tentang jawaban dari masalah tadi.
- a) Guru/praktikan menghentikan proses diskusi kelompok jika masing-masing kelompok sudah menyelesaikannya.
- b) Guru/praktikan meminta siswa merumuskan kesimpulan dari hasil diskusi.
- c) Guru/praktikan menginstruksikan perwakilan dari setiap kelompok untuk membacakan masalah dan mempresentasikan hasil dari diskusinya.
- d) Kelompok lain menanggapi apa yang disampaikan oleh kelompok presentasi.
- e) Guru/praktikan dan siswa memberikan *applaus* karena telah mengikuti pembelajaran dengan baik.



f) Guru/praktikan memberikan penguatan terkait materi.

## 5. Hasil Belajar

### a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar menurut Gagne dan Bringsgs sebagaimana dikutip oleh Suprihatin adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa sebagai akibat perbuatan belajar dan dapat diamati melalui penampilan siswa. Menurut Reugeluth sebagaimana juga dikutip oleh Suprihatin bahwa hasil belajar atau pembelajaran dapat juga dipakai sebagai pengaruh yang memberikan suatu ukuran nilai dari metode (strategi) alternatif dalam kondisi yang berbeda-beda. Ia juga mengatakan secara spesifik bahwa hasil belajar adalah suatu kinerja (*performance*) yang diindikasikan sebagai suatu kapasitas (kemampuan) yang telah diperoleh.<sup>32</sup>

Beberapa hasil penelitian menunjukkan bahwa kualitas hasil belajar diduga dipengaruhi pula oleh tinggi rendahnya motivasi berprestasi yang dapat dilihat dari nilai rapor. Untuk menunjukkan tinggi rendahnya atau baik buruknya hasil belajar yang dicapai siswa ada beberapa cara. Satu cara yang sudah lazim digunakan adalah dengan memberikan skor terhadap kemampuan atau keterampilan yang telah dimiliki siswa setelah mengikuti proses belajar tersebut.

Sardiman menyatakan sebagaimana dikutip oleh Suprihatin adalah dengan mengetahui hasil pekerjaan, apalagi kalau terjadi kemajuan, agar mendorong siswa lebih giat belajar. Semakin mengetahui bahwa grafik hasil belajar meningkat, maka ada motivasi pada diri siswa untuk terus belajar dengan suatu harapan hasilnya terus meningkat.<sup>33</sup>

---

<sup>32</sup> Suprihatiningrum, *Strategi Pembelajaran...*, 37.

<sup>33</sup> *Ibid.*, 37-38.



Secara sederhana, yang dimaksud dengan hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Karena belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relative menetap. Biasanya guru menetapkan tujuan belajar. Anak yang berhasil dalam belajar adalah yang berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan instruksional.

Untuk mengetahui apakah hasil belajar yang dicapai telah sesuai dengan tujuan yang dikehendaki dapat diketahui melalui evaluasi. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Sunal bahwa evaluasi merupakan proses penggunaan informasi untuk membuat pertimbangan seberapa efektif suatu program telah memenuhi kebutuhan siswa. Selain itu, dengan dilakukannya evaluasi atau penilaian ini dapat dijadikan *feedback* atau tindak lanjut atau bahkan cara untuk mengukur tingkat penguasaan siswa. Kemajuan prestasi siswa tidak saja diukur dari tingkat penguasaan ilmu pengetahuan, tetapi juga sikap dan keterampilan.<sup>34</sup>

#### **b. Macam-macam Hasil Belajar**

Hasil belajar sebagaimana telah dijelaskan di atas, meliputi pemahaman konsep (aspek kognitif), keterampilan proses (aspek psikomotorik) dan sikap siswa (aspek afektif). Untuk lebih jelasnya dapat dijelaskan sebagai berikut:

##### 1) Pemahaman konsep

Pemahaman menurut Bloom sebagaimana dikutip oleh Ahmad Susanto diartikan sebagai kemampuan untuk menyerap arti dari materi atau bahan. Pemahaman menurut Bloom ini adalah seberapa besar siswa mampu menerima, menyerap dan memahami pelajaran yang diberikan oleh guru kepada siswa, atau

---

<sup>34</sup> Susanto, *Teori Belajar....*, 5-6.

sejauh mana siswa dapat memahami serta mengerti apa yang ia baca, yang dilihat, yang dialami atau yang dirasakan berupa hasil penelitian atau observasi langsung yang ia lakukan.<sup>35</sup>

Menurut Dorothy J. Skeel dalam bukunya Nursid Sumatmadja, konsep merupakan suatu yang tergambar dalam pikiran suatu pemikiran, gagasan atau suatu pengertian. Jadi, konsep ini merupakan sesuatu yang telah melekat dalam hati seseorang dan tergambar dalam pikiran, gagasan atau suatu pengertian.

Untuk mengukur hasil belajar siswa yang berupa pemahaman konsep, guru dapat melakukan evaluasi produk. Menurut Winkel, ia menyatakan bahwa melalui produk dapat diselidiki apakah dan sampai berapa jauh suatu tujuan intruksional telah tercapai, semua tujuan itu merupakan hasil belajar yang seharusnya diperoleh siswa. Berdasarkan pandangan Winkel ini, dapat diketahui bahwa hasil belajar siswa erat hubungannya dengan tujuan intruksional (pembelajaran) yang telah dirancang guru sebelum melakukan proses belajar mengajar. Evaluasi produk dapat dilaksanakan dengan mengadakan berbagai macam tes, baik secara lisan maupun tertulis.<sup>36</sup>

## 2) Keterampilan Proses

Usman dan Setiawati mengemukakan bahwa keterampilan proses merupakan keterampilan yang merupakan keterampilan yang mengarah pada pengembangan kemampuan mental, fisik dan sosial yang mendasar sebagai penggerak kemampuan yang lebih tinggi dalam diri individu siswa. Keterampilan berarti kemampuan

---

<sup>35</sup> *Ibid.*, 6.

<sup>36</sup> *Ibid.*, 9.

menggunakan pikiran, nalar dan perbuatan secara efektif dan efisien untuk mencapai suatu hasil tertentu termasuk kreatifitasnya.<sup>37</sup>

Dalam melatih keterampilan proses, secara bersamaan dikembangkan pula sikap-sikap yang dikehendaki, seperti kreativitas, kerja sama, bertanggungjawab dan berdisiplin sesuai dengan penekanan bidang studi yang bersangkutan.<sup>38</sup>

### 3) Sikap

Menurut Sudirman sebagaimana dikutip oleh Suprihatin, sikap merupakan kecenderungan untuk melakukan sesuatu dengan cara, metode, pola dan teknik tertentu terhadap dunia sekitarnya baik berupa individu-individu maupun objek tertentu. Sikap merujuk pada perbuatan, perilaku atau tindakan seseorang.<sup>39</sup>

Dalam hubungan hasil belajar siswa, sikap ini lebih diarahkan pada pengertian pemahaman konsep. Dalam pemahaman konsep, maka domain yang sangat berperan adalah domain kognitif.<sup>40</sup>

### c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut teori Gestalt sebagaimana dikutip oleh Ahmad Susanto, belajar merupakan sesuatu proses perkembangan. Artinya bahwa secara kodrati, jiwa raga anak mengalami perkembangan. Perkembangan sendiri memerlukan sesuatu baik yang berasal dari diri siswa sendiri maupun pengaruh dari lingkungannya. Berdasarkan teori ini, hasil belajar siswa dipengaruhi oleh dua hal yaitu siswa itu sendiri dan lingkungannya. *Pertama*, siswa: dalam arti kemampuan berpikir atau tingkah laku intelektual, motivasi, minat dan kesiapan siswa, baik jasmani maupun rohani. *Kedua*,

---

<sup>37</sup> *Ibid.*

<sup>38</sup> *Ibid.*

<sup>39</sup> *Ibid.*, 11.

<sup>40</sup> *Ibid.*



lingkungan: yaitu sarana dan prasarana, kompetensi guru, kreativitas guru, sumber-sumber belajar, metode serta dukungan lingkungan, keluarga dan lingkungan.<sup>41</sup>

Pendapat yang senada dikemukakan oleh Wasliman sebagaimana dikutip oleh Ahmad Susanto, hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang mempengaruhi, baik faktor internal maupun eksternal. Secara perinci, uraian mengenai faktor internal dan eksternal, sebagai berikut:

- 1) Faktor internal, faktor internal merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri peserta didik, yang mempengaruhi kemampuan belajarnya. Faktor internal ini meliputi: kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar serta kondisi fisik dan kesehatan.
- 2) Faktor eksternal, faktor yang berasal dari luar diri peserta didik yang mempengaruhi hasil belajar yaitu keluarga, sekolah dan masyarakat. Keadaan keluarga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Selanjutnya, bahwa sekolah merupakan salah satu faktor yang ikut menentukan hasil belajar siswa. Semakin tinggi kemampuan belajar siswa dan kualitas pengajaran di sekolah, maka semakin tinggi pula hasil belajar siswa.

Kualitas pengajaran di sekolah sangat ditentukan oleh guru, sebagaimana dikemukakan oleh Wina Sanjaya yang dikutip oleh Ahmad Susanto dalam bukunya yang berjudul *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, bahwa guru adalah komponen yang sangat menentukan dalam implementasi suatu strategi pembelajaran. Berdasarkan pendapat ini, dapat ditegaskan bahwa salah satu faktor eksternal yang sangat berperan mempengaruhi hasil belajar siswa adalah guru.<sup>42</sup>

---

<sup>41</sup> *Ibid.*, 12.

<sup>42</sup> *Ibid.*, 12-13.

## 6. Mata Pelajaran Aqidah Akhlaq

### a. Pengertian Mata Pelajaran Akidah Akhlaq

Secara etimologi, akidah berasal dari kata “*aqada*” yang mengandung arti ikatan atau keterkaitan atau keyakinan yang benar-benar menetap dan melekat di hati manusia. Sedangkan secara Terminology, akidah dalam Islam berarti keimanan atau keyakinan seseorang terhadap Allah SWT., yang menciptakan alam semesta beserta seluruh isinya dengan segala sifat dan perbuatan-Nya. Dengan demikian, akidah merupakan dasar utama dalam ajaran Islam.<sup>43</sup>

Pengertian akhlak secara bahasa berasal dari bahasa Arab, jamak dari *Khuluq*, yang menurut bahasa berarti budi pekerti atau tingkah laku.<sup>44</sup>

Aqidah akhlak merupakan salah satu mata pelajaran pendidikan Agama Islam di Madrasah Tsanawiyah mengandung pengertian pengetahuan, pemahaman dan penghayatan tentang keyakinan atau kepercayaan dalam Islam yang menetap dan melekat dalam hati yang berfungsi sebagai pandangan hidup, untuk selanjutnya diwujudkan dalam perilaku, perbuatan, sopan santun dan amal perbuatan peserta didik dalam segala aspek kehidupannya sehari-hari baik di keluarga, sekolah dan masyarakat.

### b. Tujuan Mata Pelajaran Akidah Akhlak

Adapun tujuan mata pelajaran akidah akhlak di Madrasah Tsanawiyah, sebagai berikut:

- 1) Menumbuhkembangkan akidah melalui pemberian, pemupukan dan pengembangan, pengetahuan, penghayatan, pembiasaan serta pengalaman peserta didik tentang

<sup>43</sup> Azmi, *Pembinaan Akhlak...*, 37.

<sup>44</sup> Prahara, *Materi Pendidikan...*, 181.

akidah Islam, sehingga menjadi muslim yang terus berkembang keimanan dan ketaqwaan kepada Allah SWT.

- 2) Mewujudkan muslim Indonesia yang berakhlak mulia dan menghindari akhlak tercela dalam kehidupan sehari-hari, baik dalam kehidupan individu maupun sosial, sebagai manifestasi dari ajaran dan nilai-nilai akidah Islam.
- 3) Sosialisasi antar siswa terbangun, yakni antar siswa dengan siswa lebih akrab.<sup>45</sup>

**c. Cakupan Materi Akidah Akhlak kelas VIII**

- 1) Akhlaq tercela terhadap diri sendiri (*Ana<niyah*, Putus Asa, *Ghad{ab* dan T{ama’)

a) Pengertian *Ana<niyah* dan Putus Asa

(1) Pengertian *Ana<niyah*

*Ana<niyah* disebut juga egois, yaitu sifat yang menilai sesuatu berdasarkan kepentingan diri sendiri dan meremehkan orang lain. Perilaku ini harus dihindari karena tidak sesuai dengan ajaran Islam. Islam mengajarkan agar kita senantiasa bertolong-menolong antar sesama manusia.

*Ana<niyah* adalah sifat sangat tercela dan membahayakan di dalam pergaulan di masyarakat. *Ana<niyah* termasuk penyakit hati, apabila dibiarkan akan berkembang menjadi sombong, kikir dan takabur yang diiringi sifat iri dan dengki. Firman Allah SWT., Q. S. Luqman [31]: 18:



---

<sup>45</sup> Ibid., 37.



Artinya: *"Dan janganlah kamu memalingkan mukamu dari manusia (karena sombong) dan janganlah kamu berjalan di muka bumi dengan angkuh. Sesungguhnya Allah tidak menyukai orang-orang yang sombong lagi membanggakan diri"*.

Semua penyakit, pasti mendatangkan bahaya. Sifat ananiyah akan mendatangkan bahaya bagi dirinya sendiri dan orang lain. Adapun bahaya yang ditimbulkan dari perilaku ananiyah sebagai berikut:

- 
- (a) Menimbulkan kecewaan orang lain
  - (b) Merusak hubungan persaudaraan
  - (c) Memutuskan hubungan silaturahmi
  - (d) Dijauhi dalam pergaulan dan dikucilkan oleh orang lain
  - (e) Kaku dalam pergaulan, sehingga sulit mencapai ketenteraman hidup bersama
  - (f) Menimbulkan kebencian, pertengkaran dan permusuhan
  - (g) Sulit menerima petunjuk kebenaran, karena merasa dirinya adalah yang paling benar
  - (h) Berdosa kepada Allah SWT., karena Islam melarang sifat ananiyah

## (2) Pengertian Putus Asa

Putus asa adalah sikap/perilaku yang merasa bahwa dirinya telah gagal atau tidak akan mampu dalam meraih suatu harapan atau cita-cita dan ia tidak mau berusaha untuk melanjutkan apa yang diinginkan.

Putus asa berarti habis harapan, tidak ada harapan lagi. Seseorang dikatakan putus asa apabila tidak lagi mempunyai harapan tentang sesuatu yang semula hendak dicapai.


Penyebab seseorang putus asa biasanya karena terjadinya kegagalan yang berulang kali dalam mencapai cita-cita atau pengharapan sesuatu. Sebenarnya penyebab seseorang putus asa bukanlah persoalan yang dihadapi semata-mata, melainkan cara mensikapi persoalan tersebut.

(a) Dampak Negatif Putus Asa

Putus asa termasuk akhlak *mazmu'ah*, maka dampaknya amat negatif bagi diri sendiri dan keluarga. Adapun dampak negatif putus asa antara lain:

- Merugikan diri sendiri karena membuang waktu, energi dan potensi yang dimiliki.
- Susah untuk mencapai kemajuan karena tidak berani berbuat, khawatir menanggung kegagalan lagi.

Orang putus asa berarti kehilangan gairah dan semangat untuk mencapai sesuatu yang semula diharapkan. Putus asa biasanya diikuti dengan sikap masa bodoh, tidak mau lagi berusaha. Islam mendidik umatnya agar tidak putus asa dari rahmat Allah SWT., sebagaimana firman Allah SWT., sebagai berikut:



**IAIN**  
**PONOROGO**

وَلَا تَيْئَسُوا مِنْ رَوْحِ اللَّهِ إِنَّهُ لَا يَيْئَسُ مِنْ رَوْحِ اللَّهِ إِلَّا الْقَوْمُ الْكَافِرُونَ

Artinya: “Dan janganlah kamu beputus asa dari rahmat Allah. Sesungguhnya yang berputus asa dari rahmat Allah, hanyalah orang-orang kafir”. (Q. S. Yusuf 12:87)

(b) Ciri-Ciri Orang yang Putus Asa

Putus asa dialami seseorang dapat tercermin dalam sikap, antara lain:

- Bermalas-malasan setelah mengalami kegagalan dalam suatu usaha.
- Tidak bersemangat untuk meneruskan usahanya yang gagal.
- Tampak murung dan tidak memiliki gairah untuk berusaha lagi.
- Mudah terpancing emosinya sehingga cepat marah walaupun dengan sebab yang kecil saja.

Setiap muslimin dan muslimat harus menghindari diri dari sifat putus asa. Cara untuk menghindari diri dari putus asa antara lain sebagai berikut:

- Merenungi kegagalan yang di alami orang lain sehingga dapat memperoleh perbandingan dari pengalaman pahit orang lain.
- Selalu yakin bahwa Allah akan memberi jalan keluar atas persoalan yang di hadapi.

b) Akhlaq Tercela Kepada Diri Sendiri (*Ghad{ab* dan *T{ama'*)

(1) Pengertian *Ghad{ab*

*Ghad{ab* berarti marah atau pemarah. *Ghad{ab* termasuk sifat tercela, karena marah itu bersumber dari setan. Baik di seseorang yang sedang marah memiliki kecenderungan tidak dapat mengontrol dirinya. Untuk itulah sebagai



orang Islam harus pandai-pandai mengendalikan diri agar tidak sampai mudah marah. Orang yang dapat menahan amarah merupakan salah satu ciri orang *muttaqin*. Akibat buruk dari sikap marah seseorang antara lain sebagai berikut:

- Tidak dapat berfikir tenang dalam menghadapi permasalahan
- Tidak dapat menyelesaikan permasalahan secara baik berdasarkan pertimbangan pikiran sehat
- Jika sering terjadi, dapat menimbulkan tekanan darah tinggi yang membahayakan kesehatan jasmani dan rohani
- Sikap *ghadab* dapat menimbulkan kekecewaan atau sakit hati orang lain
- Dapat menimbulkan kerugian materi, jika disertai dengan perbuatan anarkis.

Oleh karena itu, sifat *ghadab* merupakan sifat tercela maka kita harus berusaha menghindarkan diri dari sifat tersebut. Sebagai orang yang beriman dan bertakwa, harus menghindari rasa marah. Meredam kemarahan dengan kesabaran. Hati yang sabar akan membawa seseorang untuk berpikir secara cermat dalam menghadapi suatu permasalahan.

## (2) Pengertian T{ama'

Secara bahasa t{ama' berarti rakus hatinya. Sedang menurut *istilah* t{ama' adalah cinta kepada dunia (harta) terlalu berlebihan tanpa memperhatikan hukum haram yang mengakibatkan adanya dosa besar.

T{ama' adalah sikap rakus terhadap hal-hal yang bersifat rakus terhadap dunia menyebabkan manusia menjadi hina. Sifat ini digambarkan oleh beliau seperti orang yang haus yang hendak minum air laut, semakin banyak ia meminum air laut, semakin bertambah rasa dahaganya. Maksudnya,

bertambahnya harta tidak akan menghasilkan kepuasan hidup karena keberhasilan.

Dalam mengumpulkan harta akan menimbulkan harapan untuk mendapatkan harta benda baru yang lebih banyak. Sifat kebendaan tanpa memperhitungkan mana yang halal dan haram.

(a) Perilaku Orang yang T{ama'

Orang yang tamak senantiasa lapar dan dahaga kehidupan dunia. Makin banyak yang diperoleh dan menjadi miliknya, semakin rasa lapar dan dahaga untuk mendapatkan lebih banyak lagi. Jadi, mereka sebenarnya tidak dapat menikmati kebaikan dari apa yang dimiliki, tetapi sebaliknya menjadi satu bebanan hidup.

Selanjutnya, kehidupannya hanya disibukkan untuk terus mendapat apa yang diinginkannya, karena orang tamak lupa tujuan sebenarnya amanah hidup di dunia ini. Mereka tidak peduli hal lain, melainkan mengisi segenap ruang untuk memuaskan nafsu tamaknya. Sesungguhnya Allah SWT., menciptakan manusia sebagai khalifah untuk melaksanakan tanggung jawab sebagai hamba-Nya.

Sifat T{ama' ini akan menjerumuskannya ke dalam bahaya riya' serta akan mencabut kemanisan beribadah kepada Allah SWT. Akhirnya ia akan menjadi hamba abadi kepada makhluk setelah Allah SWT., membebaskannya dari pada perhambaan sesama makhluk.

### C. Kerangka Berfikir

Kerangka berfikir dalam penelitian ini adalah:

1. Jika strategi *problem solving* dengan menggunakan media gambar baik, maka hasil belajar siswa kelas VIII juga baik.
2. Jika strategi *problem solving* dengan menggunakan media gambar kurang baik, maka hasil belajar siswa kelas VIII juga kurang baik.

#### D. Pengajuan Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban atau dugaan sementara yang harus diuji lagi kebenarannya. Secara statistika, hipotesis diartikan sebagai pernyataan mengenai keadaan populasi (parameter) yang akan diuji kebenarannya berdasarkan data yang diperoleh dari sampel penelitian (statistik).<sup>46</sup>

Adapun mengenai pengaruh strategi *problem solving* dengan menggunakan media gambar terhadap hasil belajar siswa kelas VIII mata pelajaran aqidah akhlak Mts Ma'arif Klego, dirumuskan hipotesis sebagai berikut:

Ha : Ada Pengaruh Strategi *Problem Solving* dengan Menggunakan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII Mata Pelajaran Akidah Akhlak di MTs Ma'arif Klego

Ho : Tidak Ada Pengaruh Strategi *Problem Solving* dengan Menggunakan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII Mata Pelajaran Akidah Akhlak di MTs Ma'arif Klego



---

<sup>46</sup> Andhita Dessy Mulansari, *Aplikasi Statistik Parametrik dalam Penelitian* (Yogyakarta: Pustaka Felicha, 2016), 12.

### BAB III

## METODE PENELITIAN

### A. Rancangan Penelitian

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan pendekatan kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah suatu proses menemukan pengetahuan yang menggunakan data berupa angka sebagai alat menemukan keterangan mengenai apa yang ingin kita ketahui.<sup>47</sup>

Penelitian ini merupakan penelitian metode eksperimen, yaitu metode penelitian yang bertujuan untuk meneliti hubungan antara dua variabel atau lebih pada hasilnya dengan kelompok yang tidak mengalami manipulasi, yang disebut dengan kelompok kontrol.<sup>48</sup>

Berdasarkan beberapa bentuk desain eksperimen yang dikemukakan oleh Sugiyono, penelitian ini termasuk dalam *true eksperimental* karena dalam desain ini peneliti dapat mengontrol semua variabel yang mempengaruhi jalannya eksperimen.<sup>49</sup> Desain *true eksperimental* dalam penelitian ini adalah *Posttest-Only Control Design*.

Pada *Posttest-Only Control Design* yaitu terdapat dua kelompok. Kelompok pertama diberi perlakuan dan kelompok kedua tidak diberi perlakuan. Kelompok yang diberi perlakuan disebut kelas *eksperimen* dan kelompok yang tidak diberi perlakuan disebut kelas *kontrol*.<sup>50</sup>

**Tabel 3.1**  
**Instrumen Pemberian *Posttest***

Kelompok	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	41 ✓	✓
Kontrol	✗	✓

<sup>47</sup> Deni Dermawan, *Metode Penelitian Kuantitatif* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013), 37.

<sup>48</sup> Dermawan, *Metode Penelitian...*, 228

<sup>49</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D* (Bandung: Alfabeta, 2008), 75.

<sup>50</sup> *Ibid.*, 76.



Variabel dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Strategi *problem solving* menggunakan media gambar sebagai variabel bebas (*Independent*)
2. Hasil belajar sebagai variabel terikat (*Dependent*)

## B. Populasi dan Sampel

### 1. Populasi

Populasi adalah kumpulan unsur atau individu yang memiliki karakteristik tertentu dalam suatu penelitian.<sup>51</sup> Jadi, populasi bukan hanya orang tetapi juga subyek dan benda alam lain. Populasi juga bukan hanya sekedar jumlah obyek/subyek yang dipelajari, tetapi meliputi seluruh karakter/sifat yang dimiliki oleh subyek atau subyek itu. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII yang terdiri dari 30 siswa Mts Ma'arif Klego.

Tabel 3.2

Populasi Penelitian

No	Kelas	L	P	Jumlah
1	VIII A	11	4	15
2	VIII B	11	4	15
Jumlah		22	8	30

### 2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Bila populasi besar dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi,

---

<sup>51</sup> Wulansari, *Aplikasi Statistik...*, 8.

misalnya karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi.<sup>52</sup>

Sampel merupakan bagian dari populasi yang memiliki ciri-ciri atau keadaan yang akan diteliti. Sampel dapat didefinisikan sebagian anggota populasi yang dipilih dengan menggunakan prosedur tertentu sehingga diharapkan dapat mewakili populasi.<sup>53</sup>

Dalam pengambilan sampel ini, penelitian menggunakan teknik *sampling jenuh*. *Sampling jenuh* adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Hal ini dilakukan apabila jumlah populasi relatif kecil, yaitu kurang dari 100 orang.<sup>54</sup>

Sampel dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII di MTs Ma'arif Klego dengan jumlah sebanyak 30 siswa.

### C. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati.<sup>55</sup> Instrumen pengumpulan data adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatannya mengumpulkan agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah olehnya.

Adapun instrument pengumpulan data adalah sebagai berikut:

#### 1. Tes

Tes atau evaluasi hasil belajar merupakan proses untuk menentukan nilai hasil belajar siswa melalui kegiatan penilaian atau pengukuran hasil belajar.<sup>56</sup> Dalam penelitian ini, tes diberikan kepada responden setelah perlakuan. Pengambilan data melalui metode

---

<sup>52</sup> *Ibid.*, 118.

<sup>53</sup> Nanang Martono, *Metode Penelitian kuantitatif* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2011), 74.

<sup>54</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian.....*,124-125.

<sup>55</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian....*, 148.

<sup>56</sup> J Hamdayana, *Metodologi Pengajaran: cetakan 1* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2016), 196.

tes ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar yang diperoleh pada kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah diberi perlakuan yang berbeda. Tes yang digunakan berbentuk soal objektif pilihan ganda dengan 4 pilihan jawaban.<sup>57</sup>

Langkah-langkah melakukan tes:

- a. Membuat kisi-kisi soal
- b. Menyusun soal
- c. Mengadakan uji coba
- d. Menganalisis hasil uji coba

## 2. Instrumen Non Tes

Instrumen non tes digunakan untuk mengukur perubahan perilaku yang berkenaan dengan ranah kognitif, afektif dan psikomotorik terutama yang berhubungan dengan apa yang dibuat atau dikerjakan oleh peserta didik daripada apa yang akan diketahui dan dipahaminya.<sup>58</sup>

## 3. Perlakuan

### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Nama Sekolah : MTs MA'ARIF KLEGO  
Mata Pelajaran : Akidah Akhlak  
Kelas/Semester : VIII/Ganjil  
Materi Pokok : *Ana<nyah, Putus Asa, Ghad{ab, dan T{ama'*  
Alokasi Waktu : 4 x 40 menit

---

<sup>57</sup> *Ibid.*

<sup>58</sup> Hamdayama, *Metodoogi Pengajaran...*, 196.

## A. Kompetensi Inti

- (K1) : Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya
- (K2) : Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun dan percaya diri dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya
- (K3) : Memahami pengetahuan (faktual, konseptual dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata
- (K4) : Mencoba, mengolah dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori

## B. Kompetensi Dasar

- KI.1 1.3. Menolak perilaku *Ana<niyah*, Putus Asa, *Ghad{ab*, dan T{ama'
- KI.2 2.3. Membiasakan diri menghindari perilaku *Ana<niyah* Putus Asa, *Ghad{ab*, dan T{ama'
- KI.3 3.3. Memahami pengertian, contoh dan dampak negatif sifat *Ana<niyah*, Putus Asa, *Ghad{ab*, dan T{ama'
- KI.4 4.3. Mensimulasikan akibat buruk akhlak tercela dalam kehidupan



sehari-hari

**C. Indikator**

KI	KD	INDIKATOR
1	1.3. Menolak perilaku <i>Ana&lt;niyah, Putus Asa, Ghad{ab, dan T{ama'</i>	1.3.1. Siswa mampu membiasakan menolak perilaku <i>Ana&lt;niyah, putus asa, Ghad{ab, dan T{ama'</i>
2	2.3. Membiasakan diri menghindari perilaku <i>Ana&lt;niyah, Putus Asa, Ghad{ab, dan T{ama'.</i>	2.3.1. Siswa mampu melatih menghindari perilaku <i>Ana&lt;niyah, putus asa, Ghad{ab, dan T{ama'.</i>
3	3.3. Memahami pengertian, contoh dan dampak negatif sifat <i>Ana&lt;niyah, Putus Asa, Ghad{ab, dan T{ama'</i>	3.3.1. Siswa mampu menjelaskan pengertian, contoh dan dampak negatif sifat <i>Ana&lt;niyah, putus asa, Ghad{ab, dan T{ama'.</i> 3.3.2. Siswa mampu menyimpulkan pengertian, contoh dan dampak negatif sifat <i>Ana&lt;niyah, putus asa, Ghad{ab, dan T{ama'</i>
4	4.3. Mensimulasikan akibat buruk akhlak tercela dalam kehidupan sehari-hari	4.3.1. Siswa mampu mengidentifikasi akibat buruk akhlak tercela dalam kehidupan sehari-hari

Dapat dilihat dilampiran 02 dan lampiran 03

## D. Teknik Pengumpulan Data

Agar memperoleh data variabel tentang adakah pengaruh strategi *problem solving* dengan menggunakan media gambar terhadap hasil belajar siswa penulis menggunakan alat tes untuk memperoleh data penggunaan media gambar.

### 1. Tes

Langkah-langkah melakukan tes, yaitu sebagai berikut:

- a) Membuat kisi-kisi soal
- b) Menyusun soal
- c) Mengadakan uji coba
- d) Menganalisis hasil uji coba

Tabel 3.3

Instrumen Pengumpulan Data

Judul	Variabel	Indikator	Subjek	Teknik
Pengaruh Strategi <i>Problem Solving</i> Dengan Menggunakan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII Pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak Mts Ma'arif Klego	Independent: Strategi <i>Problem Solving</i> dengan menggunakan Media Gambar (Akhlak Tercela terhadap Diri Sendiri)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menolak perilaku <i>Ana&lt;niyah</i> putus asa, <i>Ghad{ab</i>, dan T{ama'</li> <li>Siswa mampu membiasakan Menolak perilaku <i>Ana&lt;niyah</i> putus asa, <i>Ghad{ab</i>, dan T{ama'</li> <li>2. Membiasakan diri menghindari perilaku <i>Ana&lt;niyah</i>, putus asa, <i>Ghad{ab</i>, dan T{ama'.</li> <li>3. Siswa mampu melatih menghindari perilaku <i>Ana&lt;niyah</i>, putus asa, <i>Ghad{ab</i>, dan T{ama'</li> <li>4. Memahami pengertian, contoh dan dampak negatif sifat <i>Ana&lt;niyah</i>, putus asa, <i>Ghad{ab</i>,</li> </ol>	Siswa kelas VIII A dan Siswa kelas VIII B	Tes

		dan T{ama' 5. Siswa mampu menjelaskan dan menyimpulkan pengertian, contoh dan dampak negatif sifat Ana<niyah, putus asa, Ghad{ab, dan T{ama'		
--	--	---	--	--

Lanjutan tabel....

Judul	Variabel	Indikator	Subjek	Teknik
		6. Mensimulasikan akibat buruk akhlak tercela dalam kehidupan sehari-hari a. Siswa mampu mengidentifikasi akibat buruk akhlak tercela dalam kehidupan sehari-hari		
	Variabel Dependent: Hasil Belajar Akidah	Siswa mampu mencapai KKM nilai Akidah Akhlak		dokumentasi

### E. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian kuantitatif, analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul yang digunakan untuk menjawab rumusan masalah dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang akan diajukan.<sup>59</sup>

<sup>59</sup> Wulansari, *Aplikasi Statistika...*, 207.

## 1. Uji Validitas dan Reliabilitas

### a. Validitas

Validitas (kesahihan) instrumen penelitian adalah derajat yang menunjukkan di mana suatu tes mengukur apa yang hendak diukur.<sup>60</sup> Validitas merupakan syarat yang terpenting dalam suatu alat evaluasi. Suatu teknik evaluasi dikatakan valid jika instrumen yang digunakan betul-betul tepat untuk mengukur apa yang akan diukur.<sup>61</sup> Untuk menguji validitas instrumen dalam penelitian ini, peneliti menggunakan jenis validitas konstruk sebab variabel dalam penelitian ini berkaitan dengan fenomena dan objek yang abstrak, tetapi gejalanya dapat diamati dan diukur.

Pengujian validitas dalam penelitian ini dilakukan dengan mengkorelasikan skor item pertanyaan hasil uji coba dengan skor total menggunakan metode korelasi *product moment*.

Kriteria dari validitas setiap item pertanyaan apabila koefisien korelasi ( $r_{hitung}$ ) positif dan lebih besar atau sama dengan  $r_{tabel}$  maka item tersebut dikatakan valid sebaliknya apabila  $r_{hitung}$  negatif atau lebih kecil dari  $r_{tabel}$  maka item tersebut dikatakan tidak valid (drop). Selanjutnya apabila terdapat item-item pertanyaan yang tidak memenuhi kriteria validitas (tidak valid), maka item tersebut akan dikeluarkan dari soal tes. Nilai  $r_{tabel}$  yang digunakan untuk subyek (N) sebanyak 30 dengan menggunakan taraf signifikan 5% maka diperoleh  $r_{tabel} = 0,361$ .<sup>62</sup>

Ada uji validitas instrumen ini peneliti mengambil sampel seluruh kelas VIII di MTs Ma'arif Klego Ponorogo sebanyak 30 siswa. Dari hasil perhitungan validitas item instrument terdapat 20 item soal, ternyata terdapat 16 item soal yang dinyatakan valid

<sup>60</sup> Sukardi, *Evaluasi Pendidikan: Prinsip dan Operasionalnya* (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), 31.

<sup>61</sup> Zainal Arifin, *Penelitian Pendidikan* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014), 245.

<sup>62</sup> Wulansari, *Aplikasi Statistika.....*, 95.



yaitu nomor 1, 2, 3, 4, 5, 7, 9, 11, 12, 14, 15, 16, 17, 18, 19 dan 20. Dapat dilihat pada lampiran 06 dan 07.

Dari hasil perhitungan validitas item instrument dapat dilihat dalam tabel berikut:

**Tabel 3.4**  
**Uji Validitas**

No	$r_{hitung}$	$r_{tabel}$	Keterangan
1	0,4949	0,361	Valid
2	0,5073	0,361	Valid
3	0,4471	0,361	Valid
4	0,466	0,361	Valid
5	0,4914	0,361	Valid
6	0,1774	0,361	Tidak Valid
7	0,4648	0,361	Valid
8	0,1966	0,361	Tidak valid
9	0,4818	0,361	Valid
10	0,189	0,361	Tidak Valid
11	0,4615	0,361	Valid
12	0,4611	0,361	Valid
13	0,1701	0,361	Tidak valid
14	0,5172	0,361	Valid
15	0,4584	0,361	Valid
16	0,5733	0,361	Valid
17	0,6668	0,361	Valid
18	0,4893	0,361	Valid
19	0,4471	0,361	Valid
20	0,517	0,361	Valid

## b. Reliabilitas

Reliabilitas adalah hasil suatu pengukuran yang dapat dipercaya. Hasil suatu pengukuran dapat dipercaya hanya apabila dalam beberapa kali pelaksanaan pengukuran terhadap kelompok subjek yang sama diperoleh hasil yang relatif sama.<sup>63</sup>

Untuk mengkaji reabilitas instrumen, dalam penelitian ini dilakukan secara *internal consistency*, dengan cara mencobakan instrumen sekali saja, kemudian data yang diperoleh dianalisis dengan teknik tertentu. Hasil analisis dapat digunakan untuk memprediksi realibitas instrumen.<sup>64</sup> adapun untuk menganalisis reabilitas instrumen dengan menggunakan teknik *Alpha Cronbach* dengan bantuan program SPSS versi 16.0 *for windows*. Kriteria dari reabilitas instrumen penelitian adalah apabila harga cronbach alfa lebih besar dari 0,6, maka instrumen tersebut dikatakan reliabel dan sebaliknya apabila harga cronbach alfa kurang dari 0,6, maka instrumen tersebut dikatakan tidak reliabel.<sup>65</sup>

Hasil perhitungan dapat dilihat dari tabel berikut:

**Tabel 3.5**

### **Rekapitulasi Uji Realibilitas Item Instrumen**

<b>Variabel</b>	<b>Jumlah Item Soal</b>	<b>Cronbach Alpha</b>	<b>Keterangan</b>
Strategi problem solving dengan menggunakan media gambar	16	0,798	Reliabel

Dari keterangan tabel di atas, diketahui bahwa variabel Strategi problem solving dengan menggunakan media gambar memiliki *cronbach alfa*  $> 0,5$ . Dengan demikian,

<sup>63</sup> Saifuddin Azwar, *Reabilitas dan Validitas* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014), 7.

<sup>64</sup> Sukardi, *Metodologi Penelitian Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), 127-128

<sup>65</sup> Duwi Prayitno, *SPSS Handbook: Analisis Data, Olah Data, dan Penyelesaian Kasus-kasus Statistik* (Yogyakarta: Mediakom, 2016), 60.

variabel strategi problem solving dengan menggunakan media gambar dikatakan reliabel. Adapun untuk mengetahui perhitungan *cronbath alfa* dapat dilihat pada lampiran 08.

## 2. Uji Prasyarat Analisis

### a. Uji Normalitas

Uji ini digunakan untuk menguji apakah sampel penelitian ini dari populasi distribusi normal atau tidak.

Uji normalitas mengasumsikan bahwa data di tiap variabel berasal dari populasi yang berdistribusi normal.<sup>66</sup> Adapun pada tahap ini peneliti menggunakan alat bantu yakni dengan menggunakan *SPSS 16.6 For Windows* menggunakan *kolmogorof-smirnof* pada bagian *asympt. Sig. (2-tailed)*. Pada tahap ini ada dua kriteria, yakni:

- 1) Apabila nilai *asympt. Sig. (2-tailed)*  $> 0,05$  maka data berdistribusi normal.
- 2) Apabila nilai *asympt. Sig. (2-tailed)*  $< 0,05$  maka distribusi tidak normal.

### b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas mengasumsikan bahwa data di setiap variabel mempunyai varians yang homogen dengan data pada variabel lain.<sup>67</sup> Pada tahap ini menggunakan *SPSS 16.0 for windows* menggunakan *one way anova*. Pada tahap ini ada dua kriteria yakni:

- 1) Apabila nilai signifikansi  $> 0,05$  maka homogen.
- 2) Apabila nilai signifikansi  $< 0,05$  maka tidak homogeny

---

<sup>66</sup> Wulansari, *Aplikasi Statistika.....*, 38.

<sup>67</sup> *Ibid.*, 22.

### 3. Uji Test “t”

Test “t” merupakan salah satu tes statistik yang digunakan untuk menguji kebenaran atau kepalsuan hipotesa nihil yang menyatakan bahwa diantara dua buah mean sampel yang diambil secara random dari populasi yang sama, tidak terdapat perbedaan yang signifikan.<sup>68</sup> Tes “t” sebagai salah satu teknik komparasional bivariat harus disesuaikan dengan keadaan sampel yang sedang kita teliti yaitu dengan menggunakan tes “t” untuk sampel kecil ( $n > 30$ ).

#### a. Tes “t” untuk sampel kecil yang kedua sampel satu sama lain mempunyai hubungan

Rumus yang di pakai:

$$1) SD_D = \sqrt{\frac{\sum D^2}{n} - \left(\frac{\sum D}{n}\right)^2}$$

$$D = X - Y$$

$\sum D_D$  = Deviasi standar dari perbedaan antara nilai variabel 1 dan nilai variabel 2.

$\sum D$  = Jumlah beda/selisih antara nilai variabel 1 dan variabel 2

$$2) SE_{MD} = \frac{SD}{\sqrt{n-1}}$$

$SE_{MD}$  = Standar Error (Standar kesesatan) dari Mean of Difference.

$$3) t_0 = \frac{MD}{SE_{MD}} \text{ dengan } MD = \frac{\sum D}{n}$$

$M_D$  = Mean Of Deffrence (nilai rata-rata hitung dari beda selisih antara nilai variabel 1 dan nilai variabel 2).

Untuk interpretasinya db= n-1 dan dikonsultasikan Tabel Nilai “t”. rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:

<sup>68</sup> Retno Widyaningrum, *Statistika* (Yogyaakarta: Pustaka Felicha, 2011), 151.



**langkah 1:** Merumuskan hipotesa dan buatlah tabel perhitungannya.

Ho: Tidak ada/tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara strategi *problem solving* dengan menggunakan media gambar terhadap hasil belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran akidah akhlak di MTs Ma'arif Klego.

Ha: Ada/terdapat pengaruh yang signifikan antara strategi *problem solving* dengan menggunakan media gambar terhadap hasil belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran akidah akhlak di MTs Ma'arif Klego.

**Langkah 2:** Carilah selisih (beda) antara variabel X dan variabel Y ( $D=X - Y$ ) dan tulis pada kolom berikutnya, sehingga dijumlahkan seluruhnya didapatkan  $\sum D$ .

Rumusnya:  $M_D = \frac{\sum D}{n}$

**Langkah 3:** Masing-masing baris untuk nilai D dikuadratkan, kemudian dijumlahkan sehingga di dapatkan  $\sum D^2$ .

**Langkah 4:** Nilai jumlah yang di dapatkan dari langkah 2 dan langkah 3 dimasukkan

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

2

**Langkah 5:** Nilai didapatkan pada langkah 4 dimasukkan ke dalam Rumus Standar

Error:  $SE_{MD} = \frac{SD}{\sqrt{n-1}}$

**Langkah 6:** Menghitung nilai t

Rumus :  $t_0 = \frac{M_D}{SE_{MD}}$  -- (jika ada tanda minus disini bukan tanda aljabar karena To di sini

merupakan ada selisih derajat perbedaan nilai X dan Y sebesar nilai minus tersebut, sehingga tanda minus tersebut tidak perlu dibandingkan).

## b. Interpretasi

Menghitung derajat bebasnya  $db = n-1$  dan dikonsultasikan dengan Tabel Nilai 't'.

Pada taraf signifikan 5%,  $t_0 > t_t$  sehingga  $H_0$  ditolak atau  $H_a$  diterima. Pada taraf signifikansi 1%,  $t_0 < t_t$  sehingga  $H_0$  ditolak atau  $H_a$  diterima.

Berarti adanya/terdapat pengaruh yang signifikan antara strategi *problem solving* dengan menggunakan media gambar terhadap hasil belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran akidah akhlak di MTS Ma'arif Klego. Dapat dilihat pada lampiran 11.

## c. Kesimpulan

Berdasarkan hasil uji coba tersebut di atas, secara meyakinkan dapat dikatakan strategi *problem solving* dengan menggunakan media gambar untuk pembelajaran Akidah Akhlak, telah menunjukkan efektifitasnya yang nyata dalam arti dapat diandalkan sebagai metode yang baik untuk mengajarkan bidang studi Akidah Akhlak di Tsanawiyah.<sup>69</sup>



---

<sup>69</sup> *Ibid.*, 155-156.

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN

#### A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

##### 1. Sejarah Berdirinya MTs Ma'arif Klego

Madrasah Tsanawiyah Klego berdiri pada tahun 1985, faktor yang mendorong berdirinya madrasah ini adalah 90% dari masyarakat Klego tidak dapat melanjutkan sekolah karena faktor biaya. Sehingga mayoritas dari masyarakat Klego hanya lulusan Sekolah Dasar (SD). Maka pada tahun 1985 Bapak Markhaban JK, S. Ag sekeluarga bertekad mendirikan Madrasah Tsanawiyah untuk menampung masyarakat yang tidak dapat melanjutkan sekolah. Pembangunan Madrasah Tsanawiyah Klego ini memakan waktu selama satu tahun.

Kegiatan belajar mengajar di Madrasah ini berjalan dengan baik pada tahun 1986, dengan jumlah siswa 35. Tenaga pendidik di sekolah ini diambil dari lembaga pendidikan lain seperti Al-Islam Joresan, Darul Huda Mayak, Muallimin dan Al-Mukarom Sumoroto. MTs Klego ini mengambil tenaga pendidik lain karena minimnya sumber daya manusia di dusun Klego.

Jumlah siswa dari tahun ke tahun semakin bertambah. Namun, pada tahun 90an Madrasah tersebut mengalami kegoncangan karena ada beberapa orang dari tenaga pendidik MTs Klego mencalonkan kepala Desa. Sehingga, Madrasah menjadi cerai berai. Hal ini mengakibatkan 50% dari jumlah siswa menurun pada awalnya 35-40 menjadi 17-19 siswa.

MTs Klego berubah menjadi MTs Ma'arif Klego atas saran lembaga Ma'arif NU untuk melakukan akreditasi agar dapat menyelenggarakan ujian di sekolahnya sendiri. Pada tahun 1996 merintis pondok pesantren yang mulai berkembang sampai saat ini.

Mts Ma'arif Klego menggunakan metode yang artinya tetap melestarikan metode lama yang baik dan mengambil metode baru yang lebih baik. Metode ini diharapkan sesuai dengan arah kebijakan pemerintah mengenai kurikulum tahun 2006 dengan pendekatan berbasis KTSP yang mulai diperlakukan tahun 2006.

MTs Ma'arif Klego ini sejak awal berdirinya sesuai izin pendirian Madrasah dari kantor wilayah Depag RI No. W. m 0602200586 pada tanggal 1 juli 1986. Dengan nomer statistic madrasah 121235020061 dan nomer induk sekolah dari Departemen Pendidikan dan Pemberdayaan 20510290. Jenjang akreditasi yang dilakukan oleh dewan akreditasi Madrasah Provinsi Jawa Timur Nomor C/KW.13.4/MTs/190907/2007 pada tanggal 20 April 2007 sebagai madrasah terakreditasi B (Baik).<sup>70</sup>

## 2. Visi, Misi dan Tujuan MTs Ma'arif Klego

### a. Visi

- 1) Berilmu, memiliki ilmu yang berkualitas tinggi dalam penguasaan IPTEK dan IMTAQ sebagai *khalifah fil ardl.*
- 2) Beramal, terampil dalam melaksanakan ibadah dan terampil dalam masyarakat.
- 3) Bertaqwa, selalu menjunjung kebenaran dan menjauhi segala keburukan baik norma agama maupun norma masyarakat.

---

<sup>70</sup> Buku Profil MTs Ma'arif Klego Mrican, Jenangan Ponorogo 2011, 2.



**b. Misi**

- 1) Membekali peserta didik ilmu yang ‘Amaliyah
- 2) Membiasakan peserta didik beramal yang ilmiah
- 3) Menanamkan keimanan dan ketaqwaan kepada Allah SWT

**c. Tujuan**

Berdasarkan visi dan misi di atas, tujuan MTs Ma’arif Klego adalah sebagai berikut: *“Para santriwan dan santriwati dapat melaksanakan ibadah secara baik, berakhlak mulia, mampu berbicara dengan bahasa Arab dan Inggris yang akhirnya mampu bersaing dengan lembaga pendidikan lainnya”.*

**3. Profil Singkat Sekolah/Madrasah**

Profil Madrasah Tsanawiyah Ma’arif Klego Mrican Jenangan Ponorogo:

- a. Nama Madrasah : MTs Ma’arif Klego
- b. Nomor Statistik : 121235020013
- c. Status Akreditasi : Terakreditasi B
- d. Nomor Telpn : (0352) 486713
- e. Alamat Madrasah :
  - 1) Jalan : Jl. Halim Perdana Kusuma
  - 2) Desa/Kelurahan : Mrican
  - 3) Kecamatan : Jenangan
  - 4) Kabupaten : Ponorogo
  - 5) Provinsi : Jawa Timur
  - 6) E-mail : [mts.klegopo@yahoo.co.id](mailto:mts.klegopo@yahoo.co.id)



#### 4. Letak Geografis MTs Ma'arif Klego

MTs Ma'arif Klego terletak di jalan Halim Perdana Kusuma No. 38 Klego, Mrican, Jenangan Ponorogo. Memiliki lokasi yang strategis, tidak jauh dari perkotaan sehingga sangat mudah dijangkau dari kota maupun desa. MTs Ma'arif Klego terletak di jalur Ponorogo–Pudak. Sehingga banyak siswa MTs Ma'arif Klego yang berasal dari beberapa daerah tersebut.

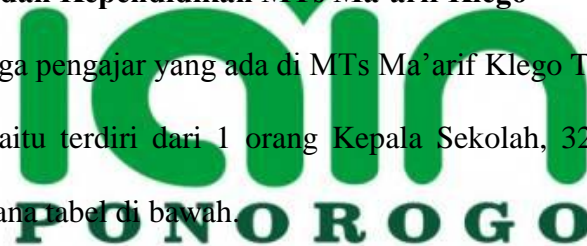
#### 5. Struktur Organisasi MTs Ma'arif Klego



Ketua Yayasan	: K.H. Murhadi
Komite	: Seto, S.Pd
Kepala Sekolah	: Muhammad Sahal, S.Ag
Tata Usaha	: Zaenal Arifin, S.Kom.I
Waka Kurikulum	: Hakim Priadi, S.Pd.I
Waka Kesiswaan	: Eny Qomariyah, S.Pd
Waka Sarana Prasarana	: Drs. Samuri
Waka Humas	: Hayin Indrayani, S.Pd
Ketua Pondok	: M. Rouf, S.Pd.I

#### 6. Tenaga Pendidik dan Kependidikan MTs Ma'arif Klego

Adapun tenaga pengajar yang ada di MTs Ma'arif Klego Tahun Pelajaran 2017/2018, cukup memadai yaitu terdiri dari 1 orang Kepala Sekolah, 32 orang guru. Untuk lebih jelasnya sebagaimana tabel di bawah.



Tabel 4.1

Data Jumlah Guru

NO	GOLONGAN	GURU NIP. 15		
		L	P	JUMLAH
1	IV	-	-	-

2	III	2	-	2
3	II	-	-	-
4	I	-	-	-
5	GTY	18	12	30
		<b>20</b>	<b>12</b>	<b>32</b>

## 7. Keadaan Siswa MTs Ma'arif Klego

Pada tahun 2017/2018, jumlah siswa di MTs Ma'arif Klego adalah 93, dengan rincian pada tabel di bawah ini

**Tabel 4.2**  
**Data Siswa**

Pembagian Kelas	Kelas			Jumlah
	VII	VII	IX	
A	18	15	14	<b>47</b>
B	18	15	13	<b>46</b>
	<b>36</b>	<b>30</b>	<b>27</b>	<b>93</b>

## 8. Sarana dan Prasarana MTs Ma'arif Klego

Sarana dan prasarana merupakan alat untuk menunjang kelancaran kegiatan dan proses belajar mengajar. Di MTs Ma'arif Klego memiliki sarana dan prasarana yang cukup baik dan mampu menunjang kegiatan pembelajaran siswa. Sarana dan prasarana MTs Ma'arif Klego, yaitu sebagai berikut:

- a. Teori/kelas : 6 Buah
- b. Laboratorium IPA : 1 Buah
- c. Laboratorium Komputer : 1 Buah
- d. Perpustakaan : 1 Buah
- e. Ketrampilan : 1 Buah
- f. Kesenian : 1 Buah
- g. Kantor : 1 Buah



- h. Ruang Kepala : 1 Buah
- i. Ruang Guru : 1 Buah
- j. Ruang BP/BK : 1 Buah
- k. Masjid : 1 Buah
- l. Mushola : 1 Buah
- m. Ruang Serba Guna : 1 Buah
- n. Ruang UKS : 1 Buah
- o. Koperasi Madrasah : 1 Buah
- p. Lapangan Olahraga : 1 Buah
- q. Kantin : 1 Buah

**B. Deskripsi Data**

Dalam penelitian ini yang dijadikan objek penelitian adalah siswa kelas VIII MTs Ma'arif Klego Ponorogo yang berjumlah 30 siswa. Pada bab ini, akan dijelaskan variabel penelitian yaitu tentang Strategi *Problem Solving* dengan menggunakan Media Gambar. Untuk mengetahui lebih jelas tentang tingkat strategi *problem solving* dengan menggunakan media gambar dapat dilihat pada lampiran 12 dan pada tabel berikut:

**Tabel 4.3**

**Skor Jawaban Angket Pengaruh Strategi *Problem Solving* dengan Menggunakan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Akidah Akhlak**

No	Skor Angket	Frekuensi	Prosentase
1	16	4	13,3 %
2	15	5	16,7 %
3	13	6	20,0 %
4	12	4	13,3 %
5	11	2	6,7 %



6	10	3	10,0 %
7	9	2	6,7 %
8	7	3	10,0 %
9	2	1	3,3 %
Total		30	100%

Dalam penyusunan urutan kedudukan atas tiga tingkatan dapat disusun dengan menjadi tiga kelompok yaitu tinggi, sedang dan rendah. Patokan yang digunakan untuk menentukan ranking atas, tengah dan bawah adalah sebagai berikut:

Analisis dalam tingkat strategi *problem solving* dengan menggunakan media gambar dalam penelitian ini dibantu menggunakan perhitungan program spss versi 16. Adapun hasilnya sebagai berikut:

### 1) Identifikasi Variabel

Variabel Independent(X) : Strategi *Problem Solving* dengan Menggunakan Media Gambar

Variabel Dependent (Y) : Hasil Belajar Akidah Akhlak

### 2) Mengestimasi/menaksi Model

Untuk menentukan tingkatan hasil belajar akidah akhlak siswa tinggi, sedang dan rendah, dibuat pengelompokan dengan menggunakan rumus:

- a) Skor lebih dari  $Mx + 1.SDx$  adalah tingkatan strategi *problem solving* dengan menggunakan media gambar terhadap hasil akidah akhlak kelas VIII MTs Ma'arif Klego Ponorogo termasuk kategori tinggi.
- b) Skor kurang dari  $Mx - 1.SDx$  adalah tingkatan strategi *problem solving* dengan menggunakan media gambar terhadap hasil akidah akhlak kelas VIII MTs Ma'arif Klego Ponorogo termasuk kategori rendah.

c) Skor antara  $Mx - 1.SDx$  sampai dengan  $Mx + SDx$  adalah tingkatan strategi *problem solving* dengan menggunakan media gambar terhadap hasil akidah akhlak kelas VIII MTs Ma'arif Klego Ponorogo termasuk kategori sedang. Adapun perhitungannya adalah:

$$Mx + 1. SDx = 11,93 + 1 (3,331)$$

$$= 11,93 + 3,331$$

$$= 15,261$$

$$= 15 \text{ (dibulatkan)}$$

$$Mx - 1. SD = 11,93 - 1 (3,331)$$

$$= 11,93 - 3,331$$

$$= 8,599$$

$$= 9 \text{ (dibulatkan)}$$

Dengan demikian, dapat diketahui bahwa skor lebih dari 15 dikategorikan tingkat strategi *problem solving* dengan menggunakan media gambar terhadap hasil tinggi, sedangkan skor 15-9 dikategorikan tingkat strategi *problem solving* dengan menggunakan media gambar terhadap hasil sedang dan skor kurang dari 9 dikategorikan tingkat strategi *problem solving* dengan menggunakan media gambar terhadap hasil rendah. Dapat dilihat pada lampiran 13.

**Tabel 4.4**  
**Kategori Strategi *Problem Solving* dengan Menggunakan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Akidah Akhlak**

No	Nilai	Frekuensi	Prosentase	Kategori
1	> 15	4	13,3%	Tinggi
2	15-9	20	66,7%	Sedang
3	< 9	6	20%	Rendah

Total	30	100 %	
-------	----	-------	--

Dari tingkatan tersebut, dapat diketahui bahwa yang menyatakan strategi *problem solving* dengan menggunakan media gambar kelas VIII MTs Ma'arif Klego Ponorogo dalam kategori tinggi dengan frekuensi sebanyak 4 responden (13,3%), dalam kategori sedang dengan frekuensi sebanyak 20 responden (66,7%) dan dalam kategori rendah dengan frekuensi sebanyak 6 responden (20%). Dengan demikian, secara umum dapat dikatakan bahwa tingkat strategi *problem solving* dengan menggunakan media gambar kelas VIII MTs Ma'arif Klego Ponorogo adalah sedang, karena dinyatakan dalam kategorisasi menunjukkan persentasenya 66,7%.

Untuk menjelaskan variabel tersebut diperlukan perhitungan sistematis. Sedangkan metode yang diperlukan adalah sample t test. Adapun hasil dari perhitungan dapat dilihat pada analisis data.

Dari deskripsi data umum di atas, adapun kesimpulan dari deskripsi data dari masing-masing kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol sebagai berikut:

**Tabel 4.5**

**Skor Jawaban Angket Pengaruh Strategi *Problem Solving* dengan Menggunakan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Akidah Akhlak Kelas Eksperimen**

No	Skor Angket	Frekuensi	Prosentase
1	16	3	20,05%
2	15	4	26,7%
3	13	5	33,3%
4	12	1	6,7%
5	10	1	6,7%
6	9	1	6,7%
	Total	15	100%

Dalam penyusunan urutan kedudukan atas tiga tingkatan dapat disusun dengan menjadi tiga kelompok yaitu tinggi, sedang dan rendah. Patokan yang digunakan untuk menentukan ranking atas, tengah dan bawah adalah sebagai berikut:

Analisis dalam tingkat strategi *problem solving* dengan menggunakan media gambar dalam penelitian ini dibantu menggunakan perhitungan program spss versi 16. Adapun hasilnya sebagai berikut:

### 1) Identifikasi Variabel

Variabel Independent (X) : Strategi *Problem Solving* dengan Menggunakan Media Gambar

Variabel Dependent (Y) : Hasil Belajar Akidah Akhlak

### 2) Mengestimasi/menaksi Model

Untuk menentukan tingkatan hasil belajar akidah akhlak siswa tinggi, sedang dan rendah, dibuat pengelompokan dengan menggunakan rumus:

- Skor lebih dari  $Mx + 1.SDx$  adalah tingkatan strategi *problem solving* dengan menggunakan media gambar terhadap hasil akidah akhlak kelas VIII MTs Ma'arif Klego Ponorogo termasuk kategori tinggi.
- Skor kurang dari  $Mx - 1.SDx$  adalah tingkatan strategi *problem solving* dengan menggunakan media gambar terhadap hasil akidah akhlak kelas VIII MTs Ma'arif Klego Ponorogo termasuk kategori rendah.
- Skor antara  $Mx - 1.SDx$  sampai dengan  $Mx + SDx$  adalah tingkatan strategi *problem solving* dengan menggunakan media gambar terhadap hasil akidah akhlak kelas VIII



MTs Ma'arif Klego Ponorogo termasuk kategori sedang. Adapun perhitungannya adalah:

$$\begin{aligned}
 Mx + 1.SDx &= 13,60 + 1(2,131) \\
 &= 13,60 + 2,131 \\
 &= 15,731 \\
 &= 16 \text{ (dibulatkan)}
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 Mx - 1. SDx &= 13,60 - 1(2,131) \\
 &= 13,60 - 2,131 \\
 &= 11,469 \\
 &= 11 \text{ (dibulatkan)}
 \end{aligned}$$

Dengan demikian, dapat diketahui bahwa skor lebih dari 16 dikategorikan tingkat strategi *problem solving* dengan menggunakan media gambar terhadap hasil akidah akhlak kelas eksperimen tinggi, sedangkan skor 16-11 dikategorikan tingkat strategi *problem solving* dengan menggunakan media gambar terhadap hasil akidah akhlak kelas eksperimen sedang dan skor kurang dari 11 dikategorikan tingkat strategi *problem solving* dengan menggunakan media gambar terhadap hasil akidah akhlak kelas eksperimen rendah. Dapat dilihat pada lampiran 15.



**Tabel 4.6**  
**Kategori Strategi *Problem Solving* dengan Menggunakan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Akidah Akhlak Kelas Eksperimen**

No	Nilai	Frekuensi	Prosentase	Kategori
1	>16	0	0%	Tinggi

2	16-11	13	86,7%	Sedang
3	<11	2	13,3%	Rendah
	Total	15	100%	

Dari tingkatan tersebut dapat diketahui bahwa yang menyatakan strategi *problem solving* dengan menggunakan media gambar kelas VIII MTs Ma'arif Klego Ponorogo pada Kelas Eksperimen adalah dalam kategori tinggi dengan frekuensi sebanyak 0 responden (0%), dalam kategori sedang dengan frekuensi sebanyak 13 responden (86,7%), dan dalam kategori rendah dengan frekuensi sebanyak 2 responden (13,3%). Dengan demikian, secara umum dapat dikatakan bahwa tingkat strategi *problem solving* dengan menggunakan media gambar kelas VIII MTs Ma'arif Klego Ponorogo pada Kelas Eksperimen adalah sedang, karena dinyatakan dalam kategorisasi menunjukkan prosentasenya 86,7%.

Adapun perhitungan dari kelas kontrol adalah sebagai berikut:

**Tabel 4.7**

**Skor Jawaban Angket Strategi *Problem Solving* dengan Menggunakan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Akidah Akhlak Kelas Kontrol**

No	Skor angket	Frekuensi	Prosentase
1	16	1	6.7%
2	15	1	6.7%
3	13	1	6.7%
4	12	3	20.0%
5	11	2	13.3%
6	10	2	13.3%
7	9	1	6.7%
8	7	3	20.0%
9	2	1	6.7%

	Total	15	100%
--	-------	----	------

Dalam penyusunan urutan kedudukan atas tiga tingkatan dapat disusun dengan menjadi tiga kelompok yaitu tinggi, sedang dan rendah. Patokan yang digunakan untuk menentukan ranking atas, tengah dan bawah adalah sebagai berikut:

Analisis dalam tingkat strategi *problem solving* dengan menggunakan media gambar dalam penelitian ini dibantu menggunakan perhitungan program spss versi 16. Adapun hasilnya sebagai berikut:

### 1) Identifikasi Variabel

Variabel Independent (X) : Strategi *Problem Solving* dengan Menggunakan Media Gambar

Variabel Dependent (Y) : Hasil Belajar Akidah Akhlak

### 2) Mengestimasi/menaksi Model

Untuk menentukan tingkatan hasil belajar akidah akhlak siswa tinggi, sedang dan rendah, dibuat pengelompokan dengan menggunakan rumus:

- Skor lebih dari  $Mx + 1.SDx$  adalah tingkatan strategi *problem solving* dengan menggunakan media gambar terhadap hasil akidah akhlak kelas VIII MTs Ma'arif Klego Ponorogo termasuk kategori tinggi.
- Skor kurang dari  $Mx - 1.SDx$  adalah tingkatan strategi *problem solving* dengan menggunakan media gambar terhadap hasil akidah akhlak kelas VIII MTs Ma'arif Klego Ponorogo termasuk kategori rendah.
- Skor antara  $Mx - 1.SDx$  sampai dengan  $Mx + SDx$  adalah tingkatan strategi *problem solving* dengan menggunakan media gambar terhadap hasil akidah akhlak kelas VIII

MTs Ma'arif Klego Ponorogo termasuk kategori sedang. Adapun perhitungannya adalah:

$$\begin{aligned}
 Mx + 1. SDx &= 10,27 + 1(3,535) \\
 &= 10,27 + 3,535 \\
 &= 13,805 \\
 &= 14 \text{ (dibulatkan)}
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 Mx - 1. SDx &= 10,27 - 1(3,535) \\
 &= 10,27 - 3,535 \\
 &= 6,735 \\
 &= 7 \text{ (dibulatkan)}
 \end{aligned}$$

Dengan demikian, dapat diketahui bahwa skor lebih dari 14 dikategorikan tingkat strategi *problem solving* dengan menggunakan media gambar terhadap hasil akidah akhlak kelas kontrol tinggi, sedangkan skor 14-7 dikategorikan tingkat strategi *problem solving* dengan menggunakan media gambar terhadap hasil akidah akhlak kelas kontrol sedang dan skor kurang dari 7 dikategorikan tingkat strategi *problem solving* dengan menggunakan media gambar terhadap hasil akidah akhlak kelas kontrol rendah. Dapat dilihat pada lampiran 16.

**Tabel 4.8**  
**Kategori Strategi *Problem Solving* dengan Menggunakan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Akidah Akhlak Kelas Kontrol**

No	Nilai	Frekuensi	Prosentase	Kategori
1	>14	2	13,3%	Tinggi
2	14-7	12	80%	Sedang
3	<7	1	6,7%	Rendah
		15	100%	



Dari tingkatan tersebut dapat diketahui bahwa yang menyatakan strategi *problem solving* dengan menggunakan media gambar kelas VIII MTs Ma'arif Klego Ponorogo pada Kelas Kontrol adalah dalam kategori tinggi dengan frekuensi sebanyak 2 responden (13,3%), dalam kategori sedang dengan frekuensi sebanyak 12 responden (80%), dan dalam kategori rendah dengan frekuensi sebanyak 1 responden (6,7%). Dengan demikian, secara umum dapat dikatakan bahwa tingkat strategi *problem solving* dengan menggunakan media gambar kelas VIII MTs Ma'arif Klego Ponorogo pada Kelas Kontrol adalah sedang, karena dinyatakan dalam kategorisasi menunjukkan prosentasenya 80%.

### C. Analisis Data

#### 1. Uji Prasyarat Analisis

##### a) Uji Normalitas

Sebelum menggunakan rumus statistik kita perlu mengetahui asumsi yang digunakan dalam penggunaan rumus. Uji prsyarat ini berlaku untuk penggunaan rumus parametrik yang diamsumsi normal yaitu uji normalitas. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan uji normalitas data tentang strategi *problem solving* dengan menggunakan media gambar terhadap hasil belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran akidah akhlak di MTs Ma'arif Klego.

Hasil perhitungan disajikan dalam tabel sebagai berikut:

**Tabel 4.9**  
**Hasil Uji Normalitas**

Variabel	Signifikasi	Kriteria	Keterangan
Strategi problem solving dengan gambar	0,130	0,05	Normal

menggunakan media gambar			
--------------------------	--	--	--

Dari keterangan tabel di atas, diketahui bahwa variabel Strategi problem solving dengan menggunakan media gambar memiliki hasil  $0,130 > 0,05$ . Dengan demikian, variabel Strategi problem solving dengan menggunakan media gambar dikatakan Normal. Adapun untuk mengetahui perhitungan *kolmogorof-smirnof* dapat dilihat pada lampiran 10.

#### b) Uji Homogenitas

Pada tahap ini menggunakan *SPSS 16.0 for windows* menggunakan *one way anova*. Pada tahap ini ada dua kriteria yaitu apabila nilai signifikansi  $> 0,05$  maka homogen dan nilai signifikansi  $< 0,05$  maka tidak homogen.<sup>71</sup> Dalam penelitian ini peneliti menggunakan uji homogenitas data tentang strategi *problem solving* dengan menggunakan media gambar terhadap hasil belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran akidah akhlak di MTs Ma'arif Klego.

Hasil perhitungan disajikan dalam tabel sebagai berikut:

**Tabel 4.10**

#### Hasil Uji Homogenitas

Variabel	Signifikasi	Kriteria	Keterangan
Strategi problem solving dengan menggunakan media gambar	0,768	0,05	Homogen

<sup>71</sup>Wulansari, *Aplikasi Statistika...*, 38.

Dari keterangan tabel di atas, diketahui bahwa variabel Strategi problem solving dengan menggunakan media gambar memiliki hasil yaitu  $0,768 > 0,05$ . Dengan demikian variabel Strategi problem solving dengan menggunakan media gambar dikatakan homogen. Adapun untuk mengetahui perhitungan *one way anova* dapat dilihat pada lampiran 10.

## 2. Uji Signifikasi Model

### a) Hipotesis

$H_0$  : Tidak ada pengaruh yang signifikan antara strategi *problem solving* dengan menggunakan media gambar terhadap hasil belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran akidah akhlak di MTs Ma'arif Klego

$H_a$  : Ada pengaruh yang signifikan antara strategi *problem solving* dengan menggunakan media gambar terhadap hasil belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran akidah akhlak di MTs Ma'arif Klego

### b) Statistik Uji

Berdasarkan tabel hasil pengolahan data T test X terhadap Y dengan program SPSS versi 16.0 *for windows* pada bagian tabel independent samples test, maka didapatkan hasil uji statistik independent samples test sebagai berikut:

Tabel 4.11

**T test pengaruh strategi problem solving dengan menggunakan media gambar terhadap hasil belajar akidah akhlak**  
**Independent samples test**

T test	
	Sig (2-tailed)
T	

<b>Hasil belajar</b>	2,375	0,025
----------------------	-------	-------

Hasil pengolahan data independent samples test strategi *problem solving* dengan menggunakan media gambar terhadap hasil belajar akidah akhlak dengan program SPSS versi 16.0 *for windows* dapat dilihat pada lampiran 11.

### c) Mencari $T_{hitung}$ dan $T_{tabel}$

Nilai T tabel dengan tingkat signifikansi  $\alpha=5\%$  dan *Degrees of Freedom* (df) sebesar 2 : 28 adalah 2,05. Hasil pengolahan data diketahui bahwa nilai T hitung sebesar 2,375 dan nilai T hitung tersebut lebih besar dari T tabel, sedangkan nilai signifikansinya diketahui sebesar 0,025 dan nilai signifikansinya tersebut dibawah 0,050 atau 5%.

Berdasarkan hasil analisis *Independent Samples Test* melalui program SPSS versi 16.0 *for windows* dinyatakan bahwa  $T_{hitung} > T_{tabel}$  atau  $Sig < 0,050$  maka  $H_0$  ditolak, artinya ada pengaruh yang signifikan antara strategi *problem solving* dengan menggunakan media gambar terhadap hasil belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran akidah akhlak di MTs Ma'arif Klego.

Nilai  $T_{hitung}$  maupun nilai signifikansi dapat dilihat pada hasil pengolahan data strategi *problem solving* dengan menggunakan media gambar terhadap hasil belajar akidah akhlak yang terletak pada lampiran 11.

## D. Interpretasi dan Pembahasan

Dari hasil perhitungan analisis Independent Samples Test tentang strategi *problem solving* dengan menggunakan media gambar terhadap hasil belajar akidah akhlak diperoleh



$T_{hitung} (2,375) > T_{tabel} (2,05)$  sehingga  $H_0$  ditolak. Hal itu berarti strategi *problem solving* dengan menggunakan media gambar berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar akidah akhlak siswa kelas VIII MTs Ma'arif Klego Ponorogo. Dari tingkatan tersebut dapat diketahui bahwa yang menyatakan strategi *problem solving* dengan menggunakan media gambar kelas VIII MTs Ma'arif Klego Ponorogo dalam kategori tinggi dengan frekuensi sebanyak 4 responden (13,3%), dalam kategori sedang dengan frekuensi sebanyak 20 responden (66,7%), dan dalam kategori rendah dengan frekuensi sebanyak 6 responden (20%). Dengan demikian, secara umum dapat dikatakan bahwa tingkat strategi *problem solving* dengan menggunakan media gambar kelas VIII MTs Ma'arif Klego Ponorogo adalah sedang, karena dinyatakan dalam kategorisasi menunjukkan persentasenya 66,7%. Dan pada masing-masing kelas diperoleh rata-rata 13,60 pada kelas eksperimen dan dikategorikan sedang, ditunjukkan dengan persentase 86,7%, sedangkan kelas kontrol dengan rata-rata 10,27 dan dikategorikan sedang, ditunjukkan dengan persentase 80%.

Strategi *Problem Solving* (pemecahan masalah) bukan hanya sekedar strategi mengajar tetapi juga merupakan suatu strategi atau metode berfikir, sebab dalam *problem solving* dapat menggunakan strategi lainnya dimulai dengan mencari data sampai menarik kesimpulan.<sup>72</sup>

Media gambar adalah Gambar atau foto merupakan media reproduksi bentuk asli dalam dua dimensi. Gambar atau foto ini merupakan alat visual yang efektif karena dapat divisualisasikan sesuatu yang akan dijelaskan dengan lebih konkrit dan realistis.<sup>73</sup>

Hasil belajar menurut Gagne dan Briggs adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa sebagai akibat perbuatan belajar dan dapat diamati melalui penampilan siswa. Menurut Reigeluth bahwa hasil belajar atau pembelajaran dapat juga dipakai sebagai pengaruh yang

---

<sup>72</sup>Mulyono, *Strategi Pembelajaran...*, 108.

<sup>73</sup>Asnawir dan Usman, *Media Pembelajaran*, 47-51.

memberikan suatu ukuran nilai dari metode (strategi) alternatif dalam kondisi yang berbeda. Ia juga mengatakan secara spesifik bahwa hasil belajar adalah suatu kinerja (*performance*) yang diindikasikan sebagai suatu kapasitas (kemampuan) yang telah diperoleh.<sup>74</sup>

Faktor yang mempengaruhi hasil belajar *Pertama*, siswa: dalam arti kemampuan berpikir atau tingkah laku intelektual, motivasi, minat, dan kesiapan siswa, baik jasmani maupun rohani. *Kedua*, lingkungan: yaitu sarana dan prasarana, kompetensi guru, kreativitas guru, sumber-sumber belajar, metode serta dukungan lingkungan, keluarga, dan lingkungan.<sup>75</sup>

Berdasarkan telaah terhadap Uswatun Khasanah, skripsi Universitas Muhammadiyah Surakarta tahun 2014 yang berjudul “Pengaruh Pembelajaran Strategi *Problem Solving* dan *Reading Guide* terhadap Hasil Belajar Biologi pada siswa kelas VIII SMP N 1 SAMBI BOYOLALI tahun ajaran 2013/2014” Menyimpulkan bahwa ada pengaruh hasil belajar siswa menggunakan strategi *Problem Solving* dan *Reading Guide* siswa kelas VIII SMP N 1 SAMBI BOYOLALI tahun ajaran 2013/2014. Dibuktikan pada taraf signifikan  $0,238 > 0,05$  maka  $H_a$  diterima.<sup>76</sup>

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan antara strategi *problem solving* dengan menggunakan media gambar terhadap hasil belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran akidah akhlak di MTs Ma'arif Klego Ponorogo.



---

<sup>74</sup> Suprihatiningrum, *Strategi Pembelajaran...*, 37.

<sup>75</sup> *Ibid.*, 12.

<sup>76</sup> Uswatun Khasanah, *Pengaruh Pembelajaran Strategi Problem Solving dan Reading Guide terhadap Hasil Belajar Biologi pada siswa kelas VIII SMP N 1 SAMBI BOYOLALI tahun ajaran 2013/2014*.

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Dari uraian analisis pembahasan penelitian di atas, peneliti dapat menyimpulkan yang berkaitan dengan rumusan masalah bahwa dari hasil perhitungan analisis Independent Samples Test tentang strategi *problem solving* dengan menggunakan media gambar terhadap hasil belajar akidah akhlak diperoleh  $T_{hitung} (2,375) > T_{tabel} (2,05)$ , sedangkan nilai Signifikansinya diketahui sebesar 0,025 dan nilai signifikansinya tersebut dibawah 0,050 atau 5%, Sehingga  $H_0$  ditolak. Hal itu berarti strategi *problem solving* dengan menggunakan media gambar berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar akidah akhlak siswa kelas VIII MTs Ma'arif Klego Ponorogo. Secara umum dapat dikatakan bahwa tingkat strategi *problem solving* dengan menggunakan media gambar kelas VIII MTs Ma'arif Klego Ponorogo adalah sedang, karena dinyatakan dalam kategorisasi menunjukkan prosentasenya 66,7%. Dan masing-masing kelas diperoleh rata-rata 13,60 pada kelas eksperimen dan dikategorikan sedang, ditunjukkan dengan prosentase 86,7% dan kelas kontrol dengan rata-rata 10,27 dan dikategorikan sedang, ditunjukkan dengan prosentase 80%.

#### B. Saran

Dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan, peneliti memiliki saran untuk beberapa pihak, antara lain:

1. Bagi siswa MTs Ma'arif Klego Ponorogo, disarankan agar lebih memperhatikan dan semangat dalam mengikuti pelajaran yang menggunakan strategi *problem solving* dengan

menggunakan media gambar. Sehingga, diharapkan untuk kedepannya siswa dapat mencapai hasil belajar akidah akhlak yang lebih baik dan memuaskan.

2. Bagi guru agar dapat menerapkan strategi *problem solving* dengan menggunakan media gambar sebagai proses pembelajaran yang menyenangkan dan tidak monoton. Melalui penelitian ini, guru juga diharapkan dapat lebih memahami strategi pembelajaran yang menjadikan siswa lebih aktif dan semangat, sehingga dapat membantu memaksimalkan proses pembelajaran dan siswa mencapai hasil belajar yang diharapkan.





## DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Zainal. *Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014.
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Grafindo Persada, 2013.
- Asnawir dan Basyiruddin Usman. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pers, 2003.
- Azwar, Saifuddin. *Reabilitas dan Validitas*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014.
- Azmi, Muhammad. *Pembinaan Akhlak Anak Usia Pra Sekolah*. Solo: Belukar, 2006.
- Buku Profil MTs Ma'arif Klego Mrican, Jenangan Ponorogo 2011.
- Dermawan, Deni. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswin Zain. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Renika Cipta, 2012.
- Hamalik, Oemar. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara, 2012.
- Hamdayana, J. *Metodologi Pengajaran: cetakan I*. Jakarta: PT Bumi Aksara, 2016.
- Iskandarwassid dan Sunendar, Dadang. *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2008.
- Kementrian Agama, *Akidah Akhlak untuk Madrasah Tsanawiyah kelas VIII*. Jakarta: Kementrian Agama Republik Indonesia. 2015.
- Khasanah, Kusumaning Zidni. *Pengaruh Kecerdasan dan Minat Belajar terhadap Hasil belajar PAI Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Paron tahun pelajaran 2014/2015*.
- Uswatun. *Pengaruh Pembelajaran Strategi Problem Solving dan Reading Guide terhadap Hasil Belajar Biologi pada siswa kelas VIII SMP N 1 SAMBI Boyolali tahun ajaran 2013/2014*.
- Uswatun, Novia. *Pengaruh Penggunaan Media Maket melalui Model Pembelajaran Problem Solving terhadap Keterampilan Berfikir Kritis Siswa Kelas X pada Materi Ekosistem*.
- Majid, Abdul. *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, tt.
- Martono, Nanang. *Metode Penelitian kuantitatif*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2011.
- Mulyono. *Strategi Pembelajaran: Menuju Efektivitas Pembelajaran di Abad Global*. TK: UIN Maliki Press, 2012.

Mulansari, Andhita Dessy. *Aplikasi Statistik Parametrik dalam Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Felicha, 2016.

Prahara, Erwin Yudi. *Materi Pendidikan Agama Islam*. Ponorogo: STAIN PRESS, 2009.

Prayitno, Duwi. *SPSS Handbook: Analisis Data, Olah Data dan Penyelesaian Kasus-kasus Statistik*. Yogyakarta: Mediakom, 2016.

Sudjana, Nana. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 1995.

Sugiyono. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta, 2007.

\_\_\_\_\_. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta, 2008.

Sukardi. *Evaluasi Pendidikan: Prinsip dan Operasionalnya*. Jakarta: Bumi Aksara, 2009.

\_\_\_\_\_. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara, 2009.

Suprihatiningrum, Jamil. *Strategi Pembelajaran: Teori dan Aplikasi*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2013.

Susanto, Ahmad. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana, 2013.

Widyaningrum, Retno. *Statistika*. Yogyakarta: Pustaka Felicha, 2011.

