

**“PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN (*MAGIC CIRCLE* DAN *CROSSWORD PUZZLE*)
TERHADAP HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA
ISLAM PADA SISWA KELAS VIII SMP N 02 COLOMADU
KARANGANYAR TAHUN 2019-2020”**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah
Institut Agama Islam Negeri Surakarta untuk Memenuhi
Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Islam.



Oleh :

VIRA FEBRIANA

NIM : 153111075

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS ILMU TARBIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI SURAKARTA**

2020

**“PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN (*MAGIC CIRCLE* DAN *CROSSWORD PUZZLE*)
TERHADAP HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA
ISLAM PADA SISWA KELAS VIII SMP N 02 COLOMADU
KARANGANYAR TAHUN 2019-2020”**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah
Institut Agama Islam Negeri Surakarta untuk Memenuhi
Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Islam.



Oleh :

VIRA FEBRIANA

NIM : 153111075

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS ILMU TARBIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI SURAKARTA
2020**

NOTA PEMBIMBING

Hal : Skripsi Sdr. Vira Febriana

NIM : 153111075

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah

IAIN Surakarta

Di Surakarta

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Setelah membaca dan memberikan arahan dan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi saudara

Nama : Vira Febriana

NIM : 153111075

Judul : Pengaruh Media Pembelajaran (*Magic Circle* dan *Crossword Puzzle*) Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Pada Siswa Kelas VIII SMP N 02 Colomadu Karanganyar Tahun 2019-2020.

Telah memenuhi syarat untuk diajukan pada sidang *munaqosyah* guna memperoleh Sarjana dalam bidang Pendidikan Agama Islam.

Demikian, atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Surakarta, 10 Februari 2020

Pembimbing,



Dr. Retno Wahyuningsih, S.Si., M.Pd
NIP .19720429 199903 2 001

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi dengan judul “**Pengaruh Media Pembelajaran (*Magic Circle* dan *Crossword Puzzle*) Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Pada Siswa Kelas VIII SMP N 02 Colomadu Karanganyar Tahun 2019-2020**” yang disusun oleh Vira Febriana telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi Fakultas Ilmu Tarbiyah IAIN Surakarta pada hari Selasa tanggal 25 bulan Februari tahun 2020 dan dinyatakan memenuhi syarat guna memperoleh gelar Sarjana dalam bidang Pendidikan Agama Islam.

Ketua
merangkap Penguji I : (Drs. Suluri, M.Pd)
NIP. 19640414 199903 1 002

(.....)

Sekretaris
merangkap Penguji II : (Dr. Retno Wahyuningsih, S.Si., M.Pd)
NIP. 19720429 199903 2 001

(.....)

Penguji Utama : (Dr. Subar Junanto, S.Pd., M.Pd.)
NIP. 19820611 200801 1 011

(.....)

Surakarta, 03 Maret 2020

Mengetahui,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah



(Dr. Subar Junanto, S.Pd., M.Pd.)
NIP. 19820611 200801 1 011

PERSEMBAHAN

Karya ini penulis persembahkan dengan segenap doa dan cinta kepada :

1. Bapak Slamet dan Ibu Sukarni, kedua orang tuaku yang telah memberi motivasi, semangat, do'a dan kasih sayang yang tak terhingga nilainya.
2. Ibu Kayinem, Nenekku yang telah memberi dukungan dan semangat.
3. Vira Juliantika, kakakku yang selalu memberi semangat.
4. Keluarga besarku yang memberi do'a dan semangat.
5. Sahabat-sahabatku yang selalu mengingatkan aku tentang manisnya perjuangan.
6. Almamater IAIN Surakarta yang telah memberikan ilmu dan pengalaman yang sangat bermanfaat hingga penulis mendapat gelar Sarjana.

MOTTO

يَهْدِي بِهِ اللَّهُ مَنِ اتَّبَعَ رِضْوَانَهُ سُبُلَ السَّلَامِ وَيُخْرِجُهُم مِّنَ الظُّلُمَاتِ إِلَى
النُّورِ بِإِذْنِهِ وَيَهْدِيهِمْ إِلَى صِرَاطٍ مُسْتَقِيمٍ

Artinya: “Dengan kitab itulah Allah menunjuki orang-orang yang mengikuti keredhaan-Nya ke jalan keselamatan, dan (dengan kitab itu pula) Allah mengeluarkan orang-orang itu dari gelap gulita kepada cahaya yang terang benderang dengan seizin-Nya, dan menunjuki mereka ke jalan yang lurus”.

(Q.S. Al-Maidah: 16).

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Vira Febriana
NIM : 153111075
Jurusan : PAI (Pendidikan Agama Islam)
Fakultas : Fakultas Ilmu Tarbiyah

Menyatakan bahwa skripsi saya dengan **"PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN (MAGIC CIRCLE DAN CROSSWORD PUZZLE) TERHADAP HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM PADA SISWA KELAS VIII SMP N 02 COLOMADU KARANGANYAR TAHUN 2019-2020"** adalah hasil karya atau penelitian saya sendiri, dan bukan plagiasi dari karya orang lain. Apabila di kemudian hari diketahui bahwa skripsi ini adalah hasil plagiasi maka saya siap dikenakan sanksi akademik.

Surakarta, 11 Februari 2020

Yang Membuat Pernyataan


Vira Febriana
NIM. 153111075

KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum Wr. Wb

Syukur Alhamdulillah, penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat, taufik dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN (MAGIC CIRCLE DAN CROSSWORD PUZZLE) TERHADAP HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM PADA SISWA KELAS VIII SMP N 02 COLOMADU KARANGANYAR TAHUN 2019-2020”** dengan baik.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak lepas dari adanya bimbingan, motivasi, dan bantuan dari berbagai pihak, untuk itu kami menghaturkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Mudofir, S.Ag. M.Pd selaku rektor IAIN Surakarta yang memberikan izin penulisan skripsi.
2. Dr. Baidi, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah IAIN Surakarta yang memberikan izin penulisan skripsi.
3. Drs. Suluri, M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Surakarta.
4. Dr. Retno Wahyuningsih., M.Pd. selaku dosen pembimbing yang telah bersedia meluangkan waktu, tenaga dan pikiran untuk memberikan bimbingan, pengarahan, motivasi juga inspirasi dalam penyusunan skripsi ini.
5. Joko Widodo, S.Pd., M.Pd. selaku kepala sekolah SMP N 02 Colomadu Karanganyar, yang telah memberikan izin dan banyak membantu penulis untuk mengadakan penelitian.
6. Ibu Sartini selaku Ibu Tata Usaha SMP N 02 Colomadu Karanganyar yang telah membantu penulis dalam melakukan penelitian.

7. Drs. Sobari, M.Pd.I. selaku guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang telah bersedia meluangkan waktu, tenaga dan pikiran untuk membantu kelancaran penelitian.

Semoga bantuan dan amal yang diberikan kepada penulis mendapat imbalan dari Allah SWT. Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu kritik dan saran sangat diperlukan penulis demi kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat baik bagi penulis sendiri maupun bagi pembaca pada umumnya.

Wassalamualaikum Wr.Wb

Surakarta, 11 Februari 2020

Penulis

Vira Febriana

153111075

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
NOTA PEMBIMBING.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iii
PERSEMBAHAN.....	iv
MOTTO.....	v
PERNYATAAN KEASLIAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	iv
ABSTRAK.....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I: PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Pembatasan Masalah.....	8
D. Rumusan Masalah.....	8
E. Tujuan Penelitian.....	9
F. Manfaat Penelitian.....	9
BAB II: LANDASAN TEORI.....	11
A. Kajian Teori.....	11

1. Hasil Belajar.....	11
a. Pengertian Hasil Belajar.....	11
b. Faktor-faktor yang Mempengarui Hasil Belajar.....	13
c. Indikator Hasil Belajar.....	16
d. Tes Hasil Belajar.....	18
2. Pendidikan Agama Islam.....	24
a. Pengertian Hasil Belajar.....	24
b. Tujuan Pendidikan Agama Islam.....	26
c. Ruang Lingkup Pendidikan Agama Islam.....	26
3. Media Pembelajaran.....	31
a. Pengertian Media Pembelajaran.....	31
b. Fungsi Media Pembelajaran.....	32
c. Dasar Pertimbangan Memilih Media Pembelajaran.....	35
d. Jenis Media Pembelajaran.....	37
B. Kajian Penelitian Terdahulu	44
C. Kerangka Berfikir	46
D. Hipotesis.....	47
BAB III: METODOLOGI PENELITIAN.....	49
A. Jenis Penelitian.....	49
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	51
C. Populasi dan Sampe Penelitian.....	52
D. Teknik Pengumpulan Data.....	54
E. Instrumen Pengumpulan Data.....	55

1. Definisi Konseptual Variabel.....	56
2. Definisi Operasional Variabel.....	56
3. Kisi - Kisi Instrumen.....	57
4. Uji Coba Instrumen	57
a. Uji Validitas.....	57
b. Uji Reliabilitas.....	61
F. Teknik Analisis Data.....	63
1. Analisis Unit.....	63
2. Uji Prasyarat Analisis.....	66
3. Pengujian Hipotesis.....	68
BAB IV: HASIL PENELITIAN.....	71
A. Deskripsi Penelitian.....	71
1. Kegiatan Pra Eksperimen.....	72
2. Kegiatan Eksperimen.....	73
B. Deskripsi Data Penelitian.....	75
1. Hasil Belajar PAI kelas Eksperimen I.....	75
2. Hasil Belajar PAI Kelas Eksperimen II.....	77
C. Analisis Unit.....	79
1. Kelas Eksperimen I.....	79
2. Kelas Eksperimen II.....	80
D. Pengujian Prasarat Analisis.....	81
1. Uji Normalitas.....	81

2. Pengujian Hipotesis.....	82
E. Pembahasan.....	83
F. Keterbatasan Penelitian.....	89
BAB V: PENUTUP.....	90
A. Kesimpulan.....	90
B. Saran.....	91
DAFTAR PUSTAKA.....	92
LAMPIRAN.....	96

ABSTRACT

Vira Febriana (153111075), Februari, 2020. *Pengaruh Media Pembelajaran (Magic Circle Dan Crossword Puzzle) Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Pada Siswa Kelas VIII SMP N 02 Colomadu Karanganyar Tahun 2019-2020*, Skripsi: Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Tarbiyah, IAIN Surakarta.

Pembimbing : Dr. Retno Wahyuningsih, M.Pd

Kata Kunci : Hasil Belajar PAI, Media *Magic Circle*, Media *Crossword Puzzle*.

Penelitian dalam skripsi ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar PAI kelas VIII SMP N 02 Colomadu terdapat 75,61% dari 242 siswa kelas VIII hasil belajarnya masih dibawah KKM. Dalam hal ini peneliti menghubungkan masalah hasil belajar PAI di SMP N 02 Colomadu Karanganyar dengan media pembelajaran. Rumusan masalah dalam penulisan skripsi ini adalah (1) adakah pengaruh penggunaan media *Magic Circle* terhadap hasil belajar PAI di SMP N 02 Colomadu Karanganyar ? (2) adakah pengaruh penggunaan media *Crossword Puzzle* terhadap hasil belajar PAI di SMP N 02 Colomadu Karanganyar ? (3) adakah perbedaan penggunaan media *Magic Circle* dengan media *Crossword Puzzle* terhadap hasil belajar PAI di SMP N 02 Colomadu Karanganyar ?

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan rancangan alternatif pos-tes *treatment*. Penelitian ini dilaksanakan di SMP N 02 Colomadu mulai bulan Januari 2019 sampai bulan Februari 2020. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas VIII SMP N 02 Colomadu tahun pelajaran 2019/2020 yang berjumlah 8 kelas, dengan mengambil sampel sebanyak 2 kelas. Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan *cluster random sampling*. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu metode tes yang diberikan kepada siswa.

Hasil penelitian ini adalah (1) Hasil Belajar PAI siswa kelas VIII SMP N 02 Colomadu tahun ajaran 2019/2020 dengan menggunakan media *Crossword Puzzle* tergolong dalam kategori tinggi dengan persentase 54,83% yang berjumlah 17 siswa. Rata-rata yang diperoleh adalah 83,903; median 87,18; modus 95,06; standar deviasi 14,208. (2) Hasil Belajar PAI siswa kelas VIII SMP N 02 Colomadu tahun ajaran 2019/2020 dengan menggunakan media *Magic Circle* tergolong dalam kategori tinggi dengan 61,29 % yang berjumlah 19 orang. Rata-rata yang diperoleh adalah 87,677; median 91,8; modus 90; standar deviasi 9,616. (3) Berdasarkan hasil *Uji T* diperoleh hasil t hitung (4,2201) > t tabel (2,0003), sehingga H_a diterima. Jadi kesimpulannya terdapat perbedaan hasil belajar dari penggunaan media *Magic Circle* dan *Crossword Puzzle* SMP N 02 Colomadu Karanganyar tahun ajaran 2019/2020.

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Perumusan Indikator Kompetensi.....	17
Tabel 2.2	Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar.....	30
Tabel 3.1	Jadwal Kegiatan Penelitian	52
Tabel 3.2	Jumlah Populasi Siswa Kelas VIII SMP N 02 Colomadu 2019/2020.....	52
Tabel 3.3	Kisi-kisi Uji Coba Hasil Belajar PAI.....	56
Tabel 3.4	Hasil Validitas Data Uji Coba Hasil Belajar PAI.....	60
Tabel 3.5	Kisi-kisi Hasil Belajar PAI.....	61
Tabel 4.1	Daftar Siswa Kelas VIIC dan VIIB.....	70
Tabel 4.2	Pelaksanaan Penelitian.....	73
Tabel 4.3	Distribusi Frekuensi Hasil Belajar dengan media <i>Magic Circle</i>	74
Tabel 4.4	Distribusi Frekuensi Hasil Belajar dengan media <i>Crossword Puzzle</i>	76
Tabel 4.5	Hasil Analisis Unit Hasil Belajar dengan media <i>Magic Circle dan dengan media Crossword Puzzle</i>	78
Tabel 4.6	Hasil Uji Normalitas Hasil Belajar PAI antar penggunaan Media.....	81
Tabel 4.7	Hasil Hipotesis.....	81

DAFTAR GAMBAR

- Gambar 4.1 Diagram Batang Hasil Belajar Eksperimen I dengan Media Pembelajaran *Magic Circle*..... 75
- Gambar 4.2 Diagram Batang Hasil Belajar Eksperimen II dengan Media Pembelajaran *Crossword Puzzle*.....77

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Magic Circle.....	97
Lampiran 2 Media Magic Circle.....	104
Lampiran 3 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Crossword Puzzle.....	105
Lampiran 4 Media Crossword Puzzle	112
Lampiran 5 Soal Uji Coba Hasil Belajar PAI.....	115
Lampiran 6 Tes Hasil Belajar PAI.....	124
Lampiran 7 Data Tes Hasil Belajar Kelas Tryout.....	130
Lampiran 8 Uji Validitas.....	131
Lampiran 9 Reliabilitas.....	138
Lampiran 10 Deskripsi Data Hasil Belajar <i>Magic Circle</i>	142
Lampiran 11 Deskripsi Data Hasil Belajar <i>Crossword Puzzle</i>	145
Lampiran 12 Uji Homogenitas.....	147
Lampiran 13 Uji Normalitas.....	151
Lampiran 14 Uji Hipotesis.....	156
Lampiran 15 Dokumentasi Penelitian.....	161
Lampiran 16 Surat Permohonan Izin Penelitian.....	163
Lampiran 17 Surat Keterangan Penelitian.....	167
Lampiran 18 Daftar Riwayat Hidup.....	168

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan kunci dari kebesaran suatu bangsa atau kaum. Tercapainya hal tersebut tergantung oleh proses pembelajaran itu sendiri. Guru harus mampu menciptakan pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Proses pendidikan yang menarik dan tidak monoton akan memperlancar proses *transfer knowledge* dalam pembelajaran.

Permasalahan yang sering terjadi antara lain yaitu sarana dan prasarana yang kurang memadai, minimnya sumber belajar dan media pembelajaran, dan lain sebagainya menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa. Seperti penelitian yang dilakukan oleh Widodo (2015: 300) dalam penelitiannya berjudul “Potret Pendidikan di Indonesia dan Kesiapannya dalam Menghadapi Masyarakat Ekonomi Asia (MEA)”, menyatakan bahwa di Indonesia, peran pendidikan dalam membangun martabat dan peradaban manusia masih sebatas wacana karena dilihat dari sisi capaian pendidikan masih jauh dari harapan semestinya. Menurut menteri pendidikan Anies Baswedan yang dikutip oleh Widodo (2015: 301), dalam silaturahmi dengan kepala dinas Jakarta pada 1 Desember 2014, bahwa pendidikan di Indonesia berada dalam posisi gawat darurat. Beberapa kasus yang menggambarkan kondisi ini diantaranya 75% layanan pendidikan di Indonesia tidak memenuhi standar layanan minimal pendidikan data ini

diperoleh dari (Pemetaan kemendikbud terhadap 40.000 sekolah pada tahun 2012). Pemetaan akses dan mutu pendidikan di Indonesia pada tahun 2013-2014 yang menunjukkan bahwa Indonesia berada pada peringkat 40 dari 40 negara.

Menurut Subar Junanto (2016:177) dalam penelitiannya menyebutkan bahwa fasilitas dan infrastruktur di sekolah yang diteliti dikategorikan tidak memadai, hanya 60% dari kebutuhan nyata akan fasilitas pendukung, materi pembelajaran, dan media pembelajaran.

Terkait dengan masalah pendidikan, data dari Balitbang yang dikutip oleh Sujarwo (2013 : 01) juga menunjukkan data bahwa dari 146.052 SD di Indonesia hanya 8 sekolah saja yang mendapat pengakuan dunia dalam kategori *The Primary Years Program (PYP)*, dari 20.918 SMP di Indonesia hanya 8 sekolah yang mendapatkan pengakuan dunia sebagai *The Middle Years Program (MYP)* dan dari 8.036 SMU hanya 7 mendapat pengakuan dunia sebagai *The Diploma Program (DP)*. Berdasarkan hasil penelitian tersebut kurangnya sarana, minimnya media yang digunakan, serta tenaga pendidik yang kurang kreatif dalam mengelola pembelajaran dan memanfaatkan media pembelajaran berpengaruh terhadap proses pembelajaran. Proses pembelajaran dan penggunaan media pembelajaran akan sangat mempengaruhi hasil belajar yang akan didapatkan siswa.

Dalam UU No 20 Tahun 2003 tentang SPN Bab X Pasal 37 ayat 1 menyatakan, “kurikulum pendidikan dasar dan menengah wajib memuat: pendidikan agama, pendidikan kewarganegaraan, bahasa, matematika, ilmu pengetahuan alam, ilmu pengetahuan sosial, seni dan budaya, pendidikan

jasmani dan olahraga, keterampilan/kejujuran, dan muatan lokal”. Dengan demikian mata pelajaran Pendidikan Agama Islam wajib ada dalam pendidikan menengah dan ditujukan untuk siswa yang beragama Islam. Pendidikan Agama adalah upaya sadar dan terencana dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati, hingga mengimani, ajaran agama islam, dibarengi dengan tuntunan untuk menghormati penganut agama lain dalam hubungannya dengan kerukunan antar umat beragama. Pendidikan Agama Islam memuat 4 materi utama yaitu materi Aqidah Akhlaq, Fiqh, Qur’an Hadis, dan Sejarah Kebudayaan Islam.

Pendidikan agama Islam merupakan pondasi dari setiap perilaku individu misalnya pada pembelajaran Aqidah Akhlaq. Aqidah Akhlaq merupakan akar atau pokok agama. *Syari’ah*/fikih (ibadah, muamalah) dan akhlak bertitik tolak dari akidah, yakni sebagai manifestasi dan konsekuensi dari keimanan dan keyakinan hidup. Akhlak merupakan aspek sikap hidup atau kepribadian hidup manusia, yang mengatur hubungan manusia dengan Allah swt. dan hubungan manusia dengan manusia lainnya. Hal itu menjadi sikap hidup dan kepribadian hidup manusia dalam menjalankan sistem kehidupannya.

Dari data hasil nilai ujian tengah semester 1 kelas VIII SMP N 02 Colomadu hasil belajar mata pelajaran Pendidikan Agama Islam siswa SMP N 02 Colomadu tahun ajaran 2018/2019 menyatakan bahwa 56% dari 242 siswa kelas VIII hasil belajarnya masih dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal yaitu 75. Dari data hasil nilai ujian akhir semester 1 kelas VIII SMP N 02 Colomadu hasil belajar mata pelajaran Pendidikan Agama Islam siswa SMP N 02 Colomadu

tahun ajaran 2018/2019 menyatakan bahwa 75,61% dari 242 siswa kelas VIII hasil belajarnya masih dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal yaitu 75. Data nilai hasil nilai ujian tengah semester dan ujian akhir semester 1 kelas VIII SMP N 02 Colomadu hasil belajar mata pelajaran Pendidikan Agama Islam siswa SMP N 02 Colomadu tahun ajaran 2018/2019 ini menunjukkan masih rendahnya hasil belajar Pendidikan Agama Islam di SMP N 02 Colomadu.

Rendahnya hasil belajar siswa dipegaruhi oleh dua faktor yaitu faktor interal dan eksteral. Menurut Susanto (2013: 12) menyatakan hasil belajar siswa dipengaruhi dua hal yaitu siswa dalam arti kemampuan berfikir atau tingkah laku intelektual, motivasi, minat, dan kesiapan siswa, baik jasmani maupun rohani. Lingkungan yaitu sarana dan prasarana, kompetensi guru, kreativitas guru, sumber-sumber belajar, metode serta dukungan lingkungan, keluarga, dan lingkungan. Kondisi ini dipegaruhi oleh faktor internal dan eksternal. Faktor interal bisa bersumber dari siswa yaitu kemampuan berfikir atau tingkah laku intelektual, motivasi, minat, dan kesiapan siswa, baik jasmani maupun rohani. Faktor eksteral yaitu faktor dari lingkungan misalya sarana dan prasarana, kompetensi guru, kreativitas guru, sumber-sumber belajar, metode serta dukungan lingkungan, keluarga, dan lingkungan. Faktor internal dan eksternal tersebut dapat diatur sedemikian rupa salah satunya dengan memanfaatkan media pembelajaran sehigga dapat membawa pegaruh baik bagi siswa terutama pada hasil belajar.

Berdasarkan hasil wawancara dengan kepala Sekolah Menengah Pertama Negeri 02 Colomadu pada tanggal 09 Januari 2019, menyatakan bahwa

mata pelajaran Pendidikan Agama Islam tidak menggunakan media pembelajaran. Sehingga siswa dalam proses pembelajaran tidak berperan aktif dalam proses pembelajaran. Menurut Kepala Sekolah Guru hanya menggunakan buku paket sebagai sumber belajar. Dengan menggunakan buku paket sebagai sumber belajar diharapkan siswa dapat menguasai pembelajaran terutama pada mata pembelajaran Pembelajaran Pendidikan Agama Islam karena materi sudah termuat dalam sumber belajar. Kondisi proses pembelajaran siswa kurang terlibat aktif dan cenderung pasif dalam mengikuti proses pembelajaran, sehingga materi yang disampaikan guru kurang tersampaikan dengan baik dan hasil belajar yang rendah.

Hasil belajar siswa yang baik dapat menjadi salah satu tolok ukur pemahaman siswa terhadap mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Salah satu upaya meningkatkan hasil belajar adalah dengan menggunakan media pembelajaran dalam Q.S. Al-Maidah ayat 16 sebagai dasar bahwa dalam proses pendidikan dibutuhkan media pembelajaran untuk membantu proses pemahaman siswa. Media pembelajaran merupakan salah satu faktor terpenting dalam proses peningkatan hasil belajar siswa.

يَهْدِي بِهِ اللَّهُ مَنِ اتَّبَعَ رِضْوَانَهُ سُبُلَ السَّلَامِ وَيُخْرِجُهُم مِّنَ الظُّلُمَاتِ إِلَى
النُّورِ بِإِذْنِهِ وَيَهْدِيهِمْ إِلَى صِرَاطٍ مُسْتَقِيمٍ

Artinya: “Dengan kitab itulah Allah menunjuki orang-orang yang mengikuti keredhaan-Nya ke jalan keselamatan, dan (dengan kitab itu pula) Allah mengeluarkan orang-orang itu dari gelap gulita kepada cahaya yang terang benderang dengan seizin-Nya, dan menunjuki mereka ke jalan yang lurus”. (Q.S. Al-Maidah: 16). (Kemenag RI, 2010, 110)

Q.S. Al-Maidah ayat 16 Allah SWT menyebutkan bahwa Al-Qur'an difungsikan sebagai petunjuk. Hal ini jika dikaitkan dengan media pembelajaran maka media pembelajaran harus dapat difungsikan menjadi petunjuk. Aspek yang harus dimiliki adalah media harus dapat memberikan petunjuk, memudahkan siswa dalam memahami sesuatu, dan mengantarkan siswa pada tujuan belajar. Oleh karena itu penggunaan media pembelajaran dapat membantu guru dalam memberikan petunjuk kepada siswa, memudahkan siswa dalam memahami sesuatu, dan mengantarkan siswa pada tujuan belajar yang ingin dicapai. Media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan dalam Pendidikan Agama Islam dalam adalah *magic circle* dan *crossword puzzle*.

Magic circle berarti lingkaran ajaib merupakan media yang memuat materi yang akan diajarkan. Media ini sangat menarik daya minat siswa karena siswa dapat belajar sambil bermain yaitu dengan memutar *magic circle* sesuka hati dan langsung mendapatkan penjelasan langsung dari media. Media *magic circle* ini termasuk ke dalam media visual tidak diproyeksikan yaitu grafis. Media ini hasil modifikasi dari sebuah poster, gambar dalam poster digunting kemudian ditempelkan pada kertas karton tebal berbentuk lingkaran. Media pembelajaran *magic circle* merupakan media yang termasuk dalam kategori media yang sudah memenuhi kriteria pemilihan media yaitu, tidak susah dibuat, bahannya mudah diperoleh, praktis digunakan. (Djuanda, 2017: 1171)

Media pembelajaran *crossword puzzle* menurut Johnson, 2004 yang dikutip oleh Pargito (2016:83) merupakan suatu permainan teka-teki (*puzzle*) silang atau sejenisnya yang berguna untuk mempelajari pola pikir, pemikiran logis, sistem

pendekatan serta pemecahan masalah secara umum. Dengan menggunakan media pembelajaran *crossword puzzle* dapat memudahkan siswa untuk meninjau ulang materi pelajaran atau memudahkan siswa dalam mengingat kembali materi apa yang diberikan oleh guru.

Kedua media pembelajaran tersebut memiliki karakteristik yang berbeda serta memiliki kelebihan dan kekurangan. Belum diketahui penerapan media pembelajaran yang lebih efektif digunakan dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, maka perlu adanya penelitian untuk membandingkan penerapan media pembelajaran *magic circle* dengan *crossword puzzle*. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam digunakan untuk mengetahui apakah ada peningkatan hasil belajar pada penerapan kedua media pembelajaran tersebut. Berdasarkan latar belakang tersebut maka akan diadakan penelitian yang berjudul, “Pengaruh Media Pembelajaran (*Magic circle* dan *crossword puzzle*) terhadap Tingkat Hasil Belajar Materi Pendidikan Agama Islam pada Siswa Kelas VIII SMP N 02 Colomadu Karanganyar Tahun Pelajaran 2019/2020.”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi permasalahan-pemmasalahan sebagai berikut :

1. Hasil belajar siswa pada mata pembelajaran Pendidikan Agama Islam sekitar 75,61% dari 242 siswa kelas VIII hasil belajarnya masih dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal yaitu 75.

2. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam materi hanya menggunakan Buku Paket sebagai media pembelajaran.
3. Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran dalam proses pembelajaran.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka fokus permasalahan yang diambil adalah :

1. Penelitian dilakukan terhadap siswa kelas VIII SMP N 02 Colomadu tahun pelajaran 2019/2020.
2. Media Pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran adalah *magic circle* dan *crossword puzzle*.
3. Materi Pembelajaran yang digunakan adalah “Menghindari minuman keras , Judi dan pertengkarannya”.
4. Hasil belajar yang diteliti pada penelitian ini adalah dilihat dari aspek kognitif peserta didik.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka masalah penelitian dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana hasil belajar dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam menggunakan media *magic circle* siswa kelas VIII SMP N 02 Colomadu tahun pelajaran 2019/2020?
2. Bagaimana hasil belajar mata pelajaran Pendidikan Agama Islam menggunakan media *crossword puzzle* siswa kelas VIII SMP N 02 Colomadu tahun pelajaran 2019/2020?

3. Adakah perbedaan hasil belajar mata pelajaran Pendidikan Agama Islam jika menggunakan media *magic circle* dengan *crossword puzzle* siswa kelas VIII SMP N 02 Colomadu tahun pelajaran 2019/2020.

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuang penelitian yang dicapai dalam penelitian ini adalah untuk :

1. Untuk mengetahui hasil belajar PAI menggunakan media *magic circle* siswa kelas VIII SMP N 02 Colomadu tahun pelajaran 2019/2020.
2. Untuk mengetahui hasil belajar mata pelajaran PAI menggunakan media *crossword puzzle* siswa kelas VIII SMP N 02 Colomadu tahun pelajaran 2019/2020
3. Untuk mengetahui perbedaan antara hasil belajar mata pelajaran PAI jika menggunakan media *magic circle* dengan *crossword puzzle* pada siswa kelas VIII SMP N 02 Colomadu tahun pelajaran 2019/2020.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah dapat berguna baik secara teoritis maupun praktis :

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan wawasan keilmuan mengenai penerapan media pembelajaran *magic circle* dan *crossword puzzle* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

2. Manfaat Praktis

1. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan kepada guru mengenai penggunaan media pembelajaran yang efektif dalam proses pembelajaran.
2. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan bagi sekolah untuk perbaikan dan meningkatkan mutu pembelajaran pada dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam
3. Sebagai bahan referensi bagi peneliti selanjutnya apabila mengadakan penelitian lanjutan yang berkaitan dengan penelitian ini.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Menurut Winkel (1996) dalam Suyono (2012: 14) menyatakan, belajar adalah “suatu aktivitas mental atau psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan dan nilai sikap”. Kemudian menurut Khanifatul (2013: 14) belajar adalah proses perubahan perilaku untuk memperoleh pengetahuan, kemampuan, dan sesuatu hal baru serta diarahkan pada satu tujuan. Menurut Purwanto (2013: 43) menyatakan belajar adalah suatu proses yang bertujuan membuat adanya perubahan dari siswa dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Proses yang dimaksud adalah siswa berinteraksi dengan lingkungan.

Menurut Morgan (1986) dalam Rohmat (2017: 08) belajar dapat didefinisikan sebagai setiap perubahan tingkah laku yang relatif tetap dan terjadi sebagai hasil latihan atau pengalaman. Definisi ini mencakup tiga unsur yaitu belajar adalah perubahan tingkah laku, perubahan terjadi karena latihan atau pengalaman, dan sebelum dikatakan belajar, perubahan

tersebut harus relatif permanen dan tetap ada untuk waktu yang cukup lama. Sedangkan menurut Gredler (1991) dalam Rohmat (2017: 09) belajar adalah proses orang memperoleh berbagai kecakapan, keteampilan, dan sikap.

Berdasarkan pengertian belajar tersebut, dapat disimpulkan belajar adalah suatu proses perubahan perilaku siswa dari aspek kognitif, afektif dan psikomotorik yang di dapat dari pengalaman. Belajar membutuhkan keterlibatan siswa dengan lingkungan, sehingga diharapkan memperoleh berbagai kecakapan, keteampilan, dan sikap dalam diri siswa.

Menurut Winkel (1996) dalam Purwanto (2013: 45) menyatakan, “hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya. Aspek perubahan itu mengacu kepada taksonomi tujuan pengajaran yang dikembangkan oleh Bloom, Simpon dan Harrow mencakup aspek kognitif, afektif dan psikomotorik”. Menurut Snelbeker (1974) dalam Rusmono (2012: 8) menyatakan, “perubahan atau kemampuan yang baru diperoleh siswa setelah melakukan kegiatan belajar adalah merupakan hasil belajar, karena belajar pada dasarnya adalah bagaimana perilaku seseorang berubah sebagai akibat dari pengalaman”. Sedangkan Rusmono (2012: 10) hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh siswa setelah mengikuti pembelajaran yaitu berinteraksi dengan lingkungan dan sumber belajar. Perubahan perilaku siswa dapat dilihat dari ranah kognitif, afekrif, dan psikomotor.

Menurut Yusuf (2015: 181) menyatakan hasil belajar merupakan wujud dari pencapaian siswa dalam pembelajaran dan keberhasilan seorang guru dalam membelajarkan siswa. Makna hasil belajar menurut Susanto (2013: 5) adalah perubahan yang terjadi pada diri seseorang yang menyangkut hasil belajar, yaitu aspek kognitif, afektif dan psikomotor dari kegiatan belajar.

Berdasarkan pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku siswa dalam pengetahuan, sikap dan keterampilan yang di dapat setelah mengikuti pembelajaran. Proses pembelajaran yang dimaksud adalah interaksi siswa dengan lingkungan dan sumber belajar. Pembelajaran dapat dikatakan berhasil apabila tujuan pembelajaran tercapai. Hasil belajar merupakan tolak ukur untuk mengetahui tujuan pembelajaran yang telah dicapai siswa. Dengan demikian, guru harus memahami hasil belajar siswa untuk memperbaiki kualitas pembelajaran yang akan datang.

b. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar yang didapatkan siswa setelah mengikuti proses pembelajaran, dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar tersebut, dapat meningkatkan atau menurunkan hasil belajar yang akan didapatkan siswa. Menurut Rohmat (2016: 145) secara umum hasil belajar dipengaruhi tiga faktor, yaitu :

- 1) Faktor internal yang mempengaruhi hasil belajar yang pertama adalah fisiologis. Untuk memperoleh hasil belajar yang baik,

kebugaran tubuh dan kondisi panca indera perlu dijaga dengan cara makan minum yang bergizi, istirahat, dan olahraga. Tentunya banyak kasus anak yang prestasinya menurun karena mereka tidak sehat secara fisik.

- 2) Faktor internal yang lain adalah aspek psikologis. Aspek psikologis ini meliputi: inteligensi, siap, bakat, minat, motivasi dan kepribadian.
- 3) Faktor eksternal meliputi beberapa hal, yaitu: yang pertama lingkungan sosial meliputi teman, guru, keluarga, dan masyarakat. Kedua lingkungan non-sosial meliputi kondisi rumah, sekolah, peralatan dan cuaca.
- 4) Faktor pendekatan belajar merupakan jenis upaya belajar siswa yang meliputi strategi dan metode yang digunakan siswa untuk melakukan kegiatan pembelajaran materi-materi pembelajaran.

Menurut Ruseffendi dalam Susanto (2013: 14-18) mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu:

- 1) Kecerdasan, yaitu kemampuan intelegensi siswa mempengaruhi cepat lambatnya penerimaan materi pelajaran yang disampaikan guru.
- 2) Kesiapan anak, berhubungan dengan minat dan kebutuhan anak. Dalam proses belajar jika siswa mempunyai kesiapan yang baik menentukan keberhasilan dalam belajar.
- 3) Bakat anak, kemampuan potensial yang dimiliki anak sejak lahir. Bakat dapat mempengaruhi tinggi rendahnya prestasi belajar.

- 4) Kemauan belajar, menjadi salah satu penentu keberhasilan belajar. Kemauan belajar yang tinggi akan mempengaruhi hasil belajar yang akan dicapai.
- 5) Minat anak, yaitu kecenderungan dan keinginan yang tinggi terhadap sesuatu. Seorang siswa yang memiliki minat yang tinggi terhadap pelajaran akan memusatkan perhatian yang lebih terhadap materi pelajaran.
- 6) Model penyajian materi pelajaran yang menyenangkan dan sesuai situasi kondisi siswa akan berpengaruh secara positif dalam keberhasilan belajar.
- 7) Pribadi dan sikap guru, mempengaruhi tingkah laku siswa karena siswa seringkali meniru tindakan yang dilakukan oleh guru. Kepribadian dan sikap guru yang kreatif dan inovatif, maka siswa akan meniru gurunya yang kreatif dan inovatif tersebut.
- 8) Suasana pengajaran yang tenang, terjadi dialog yang kritis dan menumbuhkan suasana aktif dalam pembelajaran akan membantu keberhasilan siswa dalam belajar.
- 9) Kompetensi guru, yaitu kemampuan-kemampuan yang dimiliki guru untuk membantu siswa dalam belajar.
- 10) Masyarakat terdapat berbagai macam tingkah laku dan latar belakang dalam pendidikan akan mempengaruhi kepribadian siswa. Dengan demikian, hasil belajar dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal. Faktor internal merupakan faktor yang ada dalam diri siswa,

sedangkan faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar diri siswa yaitu lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat. Siswa yang memiliki kemampuan belajar, kesiapan, minat, bakat, dan motivasi yang tinggi cenderung akan memperoleh hasil belajar yang baik. Akan tetapi faktor lingkungan juga berpengaruh terhadap hasil belajar. Peran keluarga dalam mendidik anak mempengaruhi hasil belajar siswa.

c. Indikator Hasil Belajar

Indikator merupakan ukuran yang menunjukkan ketercapaian suatu kompetensi dasar yang ditetapkan guru dalam mengajar. Dalam satu kompetensi dasar dapat dijabarkan menjadi beberapa indikator. Guru dapat mengembangkan indikator pencapaian hasil belajar dengan melihat kemampuan siswa. Indikator pencapaian hasil belajar dirumuskan menggunakan kata kerja operasional yang dapat diukur. Indikator yang diukur dalam penelitian ini adalah indikator pencapaian dari ranah kognitif berupa hasil belajar dari tes hasil belajar. Menurut Moore dalam Rosyada (Majid, 2014: 125-126) perumusan indikator kompetensi ranah kognitif sebagai berikut:

Tabel 2.1 Perumusan Indikator Kompetensi

Level Kecakapan	Indikator Kecakapan
<i>Knowlegge</i> (Mengetahui dan Mengingat)	Menyebutkan, menuliskan, menyatakan, mengurutkan, mengidentifikasi, mencocokkan, menamai, melabeli, menggambarkan.
<i>Comprehension</i> (Pemahaman)	Menerjemah, mengubah, menggeneralisasi, menguraikan (dengan kata-kata sendiri) menulis ulang (dengan kalimat sendiri), meringkas, membedakan (di antara dua), mempertahankan, menyimpulkan, berpendapat, dan menjelaskan.
<i>Application</i> (Penerapan ide)	Mengoperasikan, menghasilkan, mengubah, mengatasi, menggunakan, menunjukkan, mempersiapkan, dan menghitung.

<i>Analysis</i> (Kemampuan menguraikan)	Menguraikan satuan menjadi unit-unit yang terpisah, membagi satuan menjadi sub-sub atau bagian-bagian, membedakan antara dua yang sama, memilih, dan mengenai perbedaan.
<i>Synthesis</i> (Unifikasi)	Merancang, merumuskan mengorganisasikan, mengompilasikan, mengomposisikan, membuat hipotesis, dan merencanakan.
<i>Evaluation</i> (Menilai)	Mengkritisi, menginterpretasi, menjustifikasi dan memberikan penilaian.

Menurut Ainamulyono dalam Rohmat (2016: 144) indikator utama hasil belajar adalah :

- 1) Ketercapaian daya serap siswa terhadap bahan pembelajaran yang diajarkan, baik secara individu maupun kelompok. Pengukuran ketercapaian daya serap ini biasanya dilakukan dengan penetapan Kriteria Ketuntasan Belajar Minimal (KKM).
- 2) Perilaku yang digariskan dalam tujuan pembelajaran telah dicapai oleh siswa, baik secara individu maupun kelompok.

Berdasarkan pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa indikator hasil pencapaian hasil belajar dapat diketahui dengan melihat kemampuan siswa. Indikator pencapaian hasil belajar dirumuskan menggunakan kata kerja operasional yang dapat diukur. Pengukuran ketercapaian daya serap ini biasanya dilakukan dengan penetapan Kriteria Ketuntasan Belajar Minimal (KKM). Indikator yang diukur dalam penelitian ini adalah indikator pencapaian dari ranah kognitif berupa hasil belajar dari tes hasil belajar.

d. Tes Hasil Belajar

Menurut Sudijono (2012: 66) secara harfiah kata *tes* berasal dari bahasa Prancis Kuno: *testum* dengan arti piring untuk menyisihkan logam mulia (maksudnya dengan menggunakan alat berupa piring itu didapat jenis-jenis logam mulia yang nilainya sangat tinggi. Menurut Uno (2007: 71) tes adalah pernyataan, tugas, atau seperangkat tugas yang direncanakan untuk memperoleh informasi, yang setiap butir tes menuntut jawaban, dan memerlukan implikasi bahwa setiap butir tes menuntut jawaban dari orang yang dites. Selanjutnya menurut Purwanto (2016: 63) tes adalah instrumen alat ukur untuk pengukuran data dimana dalam memberikan respon atas pertanyaan dalam instrumen, peserta didorong untuk menunjukkan penampilan maksimalnya.

Menurut Sudijono (2012: 67) secara umum fungsi tes yaitu sebagai :

- 1) Alat pengukur terhadap peserta didik dalam hubungan ini tes berfungsi mengukur tingkat perkembangan atau kemajuan yang telah dicapai oleh peserta didik setelah mereka menempuh proses belajar mengajar dalam jangka waktu tertentu.
- 2) Alat pengukur keberhasilan program pengajaran, sebab melalui tes tersebut akan dapat diketahui sudah seberapa jauh program pengajaran yang telah ditentukan telah dapat dicapai.

Menurut Purwanto (2016: 66) tes hasil belajar adalah tes penguasaan, karena tes ini mengukur penguasaan siswa terhadap materi yang diajarkan oleh guru atau dipelajari siswa. Macam-macam tes hasil belajar menurut Purwanto (2016: 67) adalah :

1) Tes Formatif

Kata formatif berasal dari bahasa Inggris *to form* yang berarti membentuk. Tes formatif dimaksudkan sebagai tes yang digunakan untuk mengetahui sejauh mana siswa telah terbentuk setelah mengikuti proses belajar mengajar.

2) Tes sumatif

Kata sumatif berasal dari bahasa Inggris *sum* yang berarti jumlah atau total. Tes sumatif dimaksudkan sebagai tes yang digunakan untuk mengetahui penguasaan siswa atas semua jumlah materi yang disampaikan dalam satuan waktu tertentu seperti catur wulan atau semester.

3) Tes diagnosis

Tes ini digunakan untuk mengidentifikasi siswa-siswi yang mengalami masalah dan menelusuri masalah yang dihadapi.

4) Tes penempatan

Tes penempatan adalah pengumpulan data tes hasil belajar yang diperlukan untuk menempatkan siswa dalam kelompok siswa sesuai dengan minat dan bakatnya.

Menurut Yusuf (2015: 184) menyatakan tes hasil belajar (*achievement test*) merupakan salah satu tes yang digunakan oleh guru untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa dalam belajar. Tes ini disusun sesuai dengan tujuan kegiatan pembelajaran. Sedangkan Hill (1981) dalam Yusuf (2015: 184) menyatakan, “tes hasil belajar

(*achievement test*) dirancang untuk mengukur apa yang telah dipelajari dalam bidang studi/mata pelajaran yang bersifat formal”. Dengan demikian test hasil belajar merupakan suatu instrumen pengukuran dan penilaian. Berdasarkan indikator yang telah ditetapkan dalam pembelajaran tes hasil belajar dapat menentukan tingkat pencapaian siswa dalam belajar. Macam-macam tes hasil belajar menurut Yusuf (2015: 184-186) yaitu:

1) Tes hasil belajar yang telah distandardisasikan (*Standardized Achievement Test*)

a) Tes hasil belajar umum yang telah distandardisasikan (*General Standardization Achievement Test*)

Tes jenis ini terdiri dari berbagai bagian yang menampilkan kebutuhan umum mata pelajaran pokok dan dasar dalam program sekolah. Tes standar umum dapat mengetahui kemajuan akademik di sekolah. Tes ini mengukur mata pelajaran dan keterampilan dari sekolah dasar sampai sekolah menengah, misalnya *Stanford Achievement Test*.

b) Tes hasil belajar khusus yang telah distandardisasikan

Tes hasil belajar khusus digunakan untuk meng-“cover” mata pelajaran, misalnya matematika, ilmu pengetahuan alam atau ilmu pengetahuan sosial. Tes ini dapat berupa *Diagnostic Achievement Test* untuk mengetahui kekuatan dan kelemahan siswa dalam bidang tertentu.

2) Tes buatan guru/pendidik (*teacher or locally made test*)

Tes buatan guru hanya berlaku untuk tujuan tertentu dan kelas terbatas. Tes ini memiliki validitas serta reabilitas yang masih terbatas, karena belum diujicobakan secara kontinu. Tes ini terbagi menjadi beberapa bentuk, yaitu:

- a) Tes esai, terdiri dari tes esai bebas dan tes esai terstruktur.
- b) Tes objektif, terdiri dari beberapa tipe yaitu betul salah, pilihan ganda, menjodohkan, pilihan berganda, analisis hubungan dan melengkapi.
- c) Tes unjuk kerja, terdiri dari *recognitif test*, *paper and pencil performace*, dan *simulated performace*.

Menurut Sudaryono (2012: 103) menyatakan tes objektif merupakan suatu tes yang di dalam pemeriksaannya dapat dilakukan secara objektif. Menurut Sudijono (2012: 106) tes objektif adalah salah satu jenis tes hasil belajar yang terdiri dari butir-butir soal (*items*) yang dapat dijawab oleh testee dengan jalan memilih salah satu (atau lebih) di antara beberapa kemungkinan jawaban yang telah dipasangkan pada masing-masing items; atau dengan jalan menuliskan jawaban berupa kata-kata atau simbol-simbol tertentu pada tempat atau ruang yang telah disediakan untuk masing-masing butir item yang bersangkutan. Menurut Yusuf (2015: 216) menyatakan tes objektif tipe pilihan ganda terdiri dari *steam* dan *option*. *Steam* merupakan pertanyaan atau pernyataan yang menampilkan suatu masalah.

Sedangkan *option* merupakan beberapa alternative jawaban yang disediakan. Kemudian Sukardi (2008: 125) menyatakan item tes pilihan ganda digunakan untuk mengevaluasi pengetahuan hasil belajar siswa dan mengukur batasan pengetahuan yang sudah jelas.

Menurut Sukardi (2008: 125-126) item tes pilihan ganda memiliki kelebihan dan kelemahan. Kelebihan item tes pilihan ganda dalam evaluasi pembelajaran yaitu:

- a) Memiliki karakteristik yang baik untuk alat pengukur hasil belajar siswa.
- b) Mencakup hampir seluruh bahan pembelajaran yang telah diberikan jika dikonstruksi dengan intensif.
- c) Tepat untuk mengukur penguasaan informasi siswa.
- d) Mengukur kemampuan kognitif, afektif dan psikomotor siswa.
- e) Dapat dikoreksi lebih mudah dengan menggunakan kunci jawaban yang terpisah.
- f) Hasil jawaban siswa dapat dikoreksi bersama, baik oleh guru maupun dengan siswa.
- g) Dapat dipakai secara berulang, karena soal dan jawaban dibuat terpisah.

Kesulitan yang sering dialami guru yaitu dalam menyusun item tes dan jawaban alternative yang tepat. Selain itu kelemahan item tes pilihan ganda yaitu:

- a) Konstruksi lebih sulit serta membutuhkan waktu yang lama dibandingkan tipe tes objektif yang lainnya.
- b) Tidak semua guru senang menggunakan tes tipe pilihan ganda untuk mengukur hasil pembelajaran.
- c) Kurang dapat mengukur kecakapan siswa dalam mengorganisasi materi hasil pembelajaran.
- d) Memberikan peluang bagi siswa untuk menebak jawaban.

Berdasarkan pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa tes yang tepat digunakan dalam penelitian ini adalah tes buatan guru/pendidik. Dari kelebihan dan kelemahan item tes pilihan ganda yang sudah dipaparkan, maka tes objektif tipe pilihan ganda tepat digunakan untuk mengevaluasi hasil belajar siswa dalam pembelajaran. Guru harus kreatif dan inovatif dalam membuat item tes pilihan ganda untuk mengatasi kelemahannya.

2. Pendidikan Agama Islam

a. Pengertian Pendidikan Agama Islam

Menurut Marzuki (2012: 24) secara etimologi kata agama berasal dari bahasa Sanskerta, yakni *a* dan *gama*. *A* berarti *tidak* dan *gama* berarti *kocar-kacir* atau *berantakan*. Jadi agama berarti tidak berantakan atau teratur. Menurut Chalil (1970) dalam Marzuki (2012: 25) agama menurut bahasa Arab berasal dari kata *dana* yang sebenarnya memiliki beberapa arti diantaranya cara atau adat istiadat, perauran, undang-undang, taat atau patuh, pembalasan,

meninggalkan ketuhanan, perhiungan, hari kiamat, nasihat dan agama.

Menurut Marzuki (2012: 25) dalam Al-Quran penggunaan kata din bisa dilihat misalnya dalam surat Ali Imran ayat 19 dan 85, surat Al Maidah ayat 3, dan lain-lain, sedang penggunaan kata *millah* yang juga berarti agama bisa dilihat dalam surat Al An'am ayat 161:

قُلْ إِنِّي هَدَانِي رَبِّي إِلَى صِرَاطٍ مُسْتَقِيمٍ دِينًا قِيَمًا مِّلَّةَ
إِبْرَاهِيمَ حَنِيفًا ۚ وَمَا كَانَ مِنَ الْمُشْرِكِينَ

Katakanlah: "Sesungguhnya aku telah ditunjuki oleh Tuhanku kepada jalan yang lurus, (yaitu) agama yang benar, agama Ibrahim yang lurus, dan Ibrahim itu bukanlah termasuk orang-orang musyrik." (Q.S. Al An'am ayat 161). (Kemenag RI, 2010, 150)

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia dalam Marzuki (2012: 25) agama didefinisikan sebagai ajaran, sistem yang mengatur tata keimaman (kepercayaan) dan peribadatan kepada Tuhan Yang Maha Kuasa serta tata kaidah yang berhubungan dengan pergaulan manusia dan manusia serta lingkungannya.

Menurut Hamzah (2014: 23) Islam berasal dari kata *aslama* yang merupakan turunan (*derivasi*) dari kata *assalmu*, *assalmu*, *assalamatu* yang artinya bersih dan selamat dari kecatatan lahir dan batin. Menurut Marzuki (2012: 03) Islam merupakan suatu agama yang ajaran-ajarannya bersumber dari Allah yang diturunkan kepada manusia melalui Nabi Muhammad SAW sebagai rasul-Nya. Menurut Minarti (2013: 25) pendidikan Islam merupakan pendidikan yang secara khas

memiliki ciri islami, berbeda dengan konsep pendidikan lain yang kajiannya lebih memfokuskan pada pemberdayaan umat berdasarkan Al-Quran dan Al-Hadist.

Menurut Dole Sinata dalam *Educational Psikologist* yang dikutip oleh Iwan Kosasih pendidikan adalah salah satu modal untuk meningkatkan derajat dan kualitas hidup suatu bangsa. Pendidikan adalah usaha sadar yang sengaja dirancang untuk menciptakan kualitas sumber daya manusia melalui aktivitas pembelajaran.

Menurut Kurikulum PAI 2002 dalam Majid (2006, 130) Pendidikan Agama Islam adalah upaya sadar dan terencana dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati, hingga mengimani, ajaran agama Islam, dibarengi dengan tuntunan untuk menghormati penganut lain dalam hubungannya dengan kerukunan antar umat beragama hingga terwujud kesatuan dan persatuan bangsa. Selanjutnya menurut Daradjat (1987) dalam Majid (2006, 130) Pendidikan Agama Islam adalah suatu usaha untuk membina dan mengasuh peserta didik agar senantiasa dapat memahami ajaran Islam secara menyeluruh, menghayati tujuan yang pada akhirnya dapat mengamalkan serta menjadikan Islam sebagai pandangan hidup.

Berdasarkan pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa Pendidikan Agama Islam adalah upaya sadar dan terencana membentuk sistem yang mengatur tata keimanan (kepercayaan) dan peribadatan kepada Allah Yang Maha Kuasa serta tata kaidah yang berhubungan

dengan pergaulan manusia dan manusia serta lingkungannya sesuai dengan Islam dan menjadikan Islam sebagai pandangan hidup.

b. Tujuan Pendidikan Agama Islam

Menurut *First Word Conference on Muslim Education* yang diadakan di Mekah pada tahun 1977 dalam Minarti (2013: 105) telah menghasilkan rumusan yang menyatakan bahwa tujuan pendidikan Islam, yaitu mencapai pertumbuhan kepribadian manusia yang menyeluruh secara seimbang melalui latihan jiwa, intelek, perasaan, dan indra.

Menurut Minarti (2013: 105) tujuan Pendidikan Agama Islam dapat ditarik dua asumsi :

- 1) Pendidikan Islam menumbuhkan daya kreatifitas, daya kritis, dan inovatif sehingga potensi dasar yang dimiliki anak dapat tumbuh dengan optimal.
- 2) Pendidikan Islam merupakan proses bimbingan dan pendampingan peserta didik dengan nilai-nilai ketuhanan dan kemanusiaan, sehingga akan terbentuk generasi yang beriman sekaligus berkemanusiaan. Maksud dari generasi berketuhanan, yaitu generasi yang berpegang teguh dengan ajaran Allah.

c. Ruang Lingkup Pendidikan Agama Islam

Secara umum ruang lingkup ajaran Islam berkaitan dengan pola hubungan ketuhanan dan kemanusiaan yang dimiliki oleh manusia. Manusia merupakan makhluk sosial yang harus menjaga hubungan

ketuhanan dan kemanusiaan. Dengan berlandaskan Agama Islam, manusia dapat menjadi umat terbaik. Pola hubungan itu dapat dirinci sebagai berikut (Hasyim Hasanah, 2013:24-26) :

1) Hubungan manusia dengan Sang Khaliq (Allah SWT)

Hubungan manusia dengan Allah merupakan hubungan vertikal sebagai bentuk penghambaan dan kepatuhan terhadap segala ketentuan yang telah digariskan oleh Allah. Seperti firman Allah dalam Q.S. 51:56 yakni :

وَمَا خَلَقْتُ الْجِنَّ وَالْإِنْسَ إِلَّا لِيَعْبُدُونِ

Artinya: “Dan aku tidak menciptakan jin dan manusia melainkan supaya mereka mengabdikan kepada-Ku”. (QS. Adh-Dzariyat (51):56) (Kemenag RI, 2010, 523)

Hubungan ini disebut dengan pengabdian atau Ibadah. Pengabdian manusia bukan untuk kepentingan dan hajat Allah, melainkan bertujuan untuk mengembalikan manusia kepada asal penciptaannya, mencapai fitrah (kesucian) sehingga kehidupannya di ridhai dan mendapat berkah dari Allah.

2) Hubungan manusia dengan manusia

Hubungan manusia dengan manusia merupakan salah satu fitrah insaniah yang dimiliki oleh manusia itu sendiri. Hal ini dikarenakan manusia hidup di dunia bukan hanya sebagai makhluk individual, melainkan makhluk sosial yang selalu mengarahkan dirinya kepada orang lain, khususnya untuk memenuhi seluruh kebutuhan hidupnya.

Islam memiliki konsep dasar mengenai hubungan ini dalam bingkai kekeluargaan, kemasyarakatan, kenegaraan dan lain-lainnya.

Konsep ini memberikan landasan dan acuan bagi manusia untuk menjalin hubungan yang baik dengan manusia lainnya sebagai wujud eksistensi kemanusiaan dan gambaran mengenai ajaran kemasyarakatan, baik yang berbentuk nilai, moral, etika maupun norma sosial. QS. Al-Maidah ayat 2 menjelaskan bahwa antara manusia satu dengan yang lainnya diperintahkan untuk saling tolong menolong dalam kebaikan dan takwa, serta melarang tolong menolong dalam dosa dan permusuhan.

Selain itu hubungan sosial yang dibina umat manusia memberikan kerangka acuan dalam mendapatkan ketenangan dan kebahagiaan hidup, rasa aman, nyaman, tentram dan bahagia.

3) Hubungan manusia dengan makhluk ciptaan Allah/lingkungannya

Allah menciptakan seluruh dunia beserta isinya mengandung pengertian yang begitu mendalam bagi manusia, khususnya mengandung manfaat. Hal itu dikarenakan alam beserta isinya dapat dijadikan sebagai sarana pemenuhan kebutuhan hidup manusia.

Manusia diberikan wewenang untuk memanfaatkan alam, manusia juga memiliki kewajiban untuk mengelola alam dan lingkungan dengan baik, menjaga, merawat dan bertanggungjawab terhadap ciptaan Allah. Manusia dibekali akal sebagai salah satu kelebihan untuk menjadi khalifah yaitu pengganti Allah dimuka

bumi, namun manusia tetap harus taat, patuh dan tunduk pada ketentuan Allah.

Menurut Hamzah (2014: 24) ruang lingkup Pendidikan Agama Islam menyangkut tiga hal pokok, yaitu:

- 1) Aspek keyakinan yang disebut aqidah, yaitu aspek credial atau keimaman terhadap Allah dan semua yang difirmankan-Nya untuk diyakini.
- 2) Aspek norma atau hukum yang disebut syariah, yaitu aturan-aturan Allah yang mengatur hubungan manusia dengan Allah, sesama manusia, dan dengan alam semesta.
- 3) Aspek perilaku yang disebut akhlak, yaitu sikap-sikap atau perilaku yang nampak dari pelaksanaan aqidah dan syariah.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa ruang lingkup agama Islam meliputi hubungan manusia dengan Sang Khaliq (Allah SWT.), hubungan manusia dengan manusia, hubungan manusia dengan makhluk ciptaan Allah/lingkungan dan aspek keyakinan, norma dan perilaku.

d. Materi PAI SMP Kelas VIII

Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar PAI dan Budi Pekerti SMP/MTs Kelas VIII materi “Menghindari Minuman Keras, Judi, dan Pertengkaran.” Dapat dilihat pada tabel 2.2 :

Tabel 2.2. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar

KOMPETENSI INTI	KOMPETENSI DASAR
3. Memahami dan menerapkan pengetahuan (faktual, konseptual dan prosedural) berdasarkan rasa ingin	3.5 Memahami bahaya mengonsumsi minuman

tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.	keras, judi, dan Pertengkaran.
--	--------------------------------

Pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VIII SMP semester satu pembelajaran ke 2 berisi tentang larangan miras, judi dan pertengkaran. Materi pembelajaran tersebut akan menjadi sasaran penerapan media pembelajaran yang akan diteliti. Bagaimana mengidentifikasi jenis-jenis minuman keras yang dilarang Allah swt dengan benar, mengidentifikasi contoh judi dengan benar, mengidentifikasi contoh-contoh pertengkaran, menyajikan dalil naqli tentang menghindari minuman keras, judi, dan pertengkaran, menunjukkan contoh cara menghindari minuman keras, judi, dan pertengkaran, serta berperilaku menghindari minuman keras, judi, dan pertengkaran.

3. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Achsin dalam Arsyad (2014) yang dikutip oleh Elmubarak (2015, 14) media pengajaran secara luas dapat diartikan sebagai berikut: setiap orang, bahan, alat atau kejadian yang memantapkan kondisi memungkinkannya siswa memperoleh pengetahuan, ketrampilan dan sikap.

Media memiliki arti perantara atau pengantar. Menurut Association for Education and Communication Technology (AECT) yang dikutip oleh Asnawir mendefinisikan media yaitu segala bentuk yang dipergunakan

untuk proses penyaluran informasi. Sedangkan menurut Education Association (NEA) mendefinisikan sebagai benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar, dapat mempengaruhi efektifitas program instruksional. (Asnawir dan M. Basyaruddin Usman, 2002:11)

Kata media berasal dari bahasa Latin, yang merupakan bentuk jamak dari kata medium, yang berarti sesuatu yang terletak di tengah (antara dua pihak atau kutub) atau suatu alat. Dalam Webster Dictionary (1960) yang dikutip oleh Sri Anitah, media atau medium adalah segala sesuatu yang terletak di tengah dalam bentuk jenjang, atau alat apa saja yang digunakan sebagai perantara atau penghubung dua pihak atau dua hal. (Sri Anitah, 2012: 5)

Menurut Criticos (1996) yang dikutip oleh Daryanto (2010: 4) media merupakan salah satu komponen komunikasi yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan. Menurut Rossi dan Breidle (1966) yang dikutip oleh Wina Sanjaya mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk tujuan pendidikan seperti radio, televisi, buku, koran, majalah dan sebagainya. Alat-alat semacam radio dan televisi jika digunakan dan diprogram untuk pendidikan maka merupakan media pembelajaran. Media itu sama dengan alat-alat fisik yang mengandung informasi dan pesan pendidikan. (Wina Sanjaya, 2012: 58).

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala alat atau benda yang digunakan sebagai alat perantara penyampaian pesan untuk meningkatkan efektifitas pembelajaran dan hasil belajar.

b. Fungsi Media pembelajaran

Media pembelajaran menurut Daryanto (2010: 05) secara umum mempunyai kegunaan antara lain:

- 1) Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistik
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu tenaga dan daya indra
- 3) Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar
- 4) Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori dan kinestetiknya
- 5) Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama
- 6) Proses pembelajaran mengandung lima komponen komunikasi, guru (komunikator), bahan pembelajaran, media pembelajaran, siswa (komunikan), dan tujuan pembelajaran. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar.

Menurut Kemp dan Dayton, 1985 yang dikutip oleh Daryanto (2010:

05) kontribusi media pembelajaran dalam proses pembelajaran adalah :

- 1) Penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih terstandar
- 2) Pembelajaran dapat lebih menarik
- 3) Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan menerapkan teori belajar
- 4) Waktu pelaksanaan pembelajaran dapat diperpendek
- 5) Kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan
- 6) Proses pembelajaran dapat berlangsung kapanpun dan dimanapun
- 7) Sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan
- 8) Peran guru mengalami perubahan ke arah yang positif

Menurut Suyono (2017: 10-11) fungsi media dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Menyaksikan benda yang ada atau peristiwa yang terjadi pada masa lampau. Dengan perantara gambar, potret, slide, film, video, atau media yang lain, siswa dapat memperoleh gambaran yang nyata tentang benda atau peristiwa sejarah.
- 2) Mengamati benda atau peristiwa yang sukar dikunjungi, baik karena jaraknya jauh, berbahaya, atau terlarang. Misalnya, video tentang harimau di hutan, keadaan dan kesibukan di pusat reaktor nuklir dan sebagainya.

- 3) Memperoleh gambaran yang jelas tentang benda atau hal-hal yang sukar diamati secara langsung karena ukurannya yang tidak memungkinkan, baik karena terlalu besar atau terlalu kecil. Misalnya dengan perantaraan paket siswa dapat memperoleh gambaran yang jelas tentang bendungan dan kompleks pembangkit listrik, dengan slide dan film siswa memperoleh gambaran tentang bakteri, amuba, dan sebagainya.
- 4) Mendengar suara yang sukar ditangkap dengan telinga secara langsung. Misalnya, rekaman suara denyut jantung dan sebagainya.
- 5) Mengamati dengan teliti binatang-binatang yang sukar diamati secara langsung karena sukar ditangkap. Dengan bantuan gambar, potret, slide, film atau video siswa dapat mengamati berbagai macam serangga, burung hantu, kelelawar, dan sebagainya.
- 6) Mengamati peristiwa-peristiwa yang jarang terjadi atau bahaya untuk didekati. Dengan slide, film, atau video siswa dapat mengamati pelangi, gunung meletus, pertempuran dan sebagainya.
- 7) Mengamati dengan jelas benda-benda yang mudah rusak atau sukardiawetkan. Menggunakan model atau benda tiruan siswa dapat memperoleh gambaran yang jelas tentang organ-organ tubuh manusia seperti jantung, paru-paru, alat pencernaan dan sebagainya.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki fungsi utama untuk membantu proses

pembelajaran agar materi yang disampaikan oleh guru lebih mudah diterima oleh peserta didik.

c. Dasar Pertimbangan Memilih Media Pembelajaran

Menurut Rohmad (2016: 51) yang menjadi dasar pemilihan media pembelajaran adalah tujuan belajar, karakteristik pebelajar, sifat bahan ajar, jenis media pembelajaran, metode pembelajaran, lingkungan, dan ahli.

1) Tujuan Belajar

Tujuan yang akan dicapai dalam pembelajaran meliputi tiga hal yakni mendapatkan ilmu pengetahuan, penanaman konsep dan keterampilan, dan pembentukan proses.

2) Karakteristik Pebelajar

Menurut Munadi (2009) yang dikutip oleh Rohmad (2016, 52) karakteristik Pebelajar adalah keseluruhan pola kelakuan dan kemampuan yang ada pada pebelajar sebagai hasil dari pembawaan dan pengalaman sehingga menentukan pola aktivitas dalam meraih cita-citanya. Karakteristik ini akan berbeda antara satu dengan yang lain yang akan mempengaruhi gaya belajar dan media yang akan digunakan. Menurut Rohmad (2016, 52) ada tiga hal yang berkaitan dengan karakteristik pebelajar :

a) Karakteristik atau keadaan yang berkenaan dengan kemampuan awal atau *prerequisite skills*, yakni kemampuan yang diperlukan

untuk mencapai tujuan pembelajaran. Kemampuan ini merupakan hasil dari berbagai pengalaman masing-masing pebelajar.

b) Karakteristik yang berkaitan dengan latar belakang, lingkungan hidup, status sosial.

c) Karakteristik yang berkaitan dengan perbedaan kepribadian. Menurut Munadi (2009) yang mengutip pendapat Winkel (1989) dalam Rohmad (2016, 53) perbedaan kepribadian meliputi :

(1) Fungsi kognitif yang mencakup taraf intelegensi dan daya kreatifitas, bakat khusus, organisasi kognitif, taraf kemampuan berbahasa, daya fantasi, gaya belajar, teknik-teknik belajar.

(2) Fungsi konatif-dinamik meliputi karakter, hasrat, berkehendak, motivasi belajar, perhatian konsentrasi.

(3) Fungsi efektif mencakup temperamen, perasaan, sikap, minat.

(4) Fungsi sensorik motorik

(5) Beberapa hal yang menyangkut kepribadian pebelajar seperti kondisi biologis, mental, psikis dan perkembangan kepribadian.

3) Sifat Bahan Ajar

Bahan ajar merupakan pesan pembelajaran yang perlu diserap oleh pebelajar dalam proses belajar mengajar dengan

memanfaatkan media pembelajaran. Media pembelajaran inilah merupakan pengantar pesan pembelajaran yang diakumulasikan sebagai bahan ajar untuk disajikan secara jelas dan mudah diterima oleh pebelajar.

4) Jenis Media Pembelajaran

5) Metode Pembelajaran

Menurut Rohmad (2016: 57) metode pembelajaran dinyatakan juga teknik, strategi, siasat, dan cara yang dipilih sesuai dengan orientasi tertentu.

6) Lingkungan

Menurut Badriyah (2015: 25) lingkungan pembelajaran yang interaktif yang dapat menjawab dan memenuhi kebutuhan belajar perorangan dengan menyiapkan kegiatan pembelajaran dengan mediana yang efektif guna menjamin terjadinya pembelajaran.

7) Ahli.

Menurut Rohmad (2016: 58) pertimbangan lain yakni keterampilan, kecakapan, kemahiran, keahlian dengan demikian pembelajar perlu memperhatikan keahlian dalam mengenal dan mengoperasikan jenis media pembelajaran yang dimanfaatkan dalam proses belajar mengajar.

Menurut Rohmad (2016: 120) prinsip yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media pembelajaran, yaitu:

- a) Perlu adanya kejelasan tentang maksud dan tujuan pemilihan media pembelajaran.

Pemilihan media pembelajaran itu untuk pembelajaran, untuk informasi yang bersifat umum, atau hiburan. Lebih khusus lagi, apakah untuk pembelajaran kelompok atau individu, apakah sasarannya pebelajar jenjang TK,SD/MI, SLTP/Mts, SMA/MA, atau pebelajar pada Sekolah Dasar Luar Biasa, masyarakat pedesaan atau masyarakat perkotaan. Tujuan tersebut akan memiliki kaitan dengan perbedaan warna, gerak atau warna.

- b) Karakteristik media pembelajaran

Setiap media pembelajaran mempunyai karakteristik tertentu, baik dilihat dari keunggulan cara pembuatan maupun cara penggunaannya. Memahami karakteristik media pembelajaran merupakan kemampuan dasar yang perlu dimiliki pembelajaran dalam kaitannya pemilihan media pembelajaran.

- c) Alternatif pilihan, yaitu adanya sejumlah media pembelajaran yang dapat dibandingkan atau dikompetisikan. Dengan demikian, pembelajar bisa menentukan pilihan media pembelajaran mana yang akan dipilih, jika terdapat beberapa media yang dapat dibandingkan.

Menurut Falahuddin (2014, 111) dalam kegiatan pembelajaran kita harus menentukan media yang akan digunakan, memilih media yang terbaik untuk tujuan pembelajaran bukanlah pekerjaan yang

mudah. Pemilihan itu rumit dan sulit, karena harus mempertimbangkan berbagai faktor.

8) Model pemilihan media

Anderson (1976) yang dikutip oleh Falahuddin (2014, 111) mengemukakan adanya dua pendekatan/model dalam proses pemilihan media pembelajaran, yaitu: model pemilihan tertutup dan model pemilihan terbuka. Pemilihan tertutup terjadi apabila alternatif media telah ditentukan "dari atas" (misalnya oleh Dinas Pendidikan), sehingga mau tidak mau jenis media itulah yang harus dipakai. Kalau toh kita memilih, maka yang kita lakukan lebih banyak ke arah pemilihan topik/pokok bahasan mana yang cocok untuk dimediasi pada jenis tertentu. Misalnya saja, telah ditetapkan bahwa media yang digunakan adalah media audio. Dalam situasi demikian, bukanlah mempertanyakan mengapa media audio yang digunakan.

Model pemilihan terbuka merupakan kebalikan dari pemilihan tertutup. Artinya, kita masih bebas memilih jenis media apa saja yang sesuai dengan kebutuhan kita. Alternatif media masih terbuka luas. Proses pemilihan terbuka lebih luwes sifatnya karena benar-benar kita sesuaikan dengan kebutuhan dan kondisi yang ada. Namun proses pemilihan terbuka ini menuntut kemampuan dan keterampilan pembelajar untuk melakukan proses pemilihan. Seorang pembelajar kadang bisa melakukan pemilihan media

dengan mengkombinasikan antara pemilihan terbuka dengan pemilihan tertutup.

9) Alasan pemilihan media

Media pada hakekatnya merupakan salah satu komponen sistem pembelajaran. Sebagai komponen, media hendaknya merupakan bagian integral dan harus sesuai dengan proses pembelajaran secara menyeluruh. Akhir dari pemilihan media adalah penggunaan media tersebut dalam kegiatan pembelajaran, sehingga memungkinkan pembelajar dapat berinteraksi dengan media yang kita pilih.

Berdasarkan uraian diatas yang menjadi dasar pemilihan media pembelajaran adalah tujuan belajar, karkteristik pembelajar, sifat bahan ajar, jenis media pembelajaran, metode pembelajaran, lingkungan, dan ahli. Menentukan cara memilih media pembelajaran yang akan digunakan dapat mempertimbangkan berbagai faktor yaitu model pemilihan media dan alasan pemilihan media.

d. Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah *magic circle* dan *crossword puzzle*.

1) *Crossword Puzzle*

Menurut Bressan (1970) dalam Njoroge (2013: 315) menyatakan, "*crossword puzzles, among other things, enhance vocabulary building, orthography and develop and test the student's*

knowledge of morphology” dapat diartikan bahwa teka-teki silang dapat meningkatkan kosakata, ortografi dan mengembangkan serta menguji pengetahuan siswa. Sedangkan Zaini (2008: 71) *crossword puzzle* merupakan media pembelajaran yang baik dan menyenangkan tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung serta melibatkan partisipasi siswa secara aktif sejak awal. Kemudian Pinto (2014: 134) *crossword puzzle* juga menyiapkan siswa untuk tes dan ujian. Dengan persiapan, siswa merasa lebih percaya bahwa mereka mampu. Materi strategi ini adalah menciptakan teka-teki silang dengan menggunakan pembuat *puzzle online* atau dengan tangan.

Menurut Silberman (2013: 200) menyatakan, “menyusun tes peninjauan ulang dalam bentuk teka-teki silang akan cepat mengundang keterlibatan dan partisipasi. Teka-teki silang dapat dikerjakan secara perseorangan atau secara berkelompok”. Menurut Zaini (2008: 71) langkah-langkah penerapan media *crossword puzzle* sebagai berikut:

- a) Menuliskan kata-kata kunci, nama-nama yang berhubungan dengan materi pembelajaran yang telah diberikan.
- b) Membuat kisi-kisi yang dapat diisi dengan kata-kata yang telah dipilih (seperti dalam teka-teki silang). Hitamkan bagian yang tidak diperlukan.

- c) Membuat pertanyaan-pertanyaan yang jawabannya adalah kata-kata yang telah dibuat atau membuat pernyataan-pernyataan mengarah kepada kata-kata tersebut.
- d) Membagikan teka-teki kepada siswa. (bisa individu atau kelompok)
- e) Membatasi waktu pengerjaan dan memberikan hadiah kepada kelompok atau individu yang mengerjakan paling cepat dan benar.

Menurut Silberman (2013: 200) variasi penerapan *crossword puzzle* sebagai berikut:

- a) Seluruh kelompok bekerjasama mengisi teka-teki silangnya.
- b) Sederhanakan teka-teki silangnya dengan menentukan suatu kata yang menjadi kunci dalam satu mata pelajaran. Tuliskan kata tersebut dalam kotak mendatar. Gunakan kata-kata yang merangkum poin-poin lainnya dalam sesi latihan, cocokkan dengan kata kuncinya, dan tuliskan dalam kotak menurun.

Dengan demikian, strategi *crossword puzzle* akan melibatkan siswa aktif terlibat langsung dalam pembelajaran dan membutuhkan pemikiran yang lebih untuk mengisi teka-teki silang. Kelebihan strategi *crossword puzzle* diantaranya, yaitu a) memunculkan semangat belajar dan rasa percaya diri pada siswa, b) melibatkan partisipasi siswa secara langsung, c) melatih ketelitian dalam

menjawab teka-teki, mengasah otak dan meningkatkan daya ingat siswa, dan d) suasana pembelajaran yang menyenangkan. Sedangkan kelemahan strategi *crossword puzzle*, yaitu tidak semua materi pembelajaran dapat dikomunikasikan melalui teka-teki silang.

2) *Magic Circle*

Menurut Djuanda dkk. (2017, 1173) *magic circle* termasuk kedalam media yang baik karena media ini sudah memenuhi kriteria pemilihan media yaitu, tidak susah dibuat, bahanya mudah diperoleh, praktis digunakan, dan harga bahan relatif murah. Selanjutnya Dantes dkk. (2014, 10) *magic circle* memudahkan anak mendramatisasi suatu cerita, sehingga menumbuhkan pemahaman pada anak-anak.

Media *magic circle* adalah sebuah inovasi dalam media pembelajaran. *Magic circle* yang berarti lingkaran ajaib yang memuat materi yang akan dibahas. *Magic circle* ini termasuk ke dalam media visual tidak dihancurkan diproyeksikan yaitu grafis, krena dari pengertian grafis itu adalah sebuah media dua dimensi. Media ini hasil dari modifikasi dari sebuah poster. (Maulida dkk., 2017: 1173)

Berdasarkan uraian diatas penerapan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar melibatkan siswa aktif terlibat langsung dalam pembelajaran dan membutuhkan pemikiran yang

lebih untuk menjawab pertanyaan dari putaran *magic circle* yang ditunjukkan jarum.

B. Kajian Penelitian Terdahulu

Hasil penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian yang disusun oleh Maulana Akhsan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Institut Agama Islam Negeri Surakarta, dengan judul “*Pengaruh Penerapan Media Visual dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Datar pada siswa kelas II di MI Raudlatus Sholin Gemolong Sragen Tahun Pelajaran 2017/2018*”. Berdasarkan penelitian diketahui bahwa : Ada pengaruh dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas II di MI Raudlatus Sholin Gemolong Sragen Tahun Pelajaran 2017/2018. Berdasarkan hasil nilai signifikansi Uji U diperoleh yaitu $0,000 > 0,05$ dan nilai $Z_{hitung} -3,632 < Z_{tabel} -0,35$ berarti H_a diterima dan H_0 di tolak. Hal ini berarti ada pengaruh signifikan media visual dalam meningkatkan hasil belajar matematika materi bangun datar peserta didik kelas II di MI Raudlatus Sholin Gemolong Sragen Tahun Pelajaran 2017/2018.

Selanjutnya adalah hasil penelitian yang di susun oleh Fanida Oktavia Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Institut Agama Islam Negeri Surakarta, dengan Judul “*Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Al-Qur’an dan Hadist siswa kelas VIII MTs N 6 Boyolali tahun 2017/2018*”. Berdasarkan penelitian diketahui bahwa nilai $t_{hitung} = 2,072 > t_{tabel} = 1,669$, maka dapat diambil kesimpulan bahwa terdapat perbedaan antara motivasi belajar mata Pelajaran Al-Quran dan hadis siswa kelas VIII MTs N 6 Boyolali tahun 2017/2018.

Dari kedua acuan penelitian di atas terdapat relevansi yaitu sama-sama menggunakan metode kuantitatif yang mana masing-masing penelitian di atas memiliki variabel yang sama dengan penelitian yang akan di teliti dalam skripsi ini. Sedangkan perbedaan dari kedua penelitian diatas dengan penelitian skripsi ini yaitu penelitian ini akan membahas mengenai pengaruh media pembelajaran (*magic circle* dan *crossword puzzle*) terhadap tingkat hasil belajar materi pendidikan agama islam pada siswa kelas VIII SMP N 02 Colomadu Karanganyar tahun pelajaran 2019/2020.

C. Kerangka Berfikir

Hasil belajar Pendidikan Agama Islam yang baik merupakan salah satu indikator tercapainya tujuan Pendidikan Agama Islam. Pendidikan agama Islam merupakan pondasi dari setiap perilaku individu misalnya pada pembelajaran sejarah. Sejarah merupakan hal nyata yang saling berkaitan antara satu kejadian dengan kejadian yang lainnya. Baik yang sudah berlalu, sekarang atau yang akan datang. Sejarah mengenalkan manusia masa kini untuk belajar dari masa lalu yang telah terjadi. Siswa dengan hasil belajar yang tinggi akan memperoleh pemahaman dan nilai dari sejarah lebih baik. Siswa akan semakin memiliki kesadaran akan sejarah dan dapat memetik nilai perjuangan umat terdahulu menegakkan Islam di muka bumi ini.

Salah satu usaha untuk meningkatkan hasil belajar dengan penerapan media pembelajaran. Penelitian ini akan menerapkan dua media pembelajaran yaitu media *magic circle* dan *crossword puzzle*. Kedua media pembelajaran tersebut memiliki karakteristik yang berbeda serta memiliki kelebihan dan kekurangan.

Kelebihan media *crossword puzzle* diantaranya, yaitu a) memunculkan semangat belajar dan rasa percaya diri pada siswa, b) melibatkan partisipasi siswa secara langsung, c) melatih ketelitian dalam menjawab teka-teki, mengasah otak dan meningkatkan daya ingat siswa, dan d) suasana pembelajaran yang menyenangkan. Kelebihan media *magic circle* media yang baik karena media ini sudah memenuhi kriteria pemilihan media yaitu, tidak susah dibuat, bahannya mudah diperoleh, praktis digunakan, dan harga bahan relatif murah, memudahkan anak mendramatisasi suatu cerita, sehingga menumbuhkan pemahaman pada anak-anak. Hal inilah salah satu dasar kenapa media pembelajaran *magic circle* dengan *crossword puzzle* sangat membantu siswa dalam memahami pelajaran PAI. Sesuai dengan kelebihan kedua media pembelajaran tersebut akan menumbuhkan pemahaman pada anak-anak. Belum diketahui penerapan media pembelajaran yang lebih efektif digunakan dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, maka perlu adanya penelitian untuk membandingkan penerapan media pembelajaran *magic circle* dengan *crossword puzzle*. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam digunakan untuk mengetahui apakah ada peningkatan hasil belajar pada penerapan kedua media pembelajaran tersebut.

D. Hipotesis

Hipotesis berasal dari dua kata, yaitu *hypo* yang berarti kurang dan *thesis* adalah pendapat. Maka hipotesis berarti suatu kesimpulan yang masih kurang atau kesimpulan yang masih belum sempurna (Burhan Bungin, 2005: 85).

Sedangkan menurut Sugiyono (2010: 84) hipotesis diartikan sebagai jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa hipotesis merupakan jawaban sementara dari sebuah penelitian, sehingga perlu adanya pembuktian dan pengujian hipotesis. Penelitian ini mengandung 1 variabel dependen (Y) yakni hasil belajar Pendidikan Agama Islam, dan 2 variabel independen (X1 dan X2) yaitu media *magic circle* dan *crossword puzzle*.

Maka dari kerangka berfikir dapat diperoleh hipotesis sebagai berikut:

Ho : Tidak ada perbedaan antara hasil belajar mata pelajaran PAI jika menggunakan media *magic circle* dengan *crossword puzzle* pada siswa kelas VIII SMP N 02 Colomadu tahun pelajaran 2019/2020.

Ha : Ada perbedaan antara hasil belajar mata pelajaran PAI jika menggunakan media *magic circle* dengan *crossword puzzle* pada siswa kelas VIII SMP N 02 Colomadu tahun pelajaran 2019/2020.

Berdasarkan hal tersebut, maka dalam penelitian ini peneliti mengajukan hipotesis : **Ada perbedaan antara hasil belajar mata pelajaran Pendidikan Agama Islam jika menggunakan media *magic circle* dengan *crossword puzzle* pada siswa kelas VIII SMP N 02 Colomadu tahun pelajaran 2019/2020**

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Menurut Sugiyono (2015: 14) metode penelitian kuantitatif adalah “metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme digunakan untuk meneliti pada populasi/sampel tertentu, teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan”. Menurut Arikunto (2013: 27) menyatakan, “penelitian kuantitatif banyak dituntut menggunakan angka, mulai dari pengumpulan data, penafsiran terhadap data tersebut, serta penampilan hasilnya”. Dengan demikian, penelitian ini menekankan pada analisis data yang berupa angka yang dianalisis menggunakan rumus statistika.

Desain penelitian ini adalah eksperimen semu. Menurut Roger (1995) dalam Wirawan (2011: 166) menyatakan, “desain eksperimen menunjukkan suatu penelitian untuk menempatkan subjek-subjek pada kondisi eksperimen dan analisis statistik yang berkaitan dengan penelitian tersebut”. Desain eksperimen ada dua jenis, yaitu eksperimen murni dan eksperimen semu. Penelitian ini menggunakan eksperimen semu, menurut Purwanto (2010: 180) alasan penggunaan desain penelitian eksperimen semu yaitu “sulitnya mengendalikan eksperimen dalam situasi yang dibuat untuk maksud tertentu”.

Menurut Wirawan (2011: 169) menyatakan desain eksperimen semu sama dengan desain eksperimen murni, namun dalam pemilihan subjek penelitian tidak dilakukan secara acak atau dirandomisasi dan ditempatkan pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Penelitian ini menggunakan dua kelas eksperimen dan satu kelompok kontrol. Kelas eksperimen I dalam proses pembelajaran akan diterapkan media *magic circle*. Sedangkan kelas eksperimen II dalam proses pembelajaran akan diterapkan perlakuan media *crossword puzzle*. Sebelum mengadakan perlakuan, terlebih dahulu memastikan bahwa kedua kelas eksperimen memiliki kemampuan awal yang sama. Dalam akhir pembelajaran akan diberikan tes hasil belajar untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan.

Penelitian ini menggunakan rancangan alternatif pos-tes *treatment* dengan kelompok non-ekuen (*Alternative Treatment Post-Test-Only With Nonequivalent Group Design*) yaitu penelitian yang melakukan *treatment* pada kelompok eksperimen. Kemudian melakukan *treatment* yang berbeda dengan rancangan yang sebelumnya terhadap kelompok perbandingan non-ekuen: berikut ilustrasinya :

Kelompok A X 1 _____ O

Kelompok A X 2 _____ O

(Creswell, 242)

Kelompok A X 1 : kelas eksperimen I dengan media *crossword puzzle*

Kelompok A X 2 : kelas eksperimen II dengan media *magic circle*

O : dilakukan tes hasil belajar

Menurut Arikunto (2013: 6) menyatakan penelitian studi komparasi, “peneliti bermaksud mengadakan perbandingan kondisi yang ada di dua tempat, apakah kedua kondisi tersebut sama, atau ada perbedaan, dan kalau ada perbedaan, kondisi di tempat mana yang lebih baik”. Penelitian ini akan membandingkan hasil belajar dari kelas eksperimen I dalam proses pembelajaran akan diterapkan media *magic circle* dengan kelas eksperimen II dalam proses pembelajaran akan diterapkan perlakuan media *crossword puzzle*.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMP N 02 Colomadu kelas VIII. Sekolah ini dipilih sebagai tempat penelitian karena memiliki kelas paralel, yaitu masing-masing tingkat kelas terbagi menjadi 8 kelas. Dalam satu kelas jumlah siswanya rata-rata di atas 30 siswa, sehingga sesuai dengan jenis penelitian yang akan dilakukan.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Januari 2019 sampai dengan Februari 2020, dengan rincian dan waktu pelaksanaan seperti pada tabel 3.1 berikut:

Tabel 3.1 Jadwal Kegiatan Penelitian

No	Jadwal Penelitian	Bulan Kegiatan Penelitian													
		Januari-Oktober				November			Desember			Januari		Feb	
		2019				2019			2019			2020		2020	
1	Penyusunan Proposal	■	■	■	■										
2	Penyusunan Instrumen					■	■								
3	Uji Coba Instrumen							■	■						

4	Pengambilan Data																		
5	Analisis Data																		
6	Penyusunan Laporan																		
7	Final																		

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi penelitian

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan (Sugiyono, 2010:61). Sehingga populasi dalam penelitian ini adalah Sedangkan menurut Suharsimi Arikunto (2013:173) populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Sehingga populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP N 02 Colomadu yang terdiri dari :

Tabel 3.2 Jumlah Populasi Siswa Kelas VIII SMP N 02 Colomadu Tahun ajaran 2019/2020

Kelas	VIII A	VIII B	VIII C	VIII D	VIII E	VIII F	VIII G	VIII H	Jumlah
Jumlah	34	34	34	34	34	33	34	34	271

(Dokumen Sekolah Tahun Ajaran 2019/2020)

2. Sampel Penelitian

Menurut Sugiyono (2010:62), sampel adalah bagian dari jumlah atau karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat mengambil sampel yang diambil dari populasi itu. Sedangkan menurut Suharsimi Arikunto (1996: 117) sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang

diteliti. Sehingga sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP N 02 Colomadu yang terdiri dari VIII B berjumlah 34 siswa, VIII C berjumlah 34 siswa, maka keseluruhan subjek berjumlah 136 siswa.

3. Teknik Sampling

Teknik sampling adalah teknik pengambilan sampel (Sugiyono, 2010: 62). Pengambilan sampel ini harus dilakukan dengan sedemikian rupa sehingga diperoleh sampel yang benar-benar dapat berfungsi sebagai contoh, atau dapat menggambarkan mewakili populasi yang sebenarnya.

Menurut Darmawan (2016: 148), *cluster random sampling* yaitu pengambilan sampel secara acak dan berumpun. Anggota sampel dalam teknik ini adalah rumpun-rumpun, kemudian dari setiap rumpun diambil rumpun kecil yang sama.

Prosedur pengambilan sampel dengan cara *cluster sampling* adalah sebagai berikut :

1. Menulis nama setiap dari kelas VIII A sampai VIII H ke dalam kertas yang berukuran kecil.
2. Melipat kertas yang sudah tertulis nama setiap kelas menjadi lipatan-lipatan kecil.
3. Memasukkan lipatan-lipatan kertas ke dalam botol.
4. Kemudian di kocok sampai keluar 1 kertas untuk diambil 1 kelas yang akan dijadikan kelas Try Out
5. Kemudian di kocok sampai keluar 2 kertas untuk diambil 2 kelas yang akan dijadikan kelas Eksperimen

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data digunakan untuk memperoleh data dan keterangan-keterangan yang diperlukan dalam penelitian. Penelitian ini menggunakan dua jenis teknik pengumpulan data yaitu:

1. Tes

Menurut Arikunto (2013: 193) menyatakan, “tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok”. Tes hasil belajar merupakan tes yang digunakan untuk mengukur keberhasilan siswa setelah pembelajaran. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data berupa tes hasil belajar. Tes hasil belajar tersebut digunakan untuk mengetahui hasil belajar IPS siswa setelah diberikan perlakuan.

2. Dokumentasi

Menurut Arikunto (2013: 201) menyatakan, “dokumentasi, dari asal katanya dokumen, yang artinya barang-barang tertulis”. Teknik dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data yang berupa data daftar nama siswa, silabus, profil sekolah, foto, dan lain sebagainya.

E. Instrumen Pengumpulan Data

Menurut Arikunto (2013: 203) menyatakan, “instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap, dan sistematis sehingga mudah diolah”.

1. Definisi konseptual variabel

Definisi konseptual variabel adalah definisi dalam konsepsi peneliti mengenai sebuah variabel (Purwanto, 2010:91). Definisi konseptual variabel hasil belajar PAI adalah perubahan perilaku siswa dalam pengetahuan, sikap dan keterampilan yang di dapat setelah mengikuti pembelajaran PAI. Dalam penelitian ini hasil belajar yang diukur adalah hasil belajar PAI dalam ranah kognitif berupa hasil dari tes objektif.

2. Definisi operasional

Menurut Suryabrata (dalam Purwanto, 2010:93) definisi operasional adalah definisi yang didasarkan pada sifat-sifat hal yang didefinisikan yang dapat diamati. Definisi operasional pendidikan agama islam adalah menggunakan tes yang berisi tentang aspek-aspek yaitu:

- a. Jenis-jenis minuman keras yang dilarang Allah swt. dengan benar.
- b. Contoh-contoh pertengkaran, menyajikan dalil naqli tentang menghindari minuman keras, judi, dan pertengkaran.
- c. Contoh cara menghindari minuman keras, judi, dan pertengkaran, serta berperilaku menghindari minuman keras, judi, dan pertengkaran.
- d. Bacaan Qolqolah

3. Kisi-kisi Instrumen Penelitian

Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan tes. Tes disusun berdasarkan kisi-kisi yang dikembangkan melalui landasan teori. Kisi-kisi instrumen penelitian hasil belajar PAI antara lain:

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Soal Tryout

Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Indikator	Tujuan	Bentuk Soal	Jml Soal	No. Soal
KI 3 Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingintahunya tentang .Menghindari minuman keras, Judi danpertengkar an	3.5. Memahami makna Q.S. Al Baqarah ayat 219, Q.S. Al Maidah ayat 90-91 dan 32 serta hadist tentang minuman keras, judi, dan pertengkar an	Menghindari minuman keras, judi, dan pertengkar an	3.5.1 Menjelaskan kandungan Q.S. Al Baqarah ayat 219, Q.S. Al-Maidah ayat 90-91 dan 32 serta hadist tentang minuman keras, judi, dan pertengkar an	Siswa dapat menjelaskan kandungan Q.S. Al Baqarah ayat 219, Q.S. Al-Maidah ayat 90-91 dan 32 serta hadist tentang minuman keras, judi, dan pertengkar an	Pilihan Ganda	24	1, 2, 12, 14, 16, 18, 22, 23, 24, 26, 27, 28, 33, 38, 39, 40, 41, 42, 45, 46, 47, 48, 49, 50
			3.5.2 Menunjukkan cara menghindari minuman keras, judi dan pertengkar an sebagai implementasi dari pemahaman Q.S. Al-Maidah ayat 90-91 dan 32 serta hadist Rasulullah	Siswa dapat menunjukkan cara menghindari minuman keras, judi dan pertengkar an sebagai implementasi dari pemahaman Q.S. Al-Maidah ayat 90-91 dan 32 serta hadist Rasulullah	Pilihan Ganda	9	11, 29, 30, 32, 34, 35, 36, 37, 44,
			3.5.3 Menunjukkan dampak mengonsumsi minuman keras, judi, dan pertengkar an	Siswa dapat menunjukkan dampak mengonsumsi minuman keras, judi, dan pertengkar an	Pilihan Ganda	9	3, 4, 13, 15, 17, 21, 25, 31, 43
			3.5.4 Menjelaskan bacaan Qolqolah dalam ayat Al Qur'an	Siswa dapat menjelaskan bacaan Qolqolah dalam ayat Al Qur'an	Pilihan Ganda	8	5, 6, 7, 8, 9, 10, 19, 20
Jumlah							50

4. Uji coba Instrumen

Sebelum digunakan sebagai tes penelitian, terlebih dahulu tes diuji cobakan untuk mengetahui kevalidan dan kereliabelan setiap butir soal. Angket akan diujicobakan kepada 32 siswa di SMP N 2 Colomadu Karanganyar yang tidak termasuk bagian dari sampel. Input dari uji

instrumen ini berasal dari objek atau gejala yang akan diselidiki yang telah tersusun secara sistematis.

Instrumen yang baik harus memenuhi dua persyaratan penting yaitu valid dan reliabel. Oleh karena itu, uji instrumen meliputi:

a. Uji Validitas

Menurut Arikunto (2013: 211) menyatakan, “validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan sesuatu instrumen”. Validitas yang digunakan dalam penelitian ini meliputi validitas isi dan validitas butir.

1) Validitas Isi (*content validity*)

Menurut Sugiyono (2015: 182) menyatakan, “validitas isi dapat dibantu dengan menggunakan *kisi-kisi instrumen*, atau *matrik pengembangan instrumen*”. Validitas isi dilakukan dengan membandingkan isi instrumen (butir-butir soal pilihan ganda) dengan kisi-kisi soal. Penilaian validitas isi dilakukan dengan konsultasi kepada dosen pembimbing.

Validitas butir digunakan untuk mengetahui dukungan suatu butir (*item*) soal terhadap skor total. Menurut Arikunto (2013: 219) menyatakan, “untuk menguji validitas setiap butir, maka skor-skor yang ada pada butir yang dimaksud dikorelasikan dengan skor total”. Hasil perhitungan validitas digunakan untuk menentukan butir soal yang valid dan tidak valid. Untuk menghitung validitas butir soal digunakan rumus korelasi *product moment* sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N\sum X^2 - (\sum X)^2\}\{N\sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

dengan:

r_{xy} = korelasi *product moment*

N = jumlah responden

$\sum X$ = jumlah skor butir soal

$\sum Y$ = jumlah skor total

keputusan uji:

Jika $r_{xy} \geq r_{tabel}$ pada taraf signifikansi 5% berarti item (butir soal) tersebut valid

Jika $r_{xy} < r_{tabel}$ pada taraf signifikansi 5% berarti item (butir soal) tersebut tidak valid (Arikunto, 2013: 213)

Dengan kesimpulan, apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan taraf signifikan 5%, maka item soal dikatakan valid. Sebaliknya, jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka item soal dikatakan tidak valid. Pengujian validitas tes hasil PAI dilakukan kepada sampel uji coba sebanyak 26 siswa.

1. Uji Validitas Tes Pendidikan Agama Islam

Dengan contoh perhitungan butir soal nomor 2 diketahui :

$$\sum X = 21 \quad N = 26 \quad \sum XY = 810$$

$$\sum Y = 931 \quad \sum X^2 = 441 \quad \sum Y^2 = 34813$$

Menggunakan rumus :

$$\begin{aligned}
 r_{xy} &= \frac{N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N\sum X^2 - (\sum X)^2\}\{N\sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}} \\
 &= \frac{(26 \times 810) - (21 \times 931)}{\sqrt{\{(26 \times 21) - 21^2\}\{(26 \times 34813) - 931^2\}}} \\
 &= \frac{21060 - 19551}{\sqrt{\{546 - 441\}\{905138 - 866761\}}} \\
 &= -\frac{1509}{\sqrt{105 \times 38377}} \\
 &= -\frac{1509}{\sqrt{4029585}} \\
 &= \frac{1509}{2007,383} \\
 &= 0,7517
 \end{aligned}$$

Selanjutnya harga r_{hitung} dibandingkan dengan harga r_{tabel} dengan derajat signifikan 5% dan $N=21$ diperoleh r_{tabel} 0.300. Dengan kesimpulan r_{hitung} (0.7517) > r_{tabel} (0.388) maka item soal nomor 2 dinyatakan valid. Untuk perhitungan soal sampai nomor 50, menggunakan cara dan langkah yang sama dengan menggunakan aplikasi Microsoft excel diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 3.4
Hasil Validitas Data Pengetahuan Agama Islam

No	r_{xy}	r_{tabel}	Kesimpulan
1	-0,130	0.388	Tidak Valid
2	0,751	0.388	Valid
3	0,378	0.388	Tidak Valid
4	0,390	0.388	Valid
5	0,675	0.388	Valid
6	0,288	0.388	Tidak Valid

7	0,438	0.388	Valid
8	0,583	0.388	Valid
9	0,174	0.388	Tidak Valid
10	0,025	0.388	Tidak Valid
11	0,4413	0.388	Valid
12	0,207	0.388	Tidak Valid
13	0,470	0.388	Valid
14	0,583	0.388	Valid
15	0,725	0.388	Valid
16	0,597	0.388	Valid
17	0,604	0.388	Valid
18	0,652	0.388	Valid
19	0,318	0.388	Tidak Valid
20	0,005	0.388	Tidak Valid
21	0,117	0.388	Tidak Valid
22	-0,142	0.388	Tidak Valid
23	0,150	0.388	Tidak Valid
24	-0,150	0.388	Tidak Valid
25	0,217	0.388	Tidak Valid
26	-0,121	0.388	Tidak Valid
27	0,410	0.388	Valid
28	0,790	0.388	Valid
29	0,491	0.388	Valid
30	-0,217	0.388	Tidak Valid
31	0,242	0.388	Tidak Valid
32	0,622	0.388	Valid
33	0,441	0.388	Valid
34	0,427	0.388	Valid
35	0,471	0.388	Valid
36	0,558	0.388	Valid
37	0,639	0.388	Valid
38	0,241	0.388	Tidak Valid
39	-0,054	0.388	Tidak Valid
40	0,324	0.388	Tidak Valid
41	0,675	0.388	Valid
42	0,342	0.388	Tidak Valid
43	0,303	0.388	Tidak Valid
44	0,288	0.388	Tidak Valid
45	0,479	0.388	Valid
46	0,230	0.388	Tidak Valid

47	0,019	0.388	Tidak Valid
48	0,249	0.388	Tidak Valid
49	0,640	0.388	Valid
50	0,571	0.388	Valid

Tabel 3.4
Kisi-Kisi Soal Hasil Belajar PAI

Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Indikator	Tujuan	Bentuk Soal	Jml Soal	No. Soal
KI 3 Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingintahunya tentang.Menghindari minumankeras , Judi danpertengkaran	3.5. Memahami makna Q.S. Al Baqarah ayat 219, Q.S. Al Maidah ayat 90-91 dan 32 serta hadist tentang minuman keras, judi, dan pertengkaran	Menghindari minuman keras, judi, dan pertengkaran	3.5.1 Menjelaskan kandungan Q.S. Al Baqarah ayat 219, Q.S. Al-Maidah ayat 90-91 dan 32 serta hadist tentang minuman keras, judi, dan pertengkaran	Siswa dapat menjelaskan kandungan Q.S. Al Baqarah ayat 219, Q.S. Al-Maidah ayat 90-91 dan 32 serta hadist tentang minuman keras, judi, dan pertengkaran	Pilihan Ganda	12	2, 11, 14, 16, 18, 27, 28, 33, 41, 45, 49, 50
			3.5.2 Menunjuk cara menghindari minuman keras, judi dan pertengkaran sebagai implementasi dari pemahaman Q.S. Al-Maidah ayat 90-91 dan 32 serta hadist Rasulullah	Siswa dapat menunjuk cara menghindari minuman keras, judi dan pertengkaran sebagai implementasi dari pemahaman Q.S. Al-Maidah ayat 90-91 dan 32 serta hadist Rasulullah	Pilihan Ganda	5	29, 32, 34, 35, 37
			3.5.3 Menunjukkan dampak mengonsumsi minuman keras, judi, dan pertengkaran	Siswa dapat menunjukkan dampak mengonsumsi minuman keras, judi, dan pertengkaran	Pilihan Ganda	5	4, 13, 15, 17, 36
			3.5.4 Menjelaskan bacaan Qolqolah dalam ayat Al Qur'an	Siswa dapat menjelaskan bacaan Qolqolah dalam ayat Al Qur'an	Pilihan Ganda	3	5, 7, 8
Jumlah						25	

b. Reliabilitas Instrumen

Menurut Arikunto (2013: 221) menyatakan, “reliabilitas menunjuk pada satu pengertian bahwa sesuatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik”. Uji reliabilitas menggunakan rumus K-R 20 sebagai berikut:

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1}\right)\left(\frac{V_t - \sum pq}{V_t}\right)$$

dengan:

r_{11} = reliabilitas instrumen k = banyaknya butir soal

V_t = varians total

p = proporsi subjek yang menjawab betul pada sesuatu butir
(proporsi subjek mendapat skor 1)

$$p = \frac{\text{banyaknya subjek yang skornya 1}}{N}$$

$$q = \frac{\text{proporsi subjek yang mendapat skornya 0}}{(q=1-p)}$$

keputusan uji:

jika $-1 \leq r_{11} \leq 1$, dimana koefisiensi reliabilitas yang mendekati angka 1,0 merupakan indeks reliabilitas yang tinggi.

(Arikunto, 2013: 231)

Diketahui dari data:

$$\sum Xt^2 = 10428 \quad \left(\sum Xt\right)^2 = 248004$$

$$N : 26 \quad k=25 \quad \sum PQ = 4,133136$$

Jawab :

$$V_t = \frac{\sum X_t^2 - \frac{(\sum X_t)^2}{N}}{N}$$

$$V_t = \frac{10428 - \frac{248004}{26}}{26}$$

$$V_t = \frac{10428 - 9538,615}{26}$$

$$V_t = \frac{889,385}{26}$$

$$V_t = 34,2071$$

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1}\right) \left(\frac{V_t - \sum pq}{V_t}\right)$$

$$r_{11} = \left(\frac{25}{25-1}\right) \left(\frac{34,2071 - 4,133136}{34,2071}\right)$$

$$r_{11} = \left(\frac{25}{24}\right) \left(\frac{30,073964}{34,2071}\right)$$

$$r_{11} = (1,042)(0,8791)$$

$$r_{11} = 0,9161$$

Keputusan uji:

jika $-1 \leq 0,9161 \leq 1$, dimana koefisiensi reliabilitas mendekati angka 1,0 maka keputusan uji reliabilitas termasuk kategori indeks reliabilitas yang tinggi.

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data adalah satu cara yang digunakan untuk membuktikan benar tidaknya hipotesis yang telah dirumuskan. Dalam menganalisis data diperlukan analisis unit, meliputi mean, median, dan modus dan juga uji prasyarat meliputi normalitas dan uji linieritas.

1. Analisis Unit

a. Mean

Mean merupakan teknik penjelasan kelompok yang didasarkan atas nilai rata-rata dari kelompok tersebut (Sugiyono, 2010: 49). Dengan rumus:

$$Me = \frac{\sum f_i x_i}{\sum f_i}$$

Dimana :

Me = Mean (rata-rata)

$\sum f_i$ = Jumlah sampel

$f_i x_i$ = Produk perkalian antara f_i pada tiap interval data dengan tanda Kelas (x_i). tanda kelas adalah rata-rata dari nilai terendah dan tertinggi setiap interval data.

(Sugiyono, 2010: 49)

b. Median

Median adalah salah satu teknik penjelasan kelompok yang didasarkan atas nilai tengah dari kelompok data yang telah disusun urutannya dari yang terkecil sampai yang terbesar, atau sebaliknya (Sugiyono, 2010: 48). Dengan rumus:

$$Md = b + p \left[\frac{\frac{1}{2}n - F}{f} \right]$$

Dimana :

Md = Median

- b = batas bawah, dimana median terletak
- n = banyak data/jumlah sampel
- p = panjang interval
- F = jumlah semua frekuensi sebelum kelas median
- f = frekuensi kelas median

(Sugiyono, 2010: 53)

c. Modus

Modus merupakan teknik penjelasan kelompok yang didasarkan atas nilai yang sedang populer atau nilai yang sering muncul dalam kelompok tersebut (Sugiyono, 2010: 47). Dengan rumus

$$Mo = b + p \left(\frac{b_1}{b_1 + b_2} \right)$$

Dimana :

- Mo = Modus
- B = batas kelas interval dengan frekuensi terbanyak
- P = panjang interval
- b₁ = frekuensi pada kelas modus (frekuensi pada kelas interval yang terbanyak) dikurangi frekuensi kelas interval terdekat sebelumnya.
- b₂ = frekuensi kelas modus dikurangi frekuensi kelas interval berikutnya

(Sugiyono, 2010: 52)

d. Standar Deviasi

Standar Deviasi adalah alat statistik yang digunakan untuk mendeskripsikan variabelitas suatu distribusi maupun variabelitas beberapa distribusi (Burhan Bungin, 2005: 189). Untuk menghitung Standar Deviasi digunakan rumus:

$$S = \sqrt{\frac{\sum f_i (X_i - \bar{x})^2}{(n-1)}} \quad (\text{Abdurahman dkk., 2011: 102})$$

Keterangan :

- S = Standar deviasi
 x_i = Titik tengah
 \bar{x} = Rata-rata hitung
n = Jumlah Responden

2. Uji Prasyarat Analisis

Uji prasyarat analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji homogenitas dan uji normalitas.

a. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah subjek yang digunakan mempunyai kemampuan awal yang sama atau tidak. Uji homogenitas yang digunakan adalah metode *Bartlett*, dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1) Hipotesis

H_0 = subjek memiliki kemampuan awal yang sama (homogen)

H_1 = subjek tidak memiliki kemampuan awal yang sama

2) Statistik Uji

$$X^2 = \frac{2.303}{c} (f \log \text{RKG} - \sum f_j \log S_j^2)$$

dengan:

$$X^2 \sim X^2 (k - 1)$$

k = banyaknya sampel (kelas eksperimen)

N = banyaknya seluruh nilai (ukuran)

n_j = banyaknya nilai (ukuran) sampel ke- j = ukuran sampel ke- j

$f_j = n_j - 1$ = derajat kebebasan untuk S_j^2 ; $j = 1, 2, \dots, k$;

$f = N - K = \sum_{j=1}^k f_j$ = derajat kebebasan untuk RKG

$$c = 1 + \frac{1}{3(k-1)} \left(\sum \frac{1}{f_j} - \frac{1}{f} \right)$$

$$\text{RKG} = \text{rerata kuadrat galat} = \frac{\sum SS_j}{\sum f_j};$$

$$SS_j = \sum X_j^2 - \frac{(\sum X_j)^2}{n_j} = (n_j - 1)S_j^2$$

3) Daerah Kritik

$$\{x | x^2 > x^2 \alpha; k - 1\}$$

4) Keputusan Uji

H_0 ditolak jika $x^2 \in \text{DK}$, atau H_0 diterima jika $x^2 \notin \text{DK}$

(Budiyono, 2015: 176)

b. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Metode yang digunakan dalam uji

normalitas adalah metode *Liliefors*, dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1) Hipotesis

H_0 = data berdistribusi normal

H_1 = data tidak berdistribusi normal

2) Taraf signifikan $\alpha = 5\%$

3) Statistik uji yang digunakan

$L = \max|F(Z_i) - S(Z_i)|$

dengan:

L = koefisien Liliefors dari pengamatan

$F(Z_i) = P(Z \leq Z_i); Z \sim N(0,1);$

$S(Z_i) =$ proporsi cacah $Z \leq Z_i$ terhadap seluruh z

Z_i = skor standar, untuk $Z_i = \frac{(x_i - \bar{x})}{s}$

S = standar deviasi (proporsi cacah $Z \leq z_i$ terhadap seluruh z)

4) Daerah Kritik

$DK = \{L | L > L_{\alpha;n}\}$ dengan n adalah ukuran data

5) Keputusan Uji

H_0 ditolak jika $L > DK$ atau H_0 diterima jika $L < DK$

(Budiyono, 2015: 170)

3. Pengujian Hipotesis

Penelitian ini menggunakan teknik analisis data, yaitu uji hipotesis.

Uji hipotesis pertama dalam penelitian ini menggunakan uji-t. Langkah-langkah Uji-t sebagai berikut:

1) Hipotesis

$H_0 : \mu_A = \mu_B$ (Tidak ada perbedaan antara hasil belajar mata pelajaran Pendidikan Agama Islam jika menggunakan media *magic circle* dengan *crossword puzzle* pada siswa kelas VIII SMP N 02 Colomadu tahun pelajaran 2018/2019.)

$H_1 : \mu_A \neq \mu_B$ (Ada perbedaan antara hasil belajar mata pelajaran Pendidikan Agama Islam jika menggunakan media *magic circle* dengan *crossword puzzle* pada siswa kelas VIII SMP N 02 Colomadu tahun pelajaran 2018/2019.)

2) Taraf signifikan 95% ($\alpha = 0,05$)

3) Statistik Uji

$$t = \frac{(\bar{X}_1 - \bar{X}_2)}{S_p \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}} \text{ dengan } S_p^2 = \frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2}$$

dengan:

\bar{X}_1 = rata-rata kelas eksperimen I

\bar{X}_2 = rata-rata kelas eksperimen II

n_1 = jumlah siswa kelas eksperimen I

n_2 = jumlah siswa kelas eksperimen II

S_1 = simpangan baku kelas eksperimen I

S_2 = simpangan baku kelas eksperimen II

4) Daerah Kritik

$$DK = \left\{ t \mid t \left(\frac{\sigma}{2}, n_1 + n_2 - 2 \right) \right\}$$

5) Keputusan Uji

Ho ditolak jika $-t_{\text{tabel}} \leq t_{\text{hitung}} \leq t_{\text{tabel}}$

Ho diterima jika $-t_{\text{tabel}} > t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$

(Budiyono, 2015: 151)

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di kelas VIII SMP N 02 Colomadu Karanganyar tahun ajaran 2019/2020. Responden penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP N 02 Colomadu Karanganyar tahun ajaran 2019/2020, yang menjadi sampel dalam penelitian ini adalah kelas VIII C dan VIII B SMP N 02 Colomadu Karanganyar tahun ajaran 2019/2020. Rincian jumlah siswa di masing-masing kelas dapat dilihat dalam tabel di bawah ini.

Tabel 4.1 Daftar Siswa Kelas VIII C dan VIII B SMP N 02 Colomadu Karanganyar tahun ajaran 2019/2020

No	Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
1	8B	20	14	34
2	8C	20	14	34
Jumlah		40	28	

Penelitian ini merupakan penelitian yang menggunakan rancangan alternatif *pos-tes treatment* dengan kelompok non-ekuen (*Alternative Treatment Post-Test-Only With Nonequivalent Group Design*) yaitu penelitian yang melakukan treatment pada kelompok eksperimental. Kemudian melakukan treatment yang berbeda dengan rancangan yang sebelumnya terhadap kelompok perbandingan non-ekuen: berikut ilustrasinya :

Kelompok A X 1 _____ O

Kelompok A X 2 _____ O

(Creswell, 242)

Kelompok A X 1 : kelas eksperimen I dengan menggunakan crossword puzzle

Kelompok A X 2 : kelas eksperimen II dengan menggunakan magic circle

O : dilakukan tes hasil belajar

Dalam penelitian ini, dua kelas yang digunakan sebagai kelompok eksperimen setelah melalui pengundian ditetapkan kelas VIII C dengan menggunakan *Magic Circle* dan VIII B dengan menggunakan media *Crossword Puzzle* sebagai kelompok eksperimen, dan kelas VIII A menjadi kelas yang menjadi tempat diadakannya *tryout*.

Pelaksanaan penelitian ini sesuai dengan langkah-langkah rancangan penelelitian *Alternative Treatment Post-Test-Only With Nonequivalent Group Design* :

1. Kegiatan *pre-eksperience measurement* (Pra Eksperimen)

Persiapan diadakan terlebih dahulu sebelum diadakan penelitian agar diperoleh hasil yang maksimal. Persiapan yang dilakukan antara lain sebagai berikut:

- a. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) untuk kelas eksperimen. Kelas eksperimen I diberikan perlakuan media *magic circle* dan kelas eksperimen II diberikan perlakuan media *crossword puzzle*. (Data selengkapnya pada lampiran 1 dan 3)
- b. Soal *tryout* tes hasil belajar mata pelajaran PAI yang akan digunakan, selanjutnya akan diuji kevalidan dan kereliabilitasnya terlebih dahulu. (Data selengkapnya pada lampiran 5, 8 dan 9)
- c. Pengurusan perijinan dengan meminta surat ijin riset pada Akademik FIT IAIN Surakarta, kemudian diserahkan kepada kepala sekolah SMP N 02 Colomadu Karanganyar pada tanggal 4 Agustus 2019. Pelaksanaan

tryout pada tanggal Senin, 4 Desember 2019 dan pelaksanaan penelitian pada tanggal 11 November 2019.

2. Kegiatan Eksperimen

Setelah didapat hasil instrumen yang valid, maka tahap selanjutnya adalah melakukan treatment.

Tahap memberikan perlakuan dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.2 Pelaksanaan Penelitian

No	Hari, Tgl	Jam Pelajaran	Kelompok	Kegiatan	Materi
1	Senin, 11 November 2019	07.00-09.00	VIII C Eksperimen I	Treatment dengan media <i>Magic Circle</i> Post Test	Menghindari minuman keras, judi, pertengkararan Soal
2	Senin, 11 November 2019	09.00-11.00	VIII B Eksperimen I	<i>Treatment</i> dengan media <i>Crossword Puzzle</i> Post Test	Menghindari minuman keras, judi, pertengkararan Soal

Berdasarkan waktu penelitian yang disebutkan di atas, perlakuan diberikan sebanyak 2 kali yaitu 1 kali pada kelompok kontrol. Masing-masing perlakuan dilaksanakan 2x40 menit, sedangkan untuk *post test* dilaksanakan dalam waktu 1x40 menit.

Dalam penelitian ini pemberian *Treatment* untuk kelompok eksperimen 1 dengan menggunakan *Magic Circle* selama pembelajaran. Secara garis besar siswa dibagi menjadi beberapa kelompok kemudian diberikan tugas untuk berdiskusi sesuai dengan tema yang telah ditentukan meliputi pengertian, dampak, perilaku menghindari minuman keras, judi dan pertengkararan. Setiap kelompok membuat simpulan tentang tema yang ditentukan. Secara bergantian masing-masing kelompok maju kedepan

kelas untuk memainkan *Magic Circle* dengan acak siswa mempresentasikan hasilnya dan kelompok sesuai materi yang ditunjukkan *Magic Circle* lainnya memperhatikan dan memberikan tanggapan. Setelah selesai guru memberikan penguatan materi dan melakukan *post test*.

Pemberian *Treatment* untuk kelompok Eksperiment ke II menggunakan media *Crossword Puzzle*. Secara garis besar siswa dibagi menjadi beberapa kelompok kemudian diberikan tugas untuk berdiskusi dengan diberikan teka-teki silang yang berisi tentang pertanyaan-pertanyaan mengenai materi “Minuman keras judi dan pertengkar”. Setelah selesai mengerjakan siswa ditunjuk secara acak untuk menjawab soal yang berada dalam *Crossword Puzzle*. Setelah selesai guru memberikan penguatan materi dan melakukan *post test*.

Dalam penelitian ini dilakukan pengendalian variabel lain dalam upaya agar pelaksanaan eksperiment ini hanyalah *treatment* atau perlakuannya saja. Diharapkan apabila terjadi persamaan atau perbedaan hasil belajar Pendidikan Agama Islam benar-benar karena *treatment* yang diberikan. Dalam arti tidak mendapat pengaruh dari variabel lain sehingga dapat dibuktikan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media *Crossword Puzzle* dan *Magic Circle* dapat meningkatkan hasil belajar.

B. Deskripsi Data Penelitian

Data hasil belajar pada mata pelajaran PAI materi tentang “Menghindari minuman keras, judi dan pertengkar” diperoleh dari instrumen penelitian berupa

tes hasil belajar yang terdiri dari 25 butir soal. Hasil tabulasi data antara penerapan media *Magic Circle* dan media *Crossword Puzzle* adalah sebagai berikut:

1. Hasil Belajar PAI kelas Eksperimen I dengan menggunakan media *Magic Circle*

Kelas Eksperimen I yaitu kelas VIII C berjumlah 34 siswa, namun pada saat penelitian dilaksanakan 3 siswa tidak masuk. Sehingga 31 siswa yang mendapatkan perlakuan penerapan media *Magic Circle* dan mengerjakan tes hasil belajar. Berdasarkan hasil tabulasi data diperoleh data hasil belajar tertinggi 100 dan terendah 52. Hasil pengelompokkan dengan interval terhadap data hasil belajar PAI siswa kelas eksperimen I dipaparkan pada tabel 4.3 berikut:

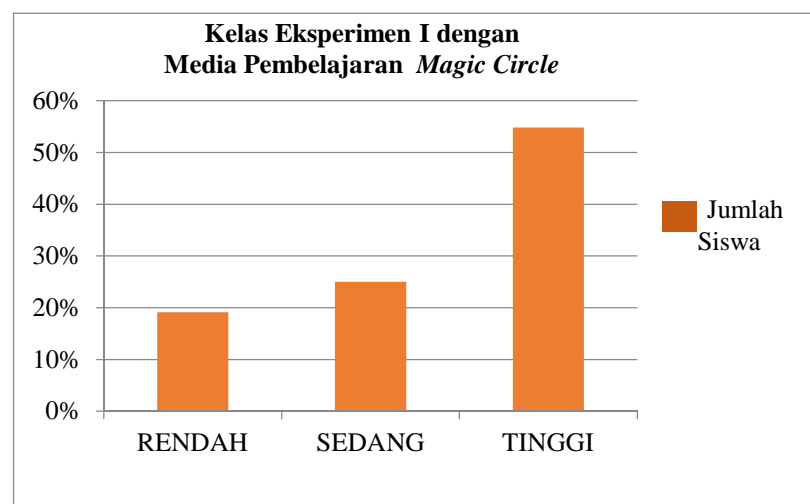
Tabel 4.3 Distribusi Frekuensi Hasil Belajar dengan media *Magic Circle*

Interval	X_i	F_i	F_k	Frekuensi Relatif	Ket.
52-60	56	3	3	9.677%	Rendah
61-69	65	3	6	9.677%	
70-78	74	3	9	9.677%	Sedang
79-87	83	5	14	16.129%	
88-96	92	9	23	29.032%	Tinggi
97-105	101	8	31	25.806%	
Jumlah		31		100%	

Dari tabel di atas diketahui bahwa hasil belajar kelas eksperimen I (VIII C) SMP N 02 Colomadu Karanganyar tahun ajaran 2019/2020, pada interval 52-60 sebanyak 3 siswa (9,67%), interval 61-69 sebanyak 3 siswa (9,67%), interval 70-78 sebanyak 3 siswa (9,67%), interval 79-87 sebanyak 5 siswa (16.129%), interval 88-96 sebanyak 9 orang (29,032 %), interval 95-103 sebanyak 8 siswa (25,81%).

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar kelas eksperimen I dengan menggunakan *Magic Circle* (VIII C) SMP N 02 Colomadu Karanganyar tahun ajaran 2019/2020 dengan kriteria rendah sebanyak 6 orang (19,354%), kriteria sedang sebanyak 8 orang (25,81%) dan kriteria tinggi sebanyak 17 orang (54,838%). Sehingga dapat dikatakan hasil belajar kelas eksperimen I (VIII C) SMP N 02 Colomadu Karanganyar tahun ajaran 2019/2020 terdapat pada kategori tinggi.

Hal ini disebabkan dalam 25 butir tes yang telah disajikan setelah penggunaan media *Magic Circle* diterapkan dalam pembelajaran siswa memiliki berbagai macam kriteria jawaban. Tes tersebut meliputi indikator yang harus dicapai dalam materi “Menghindari minuman keras, judi dan pertengkaran”. Untuk lebih jelasnya data tersebut dapat disajikan dalam bentuk histogram seperti pada gambar 4.1 berikut:



2. Hasil Belajar PAI Kelas Eksperimen II Dengan Menggunakan Media *Crossword Puzzle*

Kelas Eksperimen II yaitu kelas VIIIB berjumlah 34 siswa, namun pada saat penelitian dilaksanakan 3 siswa tidak masuk. Sehingga 31 siswa yang mendapatkan perlakuan penerapan media *Crossword Puzzle* dan mengerjakan tes hasil belajar. Hasil pengelompokkan dengan interval terhadap data hasil belajar PAI siswa kelas eksperimen II menggunakan media *Crossword Puzzle* dipaparkan pada tabel 4.4 berikut:

Tabel 4.4 Distribusi Frekuensi Hasil Belajar dengan media *Crossword Puzzle*

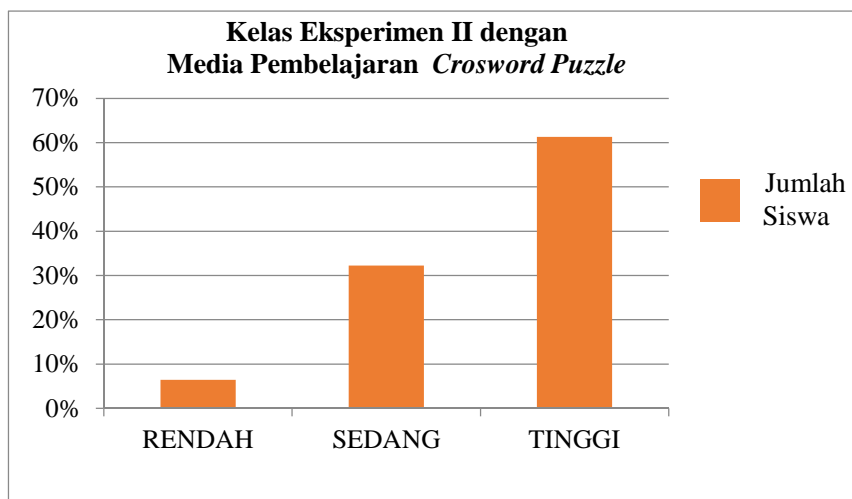
Interval	X_i	F_i	F_k	Frekuensi Relatif	Ket.
52-60	56	0	0	0 %	Rendah
61-69	65	2	2	6,451 %	
70-78	74	2	4	6,451 %	Sedang
79-87	83	8	12	25,806 %	
88-96	92	16	28	51,612 %	Tinggi
97-105	101	3	31	9,677 %	
Jumlah		31		100%	

Dari tabel di atas diketahui bahwa hasil belajar kelas eksperimen II menggunakan media *Crossword Puzzle* (VIII B) SMP N 02 Colomadu Karanganyar tahun ajaran 2019/2020, pada interval 52-60 sebanyak 0 siswa (0%), interval 61-69 sebanyak 2 siswa (6,451 %), interval 70-78 sebanyak 2 siswa (6,451 %), interval 79-87 sebanyak 8 siswa (25,806 %), interval 88-96 sebanyak 16 siswa (51,612 %), interval 97-105 sebanyak 3 siswa (9,677 %).

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar kelas eksperimen II dengan menggunakan media *Crossword Puzzle* (VIII B) SMP N 02 Colomadu Karanganyar tahun ajaran 2019/2020 siswa dengan kriteria rendah sebanyak 2 orang (6,451 %), kriteria sedang sebanyak 10 orang (32,258 %) dan kriteria tinggi sebanyak 19 orang (61,290%). Sehingga dapat dikatakan hasil belajar kelas eksperimen II dengan menggunakan media

Crossword Puzzle (VIII B) SMP N 02 Colomadu Karanganyar tahun ajaran 2019/2020 terdapat pada kategori tinggi.

Hal ini disebabkan dalam 25 butir tes yang telah disajikan setelah penggunaan media *Crossword Puzzle* diterapkan dalam pembelajaran siswa memiliki berbagai macam kriteria jawaban. Tes tersebut meliputi indikator yang harus dicapai dalam materi “Menghindari minuman keras, judi dan pertengkar”. Untuk lebih jelasnya data tersebut dapat disajikan dalam bentuk histogram seperti pada gambar 4.2 berikut:



C. Analisis Unit

Tabel 4.5 Hasil Analisis Unit Kelas Eksperimen I dengan menggunakan *Magic Circle* dan Eksperimen II dengan menggunakan *Crossword Puzzle*

	Eksperimen I	Eksperimen II
Minimum	52	68
Maksimum	100	100
Mean	85,032	87,645
Median	89,003	89,768
Modus	89,3	88,785

Standar Deviasi	14,826	9,346
-----------------	--------	-------

1. Kelas Eksperimen I dengan menggunakan *Magic Circle*

Berdasarkan hasil perhitungan data hasil belajar PAI materi “Menghindari minuman keras, judi dan pertengkarannya” kelas eksperimen I menggunakan media *Magic Circle* (VIII C) SMP N 02 Colomadu Karanganyar tahun ajaran 2019/2020 skor tertinggi adalah 100 dan skor terendah adalah 52. Nilai mean diperoleh sebesar 85,032 hal ini menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar PAI materi “Menghindari minuman keras, judi dan pertengkarannya” kelas eksperimen I (VIII C) setelah menggunakan media *Magic Circle* SMP N 02 Colomadu Karanganyar tahun ajaran 2019/2020 termasuk dalam kategori sedang. Nilai median sebesar 89,003 hal ini menunjukkan bahwa nilai tengah hasil belajar PAI materi “Menghindari minuman keras, judi dan pertengkarannya” kelas eksperimen I (VIII C) setelah menggunakan media *Magic Circle* SMP N 02 Colomadu Karanganyar tahun ajaran 2019/2020 termasuk dalam kategori tinggi. Nilai modus sebesar 89,3 hal ini menunjukkan bahwa nilai tengah hasil belajar PAI materi “Menghindari minuman keras, judi dan pertengkarannya” kelas eksperimen I (VIII C) setelah menggunakan media *Magic Circle* SMP N 02 Colomadu Karanganyar tahun ajaran 2019/2020 yang sering muncul termasuk dalam kategori tinggi. Standar deviasi sebesar 14,826 hal ini menunjukkan bahwa simpangan baku dari hasil belajar PAI materi “Menghindari minuman keras, judi dan pertengkarannya” kelas eksperimen

I(VIII C) setelah menggunakan media *Magic Circle* SMP N 02 Colomadu Karanganyar tahun ajaran 2019/2020 termasuk besar. Sehingga bisa dikatakan nilai hasil belajar setiap sampel terdapat simpangan yang cukup jauh dari nilai rata-rata secara keseluruhan. (Lampiran 10).

2. Kelas Eksperimen II dengan menggunakan *Crossword Puzzle*

Berdasarkan hasil perhitungan data hasil belajar PAI materi “Menghindari minuman keras, judi dan pertengkaran” kelas eksperimen II menggunakan media *Crossword Puzzle* (VIII B) SMP N 02 Colomadu Karanganyar tahun ajaran 2019/2020 skor tertinggi adalah 100 dan skor terendah adalah 68. Nilai mean diperoleh sebesar 87,645 hal ini menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar PAI materi “Menghindari minuman keras, judi dan pertengkaran” kelas eksperimen II(VIII B) setelah menggunakan media *Crossword Puzzle* SMP N 02 Colomadu Karanganyar tahun ajaran 2019/2020 termasuk dalam kategori tinggi. Nilai median sebesar 89,768 hal ini menunjukkan bahwa nilai tengah hasil belajar PAI materi “Menghindari minuman keras, judi dan pertengkaran” kelas eksperimen II(VIII B) setelah menggunakan media *Crossword Puzzle* SMP N 02 Colomadu Karanganyar tahun ajaran 2019/2020 termasuk dalam kategori tinggi. Nilai modus sebesar 88,785 hal ini menunjukkan bahwa nilai tengah hasil belajar PAI materi “Menghindari minuman keras, judi dan pertengkaran” kelas eksperimen II (VIII B) setelah menggunakan media *Magic Circle* SMP N 02 Colomadu Karanganyar tahun ajaran 2019/2020

yang sering muncul termasuk dalam kategori tinggi. Standar deviasi sebesar 9,346 hal ini menunjukkan bahwa simpangan baku dari hasil belajar PAI materi “Menghindari minuman keras, judi dan pertengkarannya” kelas eksperimen II (VIII B) setelah menggunakan media *Crossword Puzzle* SMP N 02 Colomadu Karanganyar tahun ajaran 2019/2020 termasuk kecil. Sehingga bisa dikatakan nilai hasil belajar setiap sampel tidak terlalu jauh menyimpang dari nilai rata-ratanya secara keseluruhan (Lampiran 11).

D. Pengujian Prasarat Analisis

1. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data memiliki distribusi normal atau tidak. Uji normalitas yang digunakan adalah metode *Liliefors*. Data yang diuji adalah data hasil belajar kelas VIII C sebagai kelas eksperimen I dan kelas VIII B sebagai kelas eksperimen II. (Data selengkapnya pada lampiran 13). Rangkuman hasil uji normalitas dapat dilihat pada tabel 4.8 berikut:

Tabel 4.6 Hasil Uji Normalitas Hasil Belajar PAI antar penggunaan Media

Kelas	L_{hitung}	L_{tabel}	Keterangan
Eksperimen I	0,133	0,159	Normal
Eksperimen II	0,082	0,159	Normal

(Data selengkapnya pada lampiran 13)

Berdasarkan tabel 4.8 dapat diketahui bahwa L_{hitung} dari masing-masing kelas eksperimen lebih kecil daripada L_{tabel} . Sehingga dapat disimpulkan bahwa data tersebut berdistribusi normal.

2. Pengujian Hipotesis

Pengujian Hipotesis dilakukan setelah mengetahui bahwa kelas eksperimen I dan kelas eksperimen II memiliki kemampuan awal yang

sama atau homogen dan berdistribusi normal. Analisis data berupa pengujian hipotesis dengan uji t. Rangkuman hasil perhitungan analisis dengan uji t dapat dilihat pada tabel 4.9 berikut:

Tabel 4.7 Hasil Hipotesis

Kelas	Rata-rata	t_{hitung}	t_{tabel}	Keterangan
Eksperimen I	82,84	4,2201	2,0003	H_0 ditolak
Eksperimen II	86,74			

(Data selengkapnya pada lampiran 14)

Berdasarkan tabel 4.9 dapat dilihat bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ sehingga H_a diterima. Dengan demikian hipotesis yang menyatakan “Ada perbedaan hasil belajar PAI dengan menggunakan media *Magic Circle* dan *Crossword Puzzle* SMP N 02 Colomadu Karanganyar tahun ajaran 2019/2020” dapat diterima.

Dari nilai uji T dapat dilihat bahwa nilai t_{hitung} lebih besar daripada nilai t_{tabel} , yaitu $4,2201 > 2,0003$. Sehingga hipotesis yang menyatakan “Ada perbedaan hasil belajar PAI dengan menggunakan media *Magic Circle* dan *Crossword Puzzle* SMP N 02 Colomadu Karanganyar tahun ajaran 2019/2020” dapat diterima.

E. Pembahasan

Penelitian dilakukan di SMP N 02 Colomadu Karanganyar pada kelas VIII C dan B. Pada kelas VIII C dilakukan penerapan media pembelajaran *Magic Circle*, sedangkan VIII B dilakukan penerapan media pembelajaran *Crossword Puzzle* pada mata pelajaran PAI materi “Menghindari minuman keras, judi dan pertengkar”. Setelah kedua kelas mendapatkan perlakuan, kemudian pada akhir pembelajaran dilakukan tes belajar PAI untuk dibandingkan hasil belajarnya. Sebelum instrumen tes digunakan untuk

mengukur hasil belajar, dilakukan uji coba di kelas VIII A. Hasil tes tersebut kemudian dianalisis menggunakan uji instrumen. Dari 50 butir soal yang dibuat diperoleh 25 butir soal yang valid dan memiliki nilai reliabilitas 0,935. Dalam hal ini ada perbedaan berarti kedua media pembelajaran tersebut berpengaruh dalam pembelajaran. Dapat dilihat dari data yang diperoleh maka H_a diterima yaitu “Ada perbedaan hasil belajar PAI dengan menggunakan media *Magic Circle* dan *Crossword Puzzle* SMP N 02 Colomadu Karanganyar tahun ajaran 2019/2020”

Hasil belajar yang diperoleh dari kelas VIII C dan VIII B tersebut selanjutnya dianalisis dengan menggunakan uji t, yang sebelumnya sudah dilaksanakan uji prasyarat analisis. Berdasarkan hasil analisis diperoleh $t_{hitung} = 4,2201$ dan $t_{tabel} = 2,0003$ dengan demikian t_{hitung} lebih besar daripada t_{tabel} , sehingga disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar PAI dalam penerapan media pembelajaran *Magic Circle* dan *Crossword Puzzle* pada siswa kelas VIII SMP N 02 Colomadu Karanganyar tahun pelajaran 2019/2020.

Hasil analisis variabel menunjukkan bahwa hasil belajar kelas eksperimen I dengan menggunakan *Magic Circle* (VIII C) SMP N 02 Colomadu Karanganyar tahun ajaran 2019/2020 dengan kriteria rendah sebanyak 6 orang (19,354%), kriteria sedang sebanyak 8 orang (25,81%) dan kriteria tinggi sebanyak 17 orang (54,838%). Sehingga dapat dikatakan hasil belajar kelas eksperimen I (VIII C) SMP N 02 Colomadu Karanganyar tahun

ajaran 2019/2020 terdapat pada kategori tinggi. Mempunyai nilai tertinggi 100 dan nilai yang terendah 52.

Rata-rata yang diperoleh dari tes hasil belajar Pendidikan Agama Islam sebesar 85,032 hal ini menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar PAI materi “Menghindari minuman keras, judi dan pertengkaran” kelas eksperimen I(VIII C) setelah menggunakan media *Magic Circle* SMP N 02 Colomadu Karanganyar tahun ajaran 2019/2020 termasuk dalam kategori sedang. Nilai median sebesar 89,003 hal ini menunjukkan bahwa nilai tengah hasil belajar PAI materi “Menghindari minuman keras, judi dan pertengkaran” kelas eksperimen I(VIII C) setelah menggunakan media *Magic Circle* SMP N 02 Colomadu Karanganyar tahun ajaran 2019/2020 termasuk dalam kategori tinggi. Nilai modus sebesar 89,3 hal ini menunjukkan bahwa nilai tengah hasil belajar PAI materi “Menghindari minuman keras, judi dan pertengkaran” kelas eksperimen I (VIII C) setelah menggunakan media *Magic Circle* SMP N 02 Colomadu Karanganyar tahun ajaran 2019/2020 yang sering muncul termasuk dalam kategori tinggi. Standar deviasi sebesar 14,826 hal ini menunjukkan bahwa simpangan baku dari hasil belajar PAI materi “Menghindari minuman keras, judi dan pertengkaran” kelas eksperimen I(VIII C) setelah menggunakan media *Magic Circle* SMP N 02 Colomadu Karanganyar tahun ajaran 2019/2020 termasuk besar. Sehingga bisa dikatakan nilai hasil belajar setiap sampel terdapat simpangan yang cukup jauh dari nilai rata-rata secara keseluruhan. Masih terdapat siswa yang masuk kriteria rendah sebanyak 6 orang (19,354%).

Hasil analisis variabel menunjukkan menunjukkan bahwa hasil belajar kelas eksperimen II dengan menggunakan media *Crossword Puzzle* (VIII B) SMP N 02 Colomadu Karanganyar tahun ajaran 2019/2020 kriteria rendah sebanyak 2 orang (6,451 %), kriteria sedang sebanyak 10 orang (32,258 %) dan kriteria tinggi sebanyak 19 orang (61,290%). Sehingga dapat dikatakan hasil belajar kelas eksperimen II dengan menggunakan media *Crossword Puzzle* (VIII B) SMP N 02 Colomadu Karanganyar tahun ajaran 2019/2020 terdapat pada kategori tinggi.

Rata-rata yang diperoleh dari tes hasil belajar Pendidikan Agama Islam sebesar 87,645 hal ini menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar PAI materi “Menghindari minuman keras, judi dan pertengkar” kelas eksperimen II(VIII B) setelah menggunakan media *Crossword Puzzle* SMP N 02 Colomadu Karanganyar tahun ajaran 2019/2020 termasuk dalam kategori tinggi. Nilai median sebesar 89,768 hal ini menunjukkan bahwa nilai tengah hasil belajar PAI materi “Menghindari minuman keras, judi dan pertengkar” kelas eksperimen II(VIII B) setelah menggunakan media *Crossword Puzzle* SMP N 02 Colomadu Karanganyar tahun ajaran 2019/2020 termasuk dalam kategori tinggi. Nilai modus sebesar 88,785 hal ini menunjukkan bahwa nilai tengah hasil belajar PAI materi “Menghindari minuman keras, judi dan pertengkar” kelas eksperimen II (VIII B) setelah menggunakan media *Magic Circle* SMP N 02 Colomadu Karanganyar tahun ajaran 2019/2020 yang sering muncul termasuk dalam kategori tinggi. Standar deviasi sebesar 9,346 hal ini menunjukkan bahwa simpangan baku dari hasil belajar PAI materi

“Menghindari minuman keras, judi dan pertengkaran” kelas eksperimen II (VIII B) setelah menggunakan media *Crossword Puzzle* SMP N 02 Colomadu Karanganyar tahun ajaran 2019/2020 termasuk kecil. Sehingga bisa dikatakan nilai hasil belajar setiap sampel tidak terlalu jauh menyimpang dari nilai rata-ratanya secara keseluruhan.

Media pembelajaran *Crossword Puzzle* dan *Magic Circle* pada prinsipnya memiliki karakteristik yang berbeda, namun sama-sama dapat diterapkan secara kelompok dalam menyelesaikan tugas. Media pembelajaran *Crossword Puzzle* merupakan media yang berbentuk teka-teki silang, sehingga dapat membantu siswa untuk menganalisis dan menjawab soalnya. Sedangkan media pembelajaran *Magic Circle* merupakan lingkaran ajaib yang membuat siswa siap menjawab pertanyaan apapun yang terpilih dari lingkaran ajaib.

Pembelajaran menggunakan media *Crossword Puzzle* adalah “menyusun tes peninjau ulang dalam bentuk teka-teki silang akan cepat mengundang keterlibatan dan partisipasi. Teka-teki silang dapat dikerjakan secara perseorangan atau secara kelompok” (Silberman, 2013: 200). Media *Crossword Puzzle* diterapkan dengan cara membentuk siswa menjadi beberapa kelompok. Selanjutnya dalam kelompok diberikan tugas menyelesaikan teka-teki silang yang telah disiapkan. Setelah selesai dikerjakan perwakilan kelompok maju kedepan kelas menuliskan hasil pekerjaannya dalam media teka-teki silang, kemudian membahasnya bersama-sama. Bagi kelompok yang mendapatkan nilai paling tinggi atau jawabannya paling banyak benar mendapatkan hadiah. Media *Crossword Puzzle* dapat memunculkan semangat

belajar dan rasa percaya diri pada siswa, melibatkan partisipasi siswa secara langsung, melatih ketelitian dalam menjawab soal, mengasah otak dan meningkatkan daya ingat siswa, serta suasana pembelajaran yang menyenangkan.

Media pembelajaran *Magic Circle* adalah sebuah inovasi dalam media pembelajaran. *Magic Circle* yang berarti lingkaran ajaib yang memuat materi yang akan dibahas. *Magic Circle* ini termasuk ke dalam media visual tidak diproyeksikan yaitu grafis, karena dari pengertian grafis itu adalah sebuah media dua dimensi. Media ini hasil dari modifikasi dari sebuah poster. (Maulida dkk., 2017: 1173). Media *Magic Circle* diterapkan dengan cara membentuk siswa menjadi beberapa kelompok. Setiap kelompok diberikan tugas untuk menyelesaikan soal yang telah disiapkan. Setelah selesai dikerjakan perwakilan kelompok maju kedepan kelas untuk memilih bagian dari lingkaran ajaib. Setelah terpilih satu pertanyaan kemudian perwakilan kelompok menjawab soal yang didapat dari lingkaran ajaib kemudian membahasnya bersama-sama. Bagi kelompok yang mendapatkan nilai paling tinggi atau jawabannya paling banyak benar mendapatkan hadiah. Media pembelajaran *Magic Circle* dalam proses belajar mengajar melibatkan siswa aktif terlibat langsung dalam pembelajaran dan membutuhkan pemikiran yang lebih untuk menjawab pertanyaan dari putaran *Magic Circle* yang ditunjukkan jarum.

Media pembelajaran *Crossword Puzzle* dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa. Seperti hasil penelitian Martin C. Njoroge, Ruth W. Ndung'u, & Moses G.

Gathigia (2013) menyatakan, bahwa penggunaan media pembelajaran teka-teki silang sangat penting karena membantu siswa memperbesar kosakata dan memperdalam penguasaan materi.

Penerapan media *Crossword Puzzle* dan *Magic Circle* pada kelas VIIIC dan VIIIB dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Penerapan kedua media tersebut dalam faktor yang mempengaruhi hasil belajar, yaitu model penyampaian materi. Menurut Ruseffendi dalam Susanto (2013: 14-18) menyatakan, bahwa kecerdasan, kesiapan anak, bakat anak, kemauan belajar, minat anak, model penyajian materi, pribadi dan sikap guru, suasana pengajaran yang tenang, kompetensi guru, dan masyarakat merupakan faktor yang mempengaruhi hasil belajar.

Berdasarkan fakta yang terjadi di lapangan dan angka-angka data statistik yang diperoleh dalam penelitian media *Crossword Puzzle* lebih menarik perhatian siswa. Dalam pembelajaran siswa lebih memperhatikan materi yang disampaikan, karena dalam teka-teki silang membutuhkan daya ingat dan pengetahuan yang mendalam mengenai kata kunci dalam materi. Selain itu suasana kelas menjadi menyenangkan, menumbuhkan partisipasi aktif siswa dalam kelompok, melatih daya ingat siswa, dan kerja sama siswa dalam kelompok. Hipotesis yang menyatakan bahwa ada perbedaan hasil belajar PAI dalam penerapan media *Magic Circle* dengan *Crossword Puzzle* dan hipotesis media *Crossword Puzzle* lebih besar pengaruhnya dibandingkan dengan media *Magic Circle* dalam meningkatkan hasil belajar PAI dapat diterima dan dibuktikan kebenarannya.

F. Keterbatasan Penelitian

Keterbatasan dari penelitian ini mencakup komparasi penerapan media *Magic Circle* dengan media *Crossword Puzzle* terhadap hasil belajar PAI siswa kelas VIII SMP N 02 Colomadu Karanganyar tahun ajaran 2019/2020. Selanjutnya dari perlakuan kedua media tersebut akan diketahui penerapan media yang memperoleh hasil belajar yang lebih baik.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan analisis data dan pembahasan pada bab sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam siswa kelas VIII SMP N 02 Colomadu tahun ajaran 2017/2018 dengan menggunakan media *Majic Circle* tergolong dalam kategori tinggi dengan persentase 54,838% yang berjumlah 17 orang. Sedangkan rata-rata hasil belajar Pendidikan Agama Islam dengan menggunakan media *Majic Circle* yang diperoleh adalah 85,032; sedangkan nilai tengahnya (median) yaitu 89,003 begitu juga nilai yang sering muncul (modus) adalah 89,3 Adapun peyimpangan dari nilai rata-rata hitungnya (standar deviasi) adalah 14,826. Hal ini menyatakan bahwa hasil belajar Pendidikan Agama Islam dengan menggunakan media *Majic Circle* termasuk dalam kategori tinggi.
2. Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam siswa kelas VIII SMP N 02 Colomadu tahun ajaran 2017/2018 dengan menggunakan media *Crossword Puzzle* tergolong dalam kategori tinggi dengan persentase 61,290% yang berjumlah 19 siswa. Sedangkan rata-rata hasil belajar Pendidikan Agama Islam dengan menggunakan media *Crossword Puzzle* yang diperoleh adalah 87,645; sedangkan nilai tengahnya (median) yaitu 89,768 begitu juga nilai yang sering muncul (modus) adalah 88,785

Adapun penyimpangan dari nilai rata-rata hitungnya (standar deviasi) adalah 9,346. Hal ini menyatakan bahwa hasil belajar Pendidikan Agama Islam dengan menggunakan media *Crossword Puzzle* termasuk dalam kategori tinggi.

3. Adanya perbedaan antara hasil belajar dari penggunaan media *Magic Circle* dan *Crossword Puzzle* SMP N 02 Colomadu Karanganyar tahun ajaran 2019/2020. Dengan bukti olahan data menggunakan *Uji T* diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 4,2201 kemudian nilai tersebut dibandingkan dengan nilai t_{tabel} pada $N=62$ dan taraf signifikan 5% sebesar 2,0003. karena $t_{hitung} (4,2201) > t_{tabel} (2,0003)$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa ada terdapat perbedaan hasil belajar dari penggunaan media *Magic Circle* dan *Crossword Puzzle* SMP N 02 Colomadu Karanganyar tahun ajaran 2019/2020.

B. Saran

1. Bagi Guru

Guru sebaiknya menggunakan media pembelajaran kreatif yang mampu melibatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran. Pemilihan media pembelajaran harus disesuaikan dengan karakteristik siswa dan materi pembelajaran. Salah satunya dengan menerapkan media *magic circle* dan media *crossword puzzle*.

2. Bagi Kepala Sekolah

Kepala sekolah sebaiknya mengadakan pelatihan penggunaan media pembelajaran, diantaranya media *crossword puzzle* dan *magic circle* untuk guru dalam rangka untuk mengoptimalkan hasil belajar siswa.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya diharapkan bisa melakukan penelitian dengan membandingkan media-media pembelajaran lain yang lebih bervariasi. Diharapkan peneliti mengembangkan penelitian dengan menambah variabel, sehingga penelitian dapat digeneralisasikan pada lingkup yang lebih luas.

4. Bagi Pendidikan Indonesia

Kepada Pendidikan di Indonesia untuk selalu memberikan standar fasilitas terbaik yang bisa menunjang proses kegiatan belajar mengajar agar pendidikan di Indonesia pendidikan yang berhasil.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Majid dan Dian Andayani. 2006. *Pendidikan Agama Islam. Bandung: Remaja Rosdakarya.*
- Ali Hamzah. 2014. *Pendidikan Agama Islam untuk Perguruan Tinggi.* Bandung: Alfabeta.
- Anas Sudijono. 2011. *Pengantar Evaluasi Pendidikan.* Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Andi Fadlan, 2015. *Magic Circle, Mengubah Pembelajaran IPS Menjadi Luar Biasa.* UIN Walisongo
- Azhar Arsyad. 2013. *Media Pembelajaran.* Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Badriyah, 2015. *Efektifitas Proses Pembelajaran Dengan Pemanfaatan Media Pembelajaran.* Lentera Jurnal Komunikasi. 1 (1): 25-27.
- Budiyono. 2015. *Statistika Untuk Penelitian.* Surakarta: UNS Press.
- Creswell, John W. 2016. *Research Design.* Yogyakarta: Pusaka Pelajar.
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran.* Yogyakarta: Gava Media
- Deni Darmawan. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif.* Bandung: Remaja Rosdakarya Offset.
- Departemen Agama RI. 1993. *Al-Qur'an dan Terjemahannya.* Semarang: Alwaah.
- Hamzah B. Uno. 2007. *Model Pembelajaran : Menciptakan Proses Belajar dan Mengajar yang Kreatif dan Efektif.* Jakarta : Bumi Aksara.
- Iwan Kosasih, 2015. *Pengembangan Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran.* 2 (1): 43.
- Khanifatul. 2013. *Pembelajaran Inofatif.* Jogjakarta: Ar Ruz Media.

- Maman Abdurahman dkk. 2011. *Dasar-Dasar Metode Statistika untuk Penelitian*. Bandung: CV. Pustaka Setia
- Marzuki. 2012. *Pembinaan Karakter Mahasiswa Melalui Pendidikan Agama Islam di Perguruan Tinggi Umum*. Yogyakarta : Ombak.
- Purwanto. 2016. *Evaluasi Hasil Belajar*. Jogjakarta: Pustaka Pelajar.
- _____. 2008. *Metodologi Penelitian Kuantitatif untuk Psikologi dan Pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rohmad. 2016. *Memahami Teori Teknologi Pembelajaran Dalam Pendidikan Islam*. Yogyakarta: Gerbang Media.
- _____. 2016. *Memelihara kualitas proses belajar mengajar berbasis media*. Yogyakarta: gerbang media aksara.
- Rusmono. 2012. *Strategi Pembelajaran dengan Problem Based Learning itu Perlu : Untuk Meningkatkan em : Proses dan Hasil Belajar*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Silberman, Melvin L. 2010. *101 Cara Pelatihan dan Pembelajaran Aktif*. Jakarta: PT Indeks.
- Sri Minarti. 2013. *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta: Amzah.
- Subar Junanto. 2016. *Evaluasi Pembelajaran di Madrasah Diniyah Miftachul Hikmah Denayar Tangen Sragen*. At-Tarbawi: Jurnal Kajian Pendidikan 1 (2).
- Suharsimi Arikunto. 1996. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Sudaryono. 2012. *Dasar-Dasar Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta : Graha Ilmu.
- Sugiyono. 2015. *Statistik untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Sukardi. 2008. *Evaluasi Pendidikan: Prinsip & Operasionalnya*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

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

Suyono dan Hariyanto. 2012. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Rosdakarya Offset

Wirawan. 2011. *Evaluasi: Teori, Model, Standar, Aplikasi, dan Profesi*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.

LAMPIRAN- LAMPIRAN

Lampiran 1

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN(RPP)
DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA *MAGIC CIRCLE***

Sekolah : SMP Negeri 2 Colomadu
Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Islam
Kelas/ Semester : VIII/Gasal
Materi Pokok : Menghindari minuman keras , Judi dan pertengkaran
Alokasi Waktu : 3 x pertemuan (9 JP)

A. Kompetensi Inti

- KI 1 : Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.
- KI 2 : Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.
- KI 3 : Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang.Menghindariminumankeras , Judi danpertengkaran
- KI 4 : Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca,dan memahami ayat dan hadis) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator

No.	Kompetensi Dasar	Indikator
1.	1.5. Meyakini bahwa minuman keras, judi, dan pertengkaran adalah dilarang oleh Allah Swt.	1.5.1 Senantiasa Menghindari bahaya minuman keras, Judi, danpertengkaran 1.5.2 Bersyukur Kepada Allah karena kita di beri kemampuan untuk menghindari Minuman Keras,Judi dan Pertengkaran
2.	2.5. Menunjukkan perilaku menghindari minuman keras, judi, dan	2.5. Menunjukkan cara menghindari minuman keras, judi dan pertengkaran dalam kehidupan sehari-hari

	pertengkaran dalam kehidupan sehari-hari	
3.	3.5. Memahami bahaya mengonsumsi minuman keras, judi, dan pertengkaran	3.5.1 Menjelaskan bahayanya mengonsumsi minuman keras 3.5.2 Menjelaskan bahaya dari perjudian 3.5.3 Menjelaskan bahaya dari pertengkaran
4.	4.5. Menyajikan dampak bahaya mengonsumsi minuman keras, judi, dan pertengkaran	4.5.1 Menyajikan dampak negatif dari mengonsumsi minuman keras, judi dan pertengkaran

C. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti proses pembelajaran peserta didik diharapkan dapat:
Senantiasa meyakini minuman keras, judi, dan pertengkaran merupakan larangan Allah S.W.T dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

D. Materi Pembelajaran

1. Pengertian minuman keras, judi, pertengkaran
2. Dampak negatif mengonsumsi minuman keras, judi, pertengkaran
3. Perilaku menghindari mengonsumsi minuman keras, judi, pertengkaran

E. Metode Pembelajaran

- Metode diskusi, drill, dan demonstrasi

F. Media dan Bahan

- Media Pembelajaran Magic Circle

G. Sumber Belajar

1. Muhammad Ahsan dkk. 2013. *Pendidikan Islam dan Budi Pekerti SMP/MTs kelas VIII*. Jakarta: ESIS Erlangga.
2. Mustahdi dan Sumiyati. 2013. *Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti SMP/MTs Kelas VIII*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
3. Kitab al-Qur'anul Karim dan terjemahnya, Depag RI

H. Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran

No	Kegiatan	Waktu	Keterangan
1	<p>Pendahuluan</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Membuka pembelajaran dengan salam dan berdo'a bersama dipimpin oleh salah seorang peserta didik dengan penuh khidmat. b. Menyanyikan salah satu lagu wajib nasional dengan dipimpin salah seorang siswa c. Memulai pembelajaran dengan membaca al-Qur'an surah pendek pilihan dengan lancar dan benar (nama surat sesuai dengan program pembiasaan yang ditentukan sebelumnya) d. Memperlihatkan kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapian pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran; e. Mengajukan pertanyaan secara komunikatif berkaitan dengan materi kandungan Menghindari minuman keras , judi dan pertengkaran f. Menyampaikan kompetensi dasar dan tujuan yang akan dicapai g. Guru membagi peserta didik dalam beberapa kelompok. 	10 menit	PPK (religius) (Nasionalis) (Mandiri) Communicative
2	<p>Kegiatan Inti</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Guru menyajikan gambar tentang minuman keras, judi dan pertengkaran b. Siswa melihat gambar tentang minuman keras, judi dan pertengkaran c. Guru memberi kesempatan pendapat siswa tentang minuman keras, judi dan pertengkaran d. Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk mengungkapkan pendapat hal-hal yang akan dipelajari tentang minuman keras, judi dan pertengkaran e. Peserta didik dibagi dalam beberapa kelompok dan diberikan tugas untuk berdiskusi sesuai dengan tema yang telah ditentukan meliputi pengertian, dampak, perilaku menghindari minuman keras, judi dan pertengkaran. f. Setiap kelompok membuat simpulan tentang materi yang diperoleh 	100 menit	Literasi Literasi Critical Thinking Communicative

	g. Secara bergantian masing-masing kelompok maju kedepan kelas untuk memainkan <i>magic circle</i> dengan acak siswa mempresentasikan hasilnya dan kelompok sesuai materi yang ditunjukkan <i>magic circle</i> lainnya memperhatikan/menyimak dan memberikan tanggapan.		Collaborative Comunicative
3	Penutup a. Guru melakukan post test terhadap pemahaman peserta didik selama proses pembelajaran. b. Guru bersama-sama para peserta didik melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang telah dilaksanakan. c. Guru memberikan reward kepada “kelompok peserta didik terbaik”. d. Guru menjelaskan materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya. e. Guru memberikan tugas mandiri kepada peserta didik berkaitan dengan materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya. f. Guru bersama-sama para peserta didik menutup pelajaran dengan berdoa.		Critical Thingking Religius

I. Penilaian

1. Sikap Spiritual

- a. Teknik Penilaian : Observasi
- b. Bentuk Instrumen : Lembar Observasi
- c. Instrumen :

Nama Siswa :

Kelas / Semester : VIII / Semester 1

Teknik Penilaian : Penilai mandiri.

Penilai : Lembar penilaian diri

NO	PERNYATAAN	PILIHAN JAWABAN				SKOR
		Sangat Setuju	Setuju	Ragu-Ragu	Tidak Setuju	
1	Saya percaya bahwa semua yang memabukkan adalah haram					
2	Saya percaya bahwa judi membuat manusia sengsara					
3	Saya yakin pertengkaran membuat umat Islam mengalami perpecahan					
4	Saya yakin Allah memerintahkan kita menjahui minuman keras, judi dan pertengkaran					
5	Saya bahwa Allah swt memuliakan terhadap orang yang meninggalkan judi					
JUMLAH SKOR						
KETERANGAN		NILAI			NILAI AKHIR	
Sangat Setuju = Skor 4 Setuju = Skor 3 Ragu-Ragu = Skor 2 Tidak Setuju = Skor 1		Skor yang diperoleh ----- X 100 = ----- Skormaksimal				
CATATAN:						
.....						

Karanganyar,
Siswa yang bersangkutan

2. Sikap Sosial

- a. Teknik Penilaian : Observasi
 b. Bentuk Instrumen : Lembar Observasi
 c. Instrumen :
- Nama Siswa :
- Kelas / Semester : VIII / Semester 1
- Teknik Penilaian : Penilai sendiri.

Penilai : Lembar penilaian diri

NO ·	PERNYATAAN	PILIHAN JAWABAN				SKOR
		Sangat Setuju	Setuju	Ragu-Ragu	Tidak Setuju	
1	Saya akan menghindari minuman keras sampai akhir hayat nanti.					
2	Sebagian besar orang menyukai pertandingan sepak bola, apalagi kalau dibarengi dengan taruhan, menjadikan nonton bola semakin mengasyikkan.					
3	Saya meyakini bahwa segala permasalahan bisa di selesaikan dengan baik, seperti dialog, musyawarah dan komunikasi terarah.					
4	Ada yang bilang bahwa cinta, cemburu dan harga diri bisa menjadi pemicu pertengkaran dan tindak kekerasan.					
5	Mengonsumsi minuman keras dalam jumlah tertentu akan menyehatkan.					

3. Pengetahuan

- a. Teknik Penilaian : Tes tertulis
 - b. Bentuk Instrumen : Pilihan Ganda
 - c. Instrumen : Terlampir
- Pedoman penskoran :
Setiap soal nilainya 1 (jawaban betul x 4 =)

4. Keterampilan

- a. Teknik Penilaian : Performance/Praktik
- b. Bentuk Instrumen : Rubrik Penilaian
- c. Instrumen Penilaian
 1. Buatlah Poster/Slogan tentang bahaya mengkonsumsi minuman keras.
 2. Buatlah Poster/Slogan tentang larangan berjudi.
 3. Tawuran adalah salah satu bentuk pertikaian dan kekerasan yang dapat berakibat fatal. Carilah data-data dari media cetak maupun elektronik mengenai sebab-sebab terjadinya tawuran dan dampak yang ditimbulkan.

Colomadu, 15 Juli 2019

Guru Mata Pelajaran
PAI dan Budi Pekerti



Drs. Sobari, M.Pd.I.
NIP. 19641006 199703 1 001



Lampiran 2**MEDIA PEMBELAJARAN MAGIC CIRCLE**

Lampiran 3

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN(RPP)
DENGAN MENGGUNAKAN *CROSSWORD PUZZLE***

Sekolah : SMP Negeri 2 Colomadu
Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Islam
Kelas/ Semester : VIII/Gasal
Materi Pokok : Menghindari minuman keras , Judi dan pertengkar
Alokasi Waktu : 1 x pertemuan (3 JP)

J. Kompetensi Inti

- KI 1 : Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.
- KI 2 : Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.
- KI 3 : Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang.Menghindariminumankeras , Judi danpertengkar
- KI 4 : Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca,dan memahami ayat dan hadis) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

K. Kompetensi Dasar dan Indikator

No.	Kompetensi Dasar	Indikator
1.	1.5. Meyakini bahwa minuman keras, judi, dan pertengkar adalah dilarang oleh Allah Swt.	1.5.1 Senantiasa Menghindari bahaya minuman keras, Judi, danpertengkar 1.5.2 Bersyukur Kepada Allah karena kita di beri kemampuan untuk menghindari Minuman Keras,Judi dan Pertengkar

2.	2.5. Menunjukkan perilaku menghindari minumankeras, judi, dan pertengkaran dalam kehidupan sehari-hari	2.5. Menunjukkan cara menghindari minuman keras, judi dan pertengkaran dalam kehidupan sehari-hari
3.	3.5. Memahami bahaya mengonsumsi minuman keras, judi, dan pertengkaran	3.5.4 Menjelaskan bahayanya mengonsumsi minuman keras 3.5.5 Menjelaskan bahaya dari perjudian 3.5.6 Menjelaskan bahaya dari pertengkaran
4.	4.5. Menyajikan dampak bahaya mengonsumsi minuman keras, judi, dan pertengkaran	4.5.1 Menyajikan dampak negatif dari mengonsumsi minuman keras, judi dan pertengkaran

L. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti proses pembelajaran peserta didik diharapkan dapat:
Senantiasa meyakini minuman keras, judi, dan pertengkaran merupakan larangan Allah S.W.T dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

M. Materi Pembelajaran

4. Pengertian minuman keras, judi, pertengkaran
5. Dampak negatif mengonsumsi minuman keras, judi, pertengkaran
6. Perilaku menghindari mengonsumsi minuman keras, judi, pertengkaran

N. Metode Pembelajaran

- Metode diskusi, drill, dan demonstrasi

O. Media dan Bahan

- Media Pembelajaran Crossword Puzzle

P. Sumber Belajar

4. Muhammad Ahsan dkk. 2013. *Pendidikan Islam dan Budi Pekerti SMP/MTs kelas VIII*. Jakarta: ESIS Erlangga.
5. Mustahdi dan Sumiyati. 2013. *Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti SMP/MTs Kelas VIII*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
6. Kitab al-Qur'anul Karim dan terjemahnya, Depag RI

Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran

No	Kegiatan	Waktu	Keterangan
1	<p>Pendahuluan</p> <ul style="list-style-type: none"> b. Membuka pembelajaran dengan salam dan berdo'a bersama dipimpin oleh salah seorang peserta didik dengan penuh khidmat. b. Menyanyikan salah satu lagu wajib nasional dengan dipimpin salah seorang siswa c. Memulai pembelajaran dengan membaca al-Qur'an surah pendek pilihan dengan lancar dan benar (nama surat sesuai dengan program pembiasaan yang ditentukan sebelumnya) d. Memerlihatkan kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapian pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran; e. Mengajukan pertanyaan secara komunikatif berkaitan dengan materi kandungan Menghindari minuman keras , judi dan pertengkaran f. Menyampaikan kompetensi dasar dan tujuan yang akan dicapai g. Guru membagi peserta didik dalam beberapa kelompok. 	10 menit	PPK (religius) (Nasionalis) (Mandiri) Communicative
2	<p>Kegiatan Inti</p> <ul style="list-style-type: none"> h. Siswa diajak menyanyikan lagu "Judi" i. Guru memberi kesempatan pendapat siswa tentang minuman keras, judi dan pertengkaran j. Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk mengungkapkan pendapat hal-hal yang akan dipelajari tentang minuman keras, judi dan pertengkaran k. Peserta didik dibagi dalam kelompok kecil yang terdiri dari 2 orang dan diberikan tugas untuk berdiskusi untuk menjawab pertanyaan dari crossword puzzle meliputi materi menghindari minuman keras, judi dan pertengkaran. l. Secara bergantian masing-masing kelompok maju kedepan kelas untuk menjawab pertanyaan dari crossword puzzle. m. Siswa bersama-sama diajak untuk mencocokkan 	100 menit	Literasi Literasi Critical Thingking Communicative Collaborative

	jawaban dan guru memberikan penguatan materi.		Communicative
3	<p>Penutup</p> <p>a. Guru melakukan post test terhadap pemahaman peserta didik selama proses pembelajaran.</p> <p>b. Guru bersama-sama para peserta didik melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang telah dilaksanakan.</p> <p>c. Guru memberikan reward kepada “kelompok peserta didik terbaik”.</p> <p>d. Guru menjelaskan materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya.</p> <p>e. Guru memberikan tugas mandiri kepada peserta didik berkaitan dengan materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya.</p> <p>f. Guru bersama-sama para peserta didik menutup pelajaran dengan berdoa.</p>		<p>Critical Thingking</p> <p>Religius</p>

Q. Penilaian

3. Sikap Spiritual

d. Teknik Penilaian : Observasi

e. Bentuk Instrumen : Lembar Observasi

f. Instrumen :

Nama Siswa :

Kelas / Semester : VIII / Semester 1

Teknik Penilaian : Penilaian diri.

Penilai : Lembar penilaian diri

NO ·	PERNYATAAN	PILIHAN JAWABAN				SKOR
		Sangat Setuju	Setuju	Ragu-Ragu	Tidak Setuju	
1	Saya percaya bahwa semua yang memabukkan adalah haram					
2	Saya percaya bahwa judi membuat manusia sengsara					
3	Saya yakin pertengkaran membuat umat Islam mengalami perpecahan					
4	Saya yakin Allah memerintahkan kita menjahui minuman keras, judi dan pertengkaran					
5	Saya bahwa Allah swt memuliakan terhadap orang yang meninggalkan judi					
JUMLAH SKOR						
KETERANGAN		NILAI			NILAI AKHIR	
Sangat Setuju = Skor 4 Setuju = Skor 3 Ragu-Ragu = Skor 2 Tidak Setuju = Skor 1		Skor yang diperoleh ----- X 100 = ----- Skormaksimal				
CATATAN:						
.....						
.....						
.....						

Karanganyar,
Siswa yang bersangkutan

.....

4. Sikap Sosial

- a. Teknik Penilaian : Observasi
 b. Bentuk Instrumen : Lembar Observasi
 c. Instrumen :
- Nama Siswa :
- Kelas / Semester : VIII / Semester 1
- Teknik Penilaian : Penilai sendiri.
- Penilai : Lembar penilaian diri

NO	PERNYATAAN	PILIHAN JAWABAN				SKOR
		Sangat Setuju	Setuju	Ragu-Ragu	Tidak Setuju	
1	Saya akan menghindari minuman keras sampai akhir hayat nanti.					
2	Sebagian besar orang menyukai pertandingan sepak bola, apalagi kalau dibarengi dengan taruhan, menjadikan nonton bola semakin mengasyikkan.					
3	Saya meyakini bahwa segala permasalahan bisa di selesaikan dengan baik, seperti dialog, musyawarah dan komunikasi terarah.					
4	Ada yang bilang bahwa cinta, cemburu dan harga diri bisa menjadi pemicu pertengkaran dan tindak kekerasan.					
5	Mengonsumsi minuman keras dalam jumlah tertentu akan menyehatkan.					

3. **Pengetahuan**

- a. Teknik Penilaian : Tes tertulis
 - b. Bentuk Instrumen: Pilihan Ganda
 - c. Instrumen : Terlampir
- Pedoman penskoran :
Setiap soal nilainya 1 (jawaban betul x 4 = ...)

4. **Keterampilan**

- a. Teknik Penilaian : Performance/Praktik
- b. Bentuk Instrumen : Rubrik Penilaian
- c. Instrumen Penilaian
 1. Buatlah Poster/Slogan tentang bahaya mengkonsumsi minuman keras.
 2. Buatlah Poster/Slogan tentang larangan berjudi.
 3. Tawuran adalah salah satu bentuk pertikaian dan kekerasan yang dapat berakibat fatal. Carilah data-data dari media cetak maupun elektronik mengenai sebab-sebab terjadinya tawuran dan dampak yang ditimbulkan.

Colomadu, 15 Juli 2019

Guru Mata Pelajaran
PAI dan Budi Pekerti

Drs. Sobari, M.Pd.I.
NIP. 19641006 199703 1 001



Lampiran 4

MEDIA PEMBELAJARAN *CROSSWORD PUZZLE*

Kelompok:	Nilai:	
1.		4.
2.		5.
3.		6.

Kerjakan teka-teki silang di bawah ini secara kelompok!



MENDATAR :

وَالْمَيْسِرِ

1. Arti dari **وَالْمَيْسِرِ** adalah
3. Ketika kita sedang membaca *al-Qur'an* menemukan *lafaz* yang mengandung bacaan qalqalah maka cara membacanya adalah....
7. Perhatikan daftar ayat berikut!

1	قُلْ هُوَ اللَّهُ أَحَدٌ ①
2	أَلَمْ نَشْرَحْ لَكَ صَدْرَكَ ①
3	قُلْ أَعُوذُ بِرَبِّ الْقَلْبِ ①
4	أَرَأَيْتَ الَّذِي يُكَذِّبُ بِالذِّكْرِ ①
5	وَالَّذِينَ وَالْتَمَسُوا الْوَسْطَانَ ①

Ayat yang mengandung bacaan *qalqalah kubra* adalah

10. Kita dilarang meminum khamr karena khamr....
11. Diantara kegiatan yang dilarang adalah...
12. Kejadian berjudi sering disebut juga kegiatan...

MENURUN :

2. Berikut ini merupakan hal-hal yang dilarang dalam *QS. Al-Maidah/5* :
90, **kecuali**....
4. Perhatikan ayat berikut ini!

فَاجْتَنِبُوهُ لَعَلَّكُمْ تُفْلِحُونَ

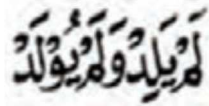
Ayat tersebut mengandung bacaan *qalqalah* karena terdapat huruf *qalqalah* berharakat *sukun*. Huruf tersebut adalah

5. Suatu *lafaz* dibaca *qalqalah sughra* apabila di dalamnya terdapat huruf *qalqalah* yang berharakat
6. Perhatikan daftar ayat berikut!

1	وَأَشْهَدُ بِأَنَّا
2	يَعِيسَى ابْنِ مَرْيَمَ
3	نُرِيدُ أَنْ نَأْكُلَ
4	رَبَّنَا أَنْزِلْ عَلَيْنَا
5	تَكُونُ لَنَا عَيْدًا

Ayat yang mengandung bacaan *qalqalah sugra* adalah

لَمْ يَلِدْ وَلَمْ يُولَدْ

8. Ayat  mengandung 2 bacaan *qalqalah* secara berturut-turut, yaitu
9. Segala bentuk minuman khamr termasuk perbuatan....
13. Pertengkaran akan memutus...

Lampiran 5

I. TES UJICOBA TES HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM MATERI MENGHINDARI MIRAS, JUDI DAN PERTENKARAN

II. Petunjuk:

1. Tulislah nama, nomor absen dan kelas pada lembar jawab yang telah disediakan.
2. Awali dengan membaca Basmallah dan akhiridengan membaca Hamdallah.
3. Teliti dan bacalah tiap butir soal dengan baik sebelum menjawab.
4. Berilah tanda silang (x) pada huruf a, b, c, atau d pada lembar jawab.
5. Periksa pekerjaanmu sebelum lembar soal dan lembar jawaban dikumpulkan.
6. Waktu mengerjakan soal selama 30 menit.

1. Arti dari adalah

- a. dan perjudian
- b. minuman keras
- c. mengundi nasib
- d. berhala

2. Berikut ini merupakan hal-hal yang dilarang dalam QS. Al-Maidah/5 :

90, kecuali....

- a. minum *khamr*
- b. berjudi
- c. taruhan

d. berbohong

3. Meminum *khamr* merupakan cara setan untuk

a. mengendalikan manusia berbuat jahat

- b. membuat manusia lupa
- c. menghambur-hamburkan harta yang dimilikinya
- d. menjadikan manusia lupa makan dan tidur

4. Salah satu dampak negatif dari judi adalah

- a. penjudi menjadi kurus
- b. susah makan dan minum

c. keluarga menjadi terlantar

- d. lebih cepat sakit dan meninggal

5. Ketika kita sedang membaca *al-Qur'an* menemukan *lafaz* yang mengandung bacaan *qalqalah* maka cara membacanya adalah....

- a. berdengung
- b. melebur
- c. jelas

d. memantul

6. Perhatikan ayat berikut ini!

Ayat tersebut mengandung bacaan *qalqalah* karena terdapat huruf *qalqalah* berharakat *sukun*. Huruf tersebut adalah

a. qaf

b. ba

c. dal

d. jim

7. Suatu lafaz dibaca *qalqalah sughra*

apabila di dalamnya terdapat huruf

qalqalah yang berharakat

a. *kasrah*

b. *fathah*

c. *dhummah*

d. sukun

8. Perhatikan daftar ayat berikut!

1	وَأَشْهَدُ بَأَنَّا
2	يَعِيسَى ابْنِ مَرْيَمَ
3	نُرِيدُ أَنْ نَأْكُلَ
4	رَبَّنَا أَنْزِلْ عَلَيْنَا
5	تَكُونُ لَنَا عَيْدًا

Ayat yang mengandung bacaan

qalqalah sugra adalah

a. 1 dan 2

b. 1 dan 3

c. 2 dan 4

d. 2 dan 5

9. Perhatikan daftar ayat berikut!

1	قُلْ هُوَ اللَّهُ أَحَدٌ ①
2	أَلَمْ نَشْرَحْ لَكَ صَدْرَكَ ①
3	قُلْ أَعُوذُ بِرَبِّ الْفَلَقِ ①
4	أَرَأَيْتَ الَّذِي يُكَذِّبُ بِالذِّينِ ①
5	وَالَّذِينَ وَالْتَبَتُوا ①

Ayat yang mengandung bacaan

qalqalah kubra adalah

a. 1 dan 2

b. 1 dan 3

c. 2 dan 4

d. 2 dan 5

لَمْ يَلِدْ وَلَمْ يُولَدْ

10. Ayat

mengandung 2 bacaan *qalqalah*

secara

berturut-turut, yaitu

a. *sugra* lalu *kubra*

b. *kubra* lalu *sugra*

c. *sugra* semua

d. *kubra* semua

11. Meminum khamr merupakan cara

setan untuk....

a. Memikirkan akhirat

- b. Mengendalikan manusia berbuat jahat**
- c. Menghambur-hamburkan harta yang dimilikinya
- d. Menjadikan manusia lupa makan dan tidur
12. Segala bentuk minuman khamr termasuk perbuatan....
- a. Halal
- b. Mubah
- c. Keji**
- d. Sunnah
13. Kita dilarang meminum khamr karena khamr....
- a. menyegarkan
- b. memabukkan**
- c. menyehatkan
- d. mengenyangkan
14. Diantara kegiatan yang dilarang adalah...
- a. berjudi**
- b. belajar kelompok
- c. bersedekah
- d. membaca Al-Qur'an
15. Salah satu dampak negatif dari judi adalah...
- a. penjudi menjadi kurus
- b. susah makan dan minum
- c. keluarga menjadi terlantar**
- c. lebih mudah sakit dan meninggal
16. Kejadian berjudi sering disebut juga kegiatan...
- a. mengundi nasib**
- b. mengurangi keaktifan
- c. memegang pengetahuan
- d. meningkatkan derajat
17. Pertengkaran akan memutus...
- a. rantai makanan
- b. ikatan keluarga
- c. tali perjanjian
- d. silaturahmi**
18. Ketika kita membaca Al-Qur'an menemukan lafadz yang mengandung bacaan qalqalah maka cara membacanya adalah...
- a. berdengung
- b. melebur
- c. jelas
- d. memantul**
19. Suatu lafadz qalqalah sugra apabila didalamnya terdapat huruf qalqalah yang berharokat...
- a. kasrah
- b. fathah
- c. dhummah
- d. sukun**
20. Huruf-huruf qalqalah adalah sebagai berikut....
- a. ق ذ ب ج د
- b. ق ط ج ب د**
- c. ق ظ ب ج د

d. ق ط ب ج ذ

21. Allah secara tegas melarang orang-orang beriman untuk meminum khomer dan berjudi, kemudian dinyatakan sebagai perbuatan dosa besar, perbuatan keji, perbuatan setan, dan berdampak negatif/berakibat buruk bagi pelakunya. Diantara dampak negatifnya adalah bisa menimbulkan hal-hal di bawah ini, kecuali

- a. terjadinya permusuhan
- b. terjadinya kebencian satu sama lain
- c. senantiasa mudah ingat kepada Allah**
- d. mengganggu / membuat kacau ketika shalat

Perhatikan Qs. Al Maidh(5) : 90 di bawah ini untuk menjawab pertanyaan No. 2-4

يَأْتِيهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِنَّمَا الْخَمْرُ وَالْمَيْسِرُ
وَالْأَنْصَابُ وَالْأَزْلَامُ رِجْسٌ مِّنْ عَمَلِ
الشَّيْطَانِ فَأَجْتَنِبُوهُ لَعَلَّكُمْ تُفْلِحُونَ ﴿٩٠﴾

22. Berikut ini merupakan hal-hal yang dilarang dalam QS. Al-Maidah/5 : 90

- 1) meminum khamar 3) bohong
- 2) berjudi 4) taruhan

Yang termasuk hal yang dilarang pada kandungan ayat di atas adalah

- a. 1), 2), 3) c. 2), 3), 4)
- b. 1), 2), 4)** d. 3) dan 4)

23. Sesuai QS Al-Maidah : 90, Meminum khamr merupakan cara setan untuk

- a. menjadi makhluk yang anti sosial
- b. mengendalikan manusia berbuat jahat**
- c. menghambur-hamburkan harta yang dimilikinya
- d. menjadikan manusia lupa makan dan tidur

24. Sesuai kandungan QS Al-Maidah ayat 90, bahwa meminum khomer, berjudi, mengundi nasib dengan anak panah, ramalan dan sejenisnya termasuk

- a. perbuatan maksiat dan dosa
- b. perbuatan *mahmudah*
- c. perbuatan keji dan syaitan**
- d. perbuatan yang merusak moral

25. Salah satu dampak negatif dari judi adalah

- a. penjudi menjadi kurus
- b. susah makan dan minum
- c. hidup bergantung pada keberuntungan**
- d. lebih cepat sakit dan meninggal

26. Setiap perintah dan larangan Allah dimaksudkan untuk mengatur kehidupan orang beriman agar
- bahagia dan selamat**
 - kaya dan berkecukupan
 - terhormat dan mulia
 - mampu menguasai dunia
27. Maksud dari hadis Nabi :
” مَا أَسْكَرَ كَثِيرُهُ فَقَلِيلُهُ حَرَامٌ ”, adalah bahwa meminum apa saja yang dapat memabukkan itu
- haram, jika dalam jumlah banyak
 - haram, meskipun dalam jumlah sedikit**
 - haram, jika memabukkan
 - tidak haram, jika sedikit dan tidak memabukkan
28. Allah secara tegas melarang orang-orang beriman untuk meminum khomer dan berjudi, kemudian dinyatakan sebagai perbuatan di bawah ini *kecuali*
- dosa besar
 - perbuatan setan
 - mengasikkan**
 - keji
29. Perhatikan tabel berikut !
- | | |
|---------------|---------------------|
| 1) tuwak | 5) green sands |
| 2) whisky | 6) bir bintang |
| 3) bear brand | 7) luwak coffee |
| 4) air seni | 8) air limbah / got |
- Benda Cair yang bisa dikategorikan sebagai khomer ditunjukkan oleh nomer
- 1, 2, 4, 5
 - 3, 4, 7, 8
 - 1, 2, 5, 6**
 - 3, 5, 6, 8
30. Perhatikan tabel berikut !
- | | |
|------------------|--------------|
| 1) pil extasi | 5) opium |
| 2) pil oskadon | 6) cokelat |
| 3) daun ganja | 7) sabu-sabu |
| 4) buah kecubung | 8) paramex |
- Benda padat yang bisa dikategorikan sebagai khomer ditunjukkan oleh nomor
- 1,2,4,5,7
 - 1,3,4,6,8
 - 1,2,5,7,8**
 - 1,3,4,5,7
31. Minuman yang beralkohol dan memabukkan haram dikonsumsi. Diantara dampak negatif dari minuman tersebut adalah
- meningkatkan kemampuan berfikir dan belajar
 - merusakkan sistem saraf dan melemahkan daya pikir**
 - meningkatkan kemampuan/berimajinasi
 - meningkatkan kecerdasan dan daya ingat
32. Contoh perbuatan yang bisa merusak mental generasi penerus bangsa, adalah

- a. belajar di sekolah
b. belajar di pesantren
c. memakai narkoba
d. minum jus mangga
33. Hukum bagi seorang muslim, minum minuman keras dan mengonsumsi narkoba adalah
a. makruh c. sunah
b. haram d. mubah
34. Berikut yang termasuk cara menghindari diri dari minuman keras adalah
a. memperkuat fondasi dan wawasan sosial anak funk
b. menjauhi diri dari mengingat Allah
c. memperbanyak referensi dan informasi tentang bahaya MIRAS
d. memilih pergaulan tanpa pandang bulu
35. Contoh perilaku menyimpang dari norma agama dan sosial adalah
a. mabuk-mabukan
b. main game
c. berselisih paham
d. tolong menolong
36. Agar terhindar dari bahaya narkoba dan kecanduan terhadapnya, kita harus
a. menjauhkan diri dari teman-teman
b. menghindari pergaulan bebas
c. keluar dari lingkungan masyarakat
d. memberikan narkoba pada orang lain
37. Pernyataan yang tepat berikut ini adalah
a. Otong menjual narkoba karena dengan keuntungan itu otong bisa membantu menyekolahkan adiknya
b. karena diajak temannya, Jepri ikut membeli LOTRE dan uang yang didapat disumbang ke panti asuhan
c. setiap yang memabukkan adalah khomar dan setiap yang memabukkan adalah haram
d. minum sedikit saja dari khamr adalah tidak apa-apa asal tidak menjadikan mabuk
38. Pemabuk, penjudi, dan pembuat keonaran akan dijanjikan balasan berupa
a. pahala yang besar
b. hadiah
c. surga
d. neraka
39. Pernyataan yang tepat tentang khamr dan judi berdasarkan QS. Al Baqoroh ayat 219 adalah
a. dosa keduanya lebih kecil daripada manfaatnya

b. dosa keduanya lebih besar daripada kemanfaatannya

c. keduanya tidak ada manfaatnya sama sekali

d. keduanya tidak ada dosanya sama sekali

Perhatikan firman Allah QS Al-Maidah ayat 32 di bawah ini untuk menjawab soal nomor 40-42!

مِنْ أَحْلِ ذَٰلِكَ كَتَبْنَا عَلَىٰ بَنِي إِسْرَائِيلَ
 أَنَّهُ مَن قَتَلَ نَفْسًا بِغَيْرِ نَفْسٍ أَوْ فَسَادٍ فِي
 الْأَرْضِ فَكَأَنَّمَا قَتَلَ النَّاسَ جَمِيعًا وَمَنْ
 أَحْيَاهَا فَكَأَنَّمَا أَحْيَا النَّاسَ جَمِيعًا وَلَقَدْ
 جَاءَ تَهُمَ رَسُولُنَا بِالْبَيِّنَاتِ ثُمَّ إِنَّ كَثِيرًا مِّنْهُمْ
 بَعَدَ ذَٰلِكَ فِي الْأَرْضِ لَمُسْرِفُونَ ﴿٣٢﴾

40. Pesan yang terkandung di dalam ayat di atas adalah larangan Allah melakukan

..

a. tawuran dan perkelahian massal

b. perjudian dan mabuk-mabukan

c. ramalan dan pengundian nasib

d. pembunuhan tanpa alasan agama

41. Ayat 32 QS Al-Maidah di atas ditujukan kepada umat manusia pada umumnya, meskipun secara lahiriyah ayat tertuju kepada

a. bani Adam

b. bani umaiyah

c. bani abbasiyah

d. bani israil

42. Pesan yang terkandung di dalam ayat 32 QS Al-Maidah di atas adalah larangan Allah untuk melakukan berbagai bentuk perbuatan yang berakibat pada hilangnya ... seseorang.

a. nyawa c. kehormatan

b. kebahagiaan d. harta benda

43. Orang yang menang dalam berjudi, jiwanya tidak akan tentram meskipun dia mendapatkan uang yang banyak, karena

a. uangnya haram

b. ada orang yang menderita karena kalah

c. dibenci oleh yang kalah

d. mengikuti langkah setan

44. Jika disekolah diadakan seminar tentang bahaya perjudian, hal yang sebaiknya dilakukan adalah

a. tidak perlu mengikutinya karena tidak pernah ikut perjudian

b. lebih baik belajar sendiri diperpustakaan sekolah

c. mengikutinya untuk mendapatkan informasi lebih banyak

- d. mengikutinya agar mendapat *snack* yang telah disediakan
45. Bershodaqoh dengan uang yang dihasilkan dari hasil korupsi, maka shodaqohnya
- diterima
 - sah
 - tidak diterima**
 - boleh
46. Tidaklah halal bagi seorang muslim untuk mengabaikan dan tidak bertegur sapa dengan sodaranya melebihi ... hari
- 2
 - 3**
 - 4
 - 5
47. Perhatikan hadis di bawah ini !
Berdasarkan hadis di atas barang siapa yang bermain-main dengan judi maka ia telah mendurhakai
- kedua orang tuanya
 - Allah dan Rosul-Nya**
 - kepala sekolah
 - kades dan masyarakat
48. Apakah hukum mengikuti arisan ?
- dilarang
 - diharamkan
 - dibolehkan**
 - disunahkan
49. Perbuatan-perbuatan dosa yang dilarang oleh Allah antara lain
- Pesta narkoba, judi, dan pergaulan bebas**
 - Judi, miras, dan membaca buku tentang narkoba
 - Minuman keras, kerja keras, dan berjudi
 - Hidup sederhana, kerja keras, dan giat bersedekah
50. Keuntungan yang di dapat seseorang dari hasil judi hukumnya adalah
- haram**
 - mubah
 - makruh
 - sunah

LEMBAR JAWABAN
TES HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
MATERI PERILAKU MENGHINDARI MIRAS, JUDI DAN PERTENKARAN

NAMA :.....

KELAS :.....

NO ABSEN :.....

1.	A	B	C	D
3.	A	B	C	D
5.	A	B	C	D
7.	A	B	C	D
9.	A	B	C	D
11.	A	B	C	D
13.	A	B	C	D
15.	A	B	C	D
17.	A	B	C	D
19.	A	B	C	D
21.	A	B	C	D
23.	A	B	C	D
25.	A	B	C	D
27.	A	B	C	D
29.	A	B	C	D
31.	A	B	C	D
33.	A	B	C	D
35.	A	B	C	D
37.	A	B	C	D
39.	A	B	C	D
41.	A	B	C	D
43.	A	B	C	D
45.	A	B	C	D
47.	A	B	C	D
49.	A	B	C	D

2.	A	B	C	D
4.	A	B	C	D
6.	A	B	C	D
8.	A	B	C	D
10.	A	B	C	D
12.	A	B	C	D
14.	A	B	C	D
16.	A	B	C	D
18.	A	B	C	D
20.	A	B	C	D
22.	A	B	C	D
24.	A	B	C	D
26.	A	B	C	D
28.	A	B	C	D
30.	A	B	C	D
32.	A	B	C	D
34.	A	B	C	D
36.	A	B	C	D
38.	A	B	C	D
40.	A	B	C	D
42.	A	B	C	D
44.	A	B	C	D
46.	A	B	C	D
48.	A	B	C	D
50.	A	B	C	D

Lampiran 6

A. TES

**TES HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM MATERI
MENGHINDARI MIRAS, JUDI DAN PERTENGKARAN**

B. Petunjuk:

1. Tulislah nama, nomor absen dan kelas pada lembar jawab yang telah disediakan.
2. Awali dengan membaca Basmallah dan akhiridengan membaca Hamdallah.
3. Teliti dan bacalah tiap butir soal dengan baik sebelum menjawab.
4. Berilah tanda silang (x) pada huruf a, b, c, atau d pada lembar jawab.
5. Periksaalah pekerjaanmu sebelum lembar soal dan lembar jawaban dikumpulkan.
6. Waktu mengerjakan soal selama 30 menit.

1. 1. Berikut ini merupakan hal-hal yang dilarang dalam *QS. Al-Maidah/5* :

90, kecuali...

- | | |
|---------------------|-----------------------|
| a. berbohong | b. berjudi |
| c. taruhan | d. minum <i>khamr</i> |

2. Salah satu dampak negatif dari judi adalah

- a. penjudi menjadi kurus
- b. susah makan dan minum
- c. lebih cepat sakit dan meninggal

d. keluarga menjadi terlantar

3. Ketika kita sedang membaca *al-Qur'ān* menemukan *lafaz* yang mengandung bacaan *qalqalah* maka cara membacanya adalah....

- a. memantul**
- b. melebur
- c. jelas
- d. berdengung

4. Suatu *lafaz* dibaca *qalqalah sughra* apabila di dalamnya terdapat huruf *qalqalah* yang berharakat

- a. *kasrah*
- b. *fathah*
- c. *sukun*

d. *dhummah*

5. Perhatikan daftar ayat berikut!

1	وَأَشْهَدُ بِأَنَّا
2	يُوعِيْسَى ابْنِ مَرْيَمَ
3	نُرِيدُ أَنْ نَأْكُلَ
4	رَبَّنَا أَنْزِلْ عَلَيْنَا
5	تَكُونُ لَنَا عَيْدًا

Ayat yang mengandung bacaan *qalqalah sugra* adalah

- a. 2 dan 5 c. 2 dan 4
b. 1 dan 3 **d. 1 dan 2**

6. Secara tegas Allah melarang orang beriman mengkonsumsi makanan dan minuman yang haram. Di antaranya adalah Allah mengharamkan minuman keras (*khamr*). Keharaman *khamr* ini juga ditegaskan dalam hadis Nabi berikut:

عَنِ ابْنِ عُمَرَ أَنَّ رَسُولَ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ قَالَ كُلُّ مُسْكِرٍ حَرَامٌ
وَكُلُّ مُسْكِرٍ حَرَامٌ (رَوَاهُ مُسْلِمٌ)

Artinya : “Dari Ibnu Umar, bahwa Rasulullah saw. bersabda: “Setiap yang memabukkan adalah.....” (H.R. Muslim).

Lanjutan arti dari hadist diatas adalah...

- a. khamr dan setiap yang memabukkan adalah mubah
b. khamr dan setiap yang memabukkan adalah halal
c. obat dan setiap yang memabukkan adalah dibolehkan
d. khamr dan setiap yang memabukkan adalah haram

7. Kita dilarang meminum khamr karena khamr....

- a. menyegarkan
b. mengenyangkan
c. menyehatkan
d. memabukkan

8. Diantara kegiatan yang dilarang adalah...

- a. belajar kelompok
b. berjudi

- c. bersedekah
- d. membaca Al-Qur'an

9. Salah satu dampak negatif dari judi adalah...

- a. penjudi menjadi kurus
- b. susah makan dan minum
- c. keluarga menjadi terlantar**
- c. lebih mudah sakit dan meninggal

10. Kejadian berjudi sering disebut juga kegiatan...

- a. mengurangi keaktifan
- b. mengundi nasib**
- c. memegang pengetahuan
- d. meningkatkan derajat

11. Pertengkaran akan memutus...

- a. silaturahmi**
- b. ikatan keluarga
- c. tali perjanjian
- d. rantai makanan

عَنِ الْبَرَاءِ بْنِ عَازِبٍ أَنَّ رَسُولَ اللَّهِ ﷺ قَالَ: لَرِوَالُ الدُّنْيَا أَهْوَنُ عَلَى اللَّهِ مِنْ قَتْلِ مُؤْمِنٍ بِعَيْرِ حَقِّهِ (رواه ابن ماجه)

12. Hadist diatas menjelaskan bahwa nilai kehancuran dunia lebih ringan dibandingkan....

- a. memberi makan fakir miskin dengan haq
- b. membunuh hewan yang tidak bersalah
- c. membunuh sesama muslim tanpa haq**
- d. membunuh musuh Allah

13. Maksud dari hadis Nabi :

” حَرَامٌ فَاقْلَبْهُ كَثِيرُهُ أَسْكَرَ مَا ”, adalah bahwa meminum apa saja yang dapat memabukkan itu

- a. haram, jika dalam jumlah banyak
- b. haram, meskipun dalam jumlah sedikit**
- c. haram, jika memabukkan
- d. tidak haram, jika sedikit dan tidak memabukkan

14. Allah secara tegas melarang orang-orang beriman untuk meminum khomer dan berjudi, kemudian dinyatakan sebagai perbuatan di bawah ini *kecuali*

a. mengasikkan c. dosa besar

b. perbuatan setan d. keji

15. Perhatikan tabel berikut !

1) tuwak 5) green sands

2) whisky 6) bir bintang

3) bear brand 7) luwak coffee

4) air seni 8) air limbah / got

Benda Cair yang bisa dikategorikan sebagai khomer ditunjukkan oleh nomer

....

a. 1, 2, 4, 5 **c. 1, 2, 5, 6**

b. 3, 4, 7, 8 d. 3, 5, 6, 8

16. Contoh perbuatan yang bisa merusak mental generasi penerus bangsa, adalah

a. memakai narkoba

b. belajar di pesantren

c. belajar di sekolah

d. meminum jus mangga

17. Hukum bagi seorang muslim, meminum minuman keras dan mengonsumsi narkoba adalah

a. makruh c. sunah

b. mubah **d. haram**

18. Berikut yang termasuk cara menghindari diri dari minuman keras adalah

a. memperkuat fondasi dan wawasan sosial anak funk

b. menjauhi diri dari mengingat Allah

c. memilih pergaulan tanpa pandang bulu

d. memperbanyak referensi dan informasi tentang bahaya MIRAS

19. Contoh perilaku menyimpang dari norma agama dan sosial adalah

a. mabuk-mabukan

b. main game

c. berselisih paham

d. tolong menolong

20. Agar terhindar dari bahaya narkoba dan kecanduan terhadapnya, kita harus

a. menjauhkan diri dari teman-teman

b. menghindari pergaulan bebas

c. keluar dari lingkungan masyarakat

d. memberikan narkoba pada orang lain

21. Pernyataan yang tepat berikut ini adalah
- a. Otong menjual narkoba karena dengan keuntungan itu otong bisa membantu menyekolahkan adiknya
 - b. karena diajak temannya, Jepri ikut membeli LOTRE dan uang yang didapat disumbang ke panti asuhan
 - c. setiap yang memabukkan adalah khomar dan setiap yang memabukkan adalah haram**
 - d. meminum sedikit saja dari khamr adalah tidak apa-apa asal tidak menjadikan mabuk
22. Ayat 32 QS Al-Maidah di atas ditujukan kepada umat manusia pada umumnya, meskipun secara lahiriyah ayat tertuju kepada
- a. bani Adam
 - b. bani israil**
 - c. bani abbasiyah
 - d. bani umaiyah
23. Bershodaqoh dengan uang yang dihasilkan dari hasil judi, maka shodaqohnya
- a. diterima
 - b. tidak diterima**
 - c. sah
 - d. boleh
24. Perbuatan-perbuatan dosa yang dilarang oleh Allah antara lain
- a. Pesta narkoba, judi, dan pergaulan bebas**
 - b. Judi, miras, dan membaca buku tentang narkoba
 - c. Minuman keras, kerja keras, dan berjudi
 - d. Hidup sederhana, kerja keras, dan giat bersedekah
25. Keuntungan yang di dapat seseorang dari hasil judi hukumnya adalah
- a. makruh
 - b. mubah
 - c. haram**
 - d. sunah

NAMA :.....

KELAS :.....

NO ABSEN :.....

51.	A	B	C	D
52.	A	B	C	D
53.	A	B	C	D
54.	A	B	C	D
55.	A	B	C	D
56.	A	B	C	D
57.	A	B	C	D
58.	A	B	C	D
59.	A	B	C	D
60.	A	B	C	D
61.	A	B	C	D
62.	A	B	C	D
63.	A	B	C	D
64.	A	B	C	D
65.	A	B	C	D
66.	A	B	C	D
67.	A	B	C	D
68.	A	B	C	D
69.	A	B	C	D
70.	A	B	C	D
71.	A	B	C	D
72.	A	B	C	D
73.	A	B	C	D
Lampiran 7		B	C	D
75.	A	B	C	D

Daftar Nama Siswa dan Data Tes Hasil Belajar

Kelas VIIIA (Kelas *Tryout*)

No	Nama	Nilai
1	AFIFAH NUR ATRISYA	84
2	AGISTA AYU KEMUNING	82
3	AIDA FATMA NOVIANDARI	76
4	ALKA MAHDAVIKA RIFAI	84
5	AMALIA FITRI RAMADHANI	40
6	ANISA WIDYA ASTUTI	70
7	AWALLIA IKHTIARA AROFATUZ ZAHRA	70
8	BALQIS NAILA AHMAD	62
9	BUDIMAN PRAYITNO	56
10	DIAH AYU PURWANTI	88
11	DILAL ALLARIQ TURKITA	80
12	DINA AYU NOVIANASARI	80
13	DJATMIKO NUR WICAKSONO	84
14	FAZA ARDITA RIZKY PRAMUDYA	82
15	GALANG RADITYA ADIPUTRA	76
16	HANUNG TRI SAPUTRO NUGROHO	80
17	JOCELYN ANTHEA ALDA PUTRI	34
18	JOYCELYNE KEZHINCA VARDANY	56
19	LUTHFI FATA FEBRIAN MAULANA	82
20	NAFIISA ZAHRA ZAIN	56
21	NALA KIRANA SARASWATI	86
22	NAZLA AZZALIA PERMANA	68
23	NOVIA DINDA NURHANY	50
24	PANCA SAPUTRA	60
25	PATRA SANJAYA	88
26	RAFIF NOUVAL WEKA WARADHANA	88

Lampiran 8

UJI VALIDITAS TES UJI COBA HASIL BELAJAR PAI

No	RESPONDEN	NOMOR BUTIR SOAL			
		SOAL 1	SOAL 2	SOAL 3	SOAL 4
1	AFIFAH NUR ATRISYA	0	1	1	1
2	AGISTA AYU KEMUNING	0	1	1	1
3	AIDA FATMA NOVIANDARI	0	1	0	1
4	ALKA MAHDAVIKA RIFAI	0	1	1	1
5	AMALIA FITRI RAMADHANI	0	0	1	0
6	ANISA WIDYA ASTUTI	0	1	0	0
7	AWALLIA IKHTIARA AROFATUZ ZAHRA	1	1	1	1
8	BALQIS NAILA AHMAD	0	1	0	1
9	BUDIMAN PRAYITNO	1	0	1	1
10	DIAH AYU PURWANTI	1	1	0	1
11	DILAL ALLARIQ TURKITA	0	1	1	1
12	DINA AYU NOVIANASARI	0	1	0	1
13	DJATMIKO NUR WICAKSONO	0	1	1	1
14	FAZA ARDITA RIZKY PRAMUDYA	0	1	1	1
15	GALANG RADITYA ADIPUTRA	0	1	1	1
16	HANUNG TRI SAPUTRO NUGROHO	0	1	1	1
17	JOCELYN ANTHEA ALDA PUTRI	0	0	0	1
18	JOYCELYNE KEZHINCA VARDANY	0	0	1	1
19	LUTHFI FATA FEBRIAN MAULANA	0	1	1	1
20	NAFIISA ZAHRA ZAIN	1	0	0	0
21	NALA KIRANA SARASWATI	0	1	1	1
22	NAZLA AZZALIA PERMANA	1	1	0	1
23	NOVIA DINDA NURHANY	0	1	0	1
24	PANCA SAPUTRA	0	1	0	1
25	PATRA SANJAYA	0	1	1	1
26	RAFIF NOUVAL WEKA WARADHANA	0	1	1	1
	Benar ($\sum X$)	5	21	16	23
	Salah	21	5	10	3
	$\sum XY$	169	810	609	848
	A	-261	1509	938	635
	B	4029585	4029585	6140320	2648013
	\sqrt{b}	2007,38262	2007,383	2477,967	1627,272
	Rhitung	-0,1300201	0,751725	0,378536	0,390224
	Rtabel	0,388	0,388	0,388	0,388
	Validitas	INVALID	VALID	INVALID	VALID

NOMOR BUTIR SOAL								
SOAL 5	SOAL 6	SOAL 7	SOAL 8	SOAL 9	SOAL 10	SOAL 11	SOAL 12	SOAL 13
1	1	1	1	0	0	0	1	1
1	0	1	1	1	0	0	1	1
1	1	1	1	0	0	1	1	1
1	1	1	1	1	0	0	1	1
0	0	1	1	1	0	0	1	1
1	0	1	1	0	0	1	1	0
0	1	0	1	1	0	0	1	1
1	0	1	1	0	0	0	1	1
1	0	1	0	0	0	0	0	1
1	1	1	1	1	0	1	1	1
1	1	1	1	1	0	0	1	1
1	0	1	1	0	0	0	1	1
1	1	1	1	1	0	0	1	1
1	0	1	1	1	1	1	1	1
1	1	1	1	1	0	0	1	1
1	0	1	1	1	1	1	1	1
1	1	1	1	1	0	0	1	1
1	0	1	1	1	1	1	1	1
1	1	1	1	1	0	0	1	1
1	0	1	1	1	1	1	1	1
0	0	0	0	0	0	0	1	0
0	1	1	1	0	0	0	1	1
1	1	1	1	1	0	0	1	1
0	1	0	1	1	0	0	1	0
1	0	1	1	1	0	1	1	1
0	1	1	0	1	1	0	1	1
1	1	1	0	1	0	0	1	1
0	0	1	0	0	1	0	1	0
1	1	1	1	0	0	1	1	1
1	1	1	1	0	0	1	1	1
19	15	23	21	15	4	7	25	22
7	11	3	5	11	22	19	1	4
739	565	851	797	554	145	289	903	821
1525	725	713	1171	439	46	997	203	864
5104141	6332205	2648013	4029585	6332205	3377176	5104141	959425	3377176
2259,235	2516,387	1627,272	2007,383	2516,387	1837,709	2259,235	979,5024247	1837,709
0,675007	0,288111	0,438157	0,583347	0,174456	0,025031	0,4413	0,207248083	0,47015
0,388	0,388	0,388	0,388	0,388	0,388	0,388	0,388	0,388
VALID	INVALID	VALID	VALID	INVALID	INVALID	VALID	INVALID	VALID

SOAL 14	SOAL 15	SOAL 16	SOAL 17	SOAL 18	SOAL 19	SOAL 20	SOAL 21	SOAL 22	
1	1	1	1	1	1	1	1	1	
1	1	1	1	1	1	1	1	1	
1	1	1	1	1	1	1	1	1	
1	1	1	1	1	1	0	1	0	
0	0	1	0	1	0	1	0	1	
1	1	1	1	0	1	1	0	1	
0	1	1	0	1	1	0	1	1	
1	1	1	0	0	1	1	1	1	
1	1	1	0	0	1	1	0	1	
1	1	1	1	1	1	1	1	1	
1	1	1	1	1	0	0	1	1	
1	1	1	1	1	1	1	1	1	
1	1	1	1	1	1	0	0	1	1
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
1	1	1	1	1	1	0	0	1	0
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
1	1	1	1	1	1	0	0	1	0
1	1	1	1	1	1	1	1	1	0
0	0	0	0	0	0	1	1	0	1
0	1	1	1	0	1	1	1	0	1
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
1	1	0	1	1	0	1	1	1	0
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
0	1	1	0	1	1	1	0	1	1
1	0	0	1	0	0	0	0	1	1
1	1	1	1	1	0	0	0	1	1
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
21	23	23	20	19	19	18	21	21	
5	3	3	6	7	7	8	5	5	
797	869	861	766	737	708	645	761	741	
1171	1181	973	1296	1473	719	12	235	-285	
4029585	2648013	2648013	4605240	5104141	5104141	5526288	4029585	4029585	
2007,383	1627,272	1627,272	2145,982	2259,235	2259,235	2350,8058	2007,3826	2007,3826	
0,583347	0,725755	0,597933	0,603919	0,651991	0,318249	0,0051046	0,1170679	-0,141976	
0,388	0,388	0,388	0,388	0,388	0,388	0,388	0,388	0,388	
VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	INVALID	INVALID	INVALID	INVALID	

SOAL 23	SOAL 24	SOAL 25	SOAL 26	SOAL 27	SOAL 28	SOAL 29	SOAL 30	SOAL 31
1	0	1	1	1	1	0	1	1
0	0	1	1	1	1	1	1	1
1	0	1	1	1	1	0	1	1
1	0	1	1	0	1	1	1	1
0	0	0	1	0	0	0	1	1
1	0	0	1	1	1	1	1	1
0	0	1	1	1	1	1	1	1
1	0	1	1	1	0	1	1	0
1	0	1	1	0	0	1	1	1
1	0	1	1	1	1	1	1	1
1	1	0	1	1	1	1	1	1
0	0	1	1	1	1	1	1	1
1	0	1	1	1	1	1	1	1
0	0	0	1	1	1	1	1	1
0	0	1	1	0	0	0	1	1
0	0	0	1	1	1	1	1	1
0	0	0	0	1	0	0	1	1
0	1	1	1	0	0	0	1	0
1	0	0	1	1	1	1	1	1
0	0	1	0	1	0	1	1	1
0	0	0	1	1	1	1	1	1
1	0	1	0	1	1	1	1	1
1	0	0	1	0	0	0	1	1
1	1	1	1	1	1	1	1	1
0	0	1	1	1	1	1	1	1
1	0	1	1	1	1	1	0	1
14	3	17	23	20	18	19	25	24
12	23	9	3	6	8	7	1	2
516	98	629	816	750	716	723	887	872
382	-245	527	-197	880	1858	1109	-213	328
6447336	2648013	5871681	2648013	4605240	5526288	5104141	959425	1842096
2539,1605	1627,272	2423,155	1627,272	2145,982	2350,806	2259,235	979,5024	1357,238
0,1504434	-0,15056	0,217485	-0,12106	0,410069	0,790367	0,490874	-0,21746	0,241667
0,388	0,388	0,388	0,388	0,388	0,388	0,388	0,388	0,388
INVALID	INVALID	INVALID	INVALID	VALID	VALID	VALID	INVALID	INVALID



SOAL 32	SOAL 33	SOAL 34	SOAL 35	SOAL 36	SOAL 37	SOAL 38	SOAL 39	SOAL 40
1	1	1	1	1	1	1	0	1
1	1	1	1	1	1	1	0	1
1	1	0	0	0	1	1	0	1
1	1	1	1	1	1	1	0	1
1	0	0	0	0	0	1	0	0
1	1	0	1	1	1	1	0	1
1	0	1	1	0	1	1	0	0
0	1	1	0	1	0	0	0	1
1	0	1	1	0	1	0	0	0
1	1	1	1	1	1	1	0	1
1	1	1	1	1	1	1	0	1
1	1	1	0	1	1	1	1	1
1	1	1	1	1	1	1	0	1
1	1	1	1	1	1	1	0	0
1	1	1	1	1	1	1	0	1
1	1	1	1	1	1	1	0	1
0	1	1	0	1	0	1	0	1
1	0	1	1	0	1	1	0	1
1	1	1	1	1	1	1	0	1
0	1	0	1	0	1	1	0	1
1	1	1	1	1	1	1	0	1
0	1	0	1	0	1	1	0	1
1	1	1	1	1	1	1	0	1
1	0	1	1	0	1	1	1	1
0	1	0	1	0	1	1	0	1
0	1	1	0	1	0	1	1	0
1	1	1	1	1	1	1	0	1
1	1	1	1	1	1	1	0	1
21	21	21	20	18	22	24	3	21
5	5	5	6	8	4	2	23	5
800	786	785	755	695	833	872	104	777
1249	885	859	1010	1312	1176	328	-89	651
4029585	4029585	4029585	4605240	5526288	3377176	1842096	2648013	4029585
2007,383	2007,383	2007,383	2145,982	2350,806	1837,709	1357,238	1627,272	2007,383
0,622203	0,440873	0,42792	0,470647	0,558106	0,639927	0,241667	-0,05469	0,324303
0,388	0,388	0,388	0,388	0,388	0,388	0,388	0,388	0,388
VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	INVALID	INVALID	INVALID

SOAL 41	SOAL 42	SOAL 43	SOAL 44	SOAL 45	SOAL 46	SOAL 47	SOAL 48	SOAL 49
1	1	1	1	1	1	1	0	1
1	1	0	1	1	1	0	1	1
1	1	1	1	1	1	1	0	1
1	1	1	1	1	1	1	1	1
0	1	0	0	1	1	1	1	0
1	1	0	1	1	1	0	1	1
1	1	0	1	1	1	1	0	1
1	0	0	1	1	1	1	0	1
0	1	0	1	1	0	1	1	1
1	1	1	0	1	1	1	0	1
1	1	1	0	0	0	1	1	1
1	1	1	0	1	1	1	1	1
1	1	1	1	1	1	1	1	1
1	1	1	1	1	1	0	1	0
1	1	1	1	1	1	1	1	1
0	1	1	1	1	1	1	0	1
0	1	1	0	0	1	0	0	0
0	1	0	1	0	1	1	1	0
1	1	0	1	0	1	0	1	1
1	1	1	1	0	1	1	0	1
1	1	1	1	1	1	1	1	1
0	1	1	1	1	1	1	0	0
0	0	1	1	0	0	1	1	0
1	0	1	0	0	1	1	0	0
1	1	1	1	1	1	1	1	1
1	1	1	1	1	1	1	1	1
19	23	18	20	19	23	19	17	19
7	3	8	6	7	3	7	9	7
739	845	672	740	722	838	682	632	736
1525	557	714	620	1083	375	43	605	1447
5104141	2648013	5526288	4605240	5104141	2648013	5104141	5871681	5104141
2259,235	1627,272	2350,806	2145,982	2259,235	1627,272	2259,235	2423,155	2259,235
0,675007	0,342291	0,303726	0,288912	0,479366	0,230447	0,019033	0,249674	0,640482
0,388	0,388	0,388	0,388	0,388	0,388	0,388	0,388	0,388
VALID	INVALID	INVALID	INVALID	VALID	INVALID	INVALID	INVALID	VALID

SOAL 50	TOTAL Y	Y ²	ΣY^2
1	42	1764	
1	41	1681	
0	38	1444	
1	42	1764	
0	20	400	
1	35	1225	
1	35	1225	
1	31	961	
0	28	784	
1	44	1936	
1	40	1600	
1	40	1600	
1	42	1764	
1	41	1681	
1	38	1444	
1	40	1600	
1	17	289	
0	28	784	
1	41	1681	
0	28	784	
1	43	1849	
0	34	1156	
0	25	625	
1	30	900	
1	44	1936	
1	44	1936	
19	931	34813	866761
17			
730			
1291			
5104141			
2259,235			
0,571432			
0,388			

Lampiran 9

UJI RELIABILITAS TES UJI COBA HASIL BELAJAR PAI

No	RESPONDEN	NOMOR BUTIR SOAL			
		SOAL 2	SOAL 4	SOAL 5	SOAL 7
1	AFIFAH NUR ATRISYA	1	1	1	1
2	AGISTA AYU KEMUNING	1	1	1	1
3	AIDA FATMA NOVIANDARI	1	1	1	1
4	ALKA MAHDAVIKA RIFAI	1	1	1	1
5	AMALIA FITRI RAMADHANI	0	0	0	1
6	ANISA WIDYA ASTUTI	1	0	1	1
7	AWALLIA IKHTIARA AROFATUZ ZAHRA	1	1	0	0
8	BALQIS NAILA AHMAD	1	1	1	1
9	BUDIMAN PRAYITNO	0	1	1	1
10	DIAH AYU PURWANTI	1	1	1	1
11	DILAL ALLARIQ TURKITA	1	1	1	1
12	DINA AYU NOVIANASARI	1	1	1	1
13	DJATMIKO NUR WICAKSONO	1	1	1	1
14	FAZA ARDITA RIZKY PRAMUDYA	1	1	1	1
15	GALANG RADITYA ADIPUTRA	1	1	1	1
16	HANUNG TRI SAPUTRO NUGROHO	1	1	1	1
17	JOCELYN ANTHEA ALDA PUTRI	0	1	0	0
18	JOYCELYNE KEZHINCA VARDANY	0	1	0	1
19	LUTHFI FATA FEBRIAN MAULANA	1	1	1	1
20	NAFIISA ZAHRA ZAIN	0	0	0	0
21	NALA KIRANA SARASWATI	1	1	1	1
22	NAZLA AZZALIA PERMANA	1	1	0	1
23	NOVIA DINDA NURHANY	1	1	1	1
24	PANCA SAPUTRA	1	1	0	1
25	PATRA SANJAYA	1	1	1	1
26	RAFIF NOUVAL WEKA WARADHANA	1	1	1	1
	Benar (X)	21	23	19	23
	P	0,807692	0,884615	0,730769	0,884615
	Q	0,192308	0,115385	0,269231	0,115385
	PQ	0,155325	0,102071	0,196746	0,102071
	ΣPQ	4,133136	3,977811	3,87574	3,678994

SOAL 8	SOAL 11	SOAL 13	SOAL 14	SOAL 15	SOAL 16	SOAL 17	SOAL 18	SOAL 27
1	0	1	1	1	1	1	1	1
1	0	1	1	1	1	1	1	1
1	1	1	1	1	1	1	1	1
1	0	1	1	1	1	1	1	0
1	0	1	0	0	1	0	1	0
1	1	0	1	1	1	1	0	1
1	0	1	0	1	1	0	1	1
1	0	1	1	1	1	0	0	1
0	0	1	1	1	1	0	0	0
1	1	1	1	1	1	1	1	1
1	0	1	1	1	1	1	1	1
1	0	1	1	1	1	1	1	1
1	0	1	1	1	1	1	1	1
1	1	1	1	1	1	1	1	1
1	0	1	1	1	1	1	1	0
1	0	1	1	1	1	1	1	1
0	0	0	0	0	0	0	0	1
1	0	1	0	1	1	1	0	0
1	0	1	1	1	1	1	1	1
1	0	0	1	1	0	1	1	1
1	1	1	1	1	1	1	1	1
0	0	1	0	1	1	0	1	1
0	0	1	1	0	0	1	0	0
0	0	0	1	1	1	1	0	1
1	1	1	1	1	1	1	1	1
1	1	1	1	1	1	1	1	1
21	7	22	21	23	23	20	19	20
0,807692	0,269231	0,846154	0,807692	0,884615	0,884615	0,769231	0,730769	0,769231
0,192308	0,730769	0,153846	0,192308	0,115385	0,115385	0,230769	0,269231	0,230769
0,155325	0,196746	0,130178	0,155325	0,102071	0,102071	0,177515	0,196746	0,177515
3,576923	3,421598	3,224852	3,094675	2,939349	2,837278	2,735207	2,557692	2,360947

SOAL 28	SOAL 29	SOAL 32	SOAL 33	SOAL 34	SOAL 35	SOAL 36	SOAL 37	SOAL 41
1	0	1	1	1	1	1	1	1
1	1	1	1	1	1	1	1	1
1	0	1	1	0	0	0	1	1
1	1	1	1	1	1	1	1	1
0	0	1	0	0	0	0	0	0
1	1	1	1	0	1	1	1	1
1	1	1	0	1	1	0	1	1
0	1	0	1	1	0	1	0	1
0	1	1	0	1	1	0	1	0
1	1	1	1	1	1	1	1	1
1	1	1	1	1	1	1	1	1
1	1	1	1	1	1	0	1	1
1	1	1	1	1	1	1	1	1
1	1	1	1	1	1	1	1	1
0	0	1	1	1	1	1	1	1
1	1	1	1	1	1	1	1	0
0	0	0	1	1	0	1	0	0
0	0	1	0	1	1	0	1	0
1	1	1	1	1	1	1	1	1
0	1	0	1	0	1	0	1	1
1	1	1	1	1	1	1	1	1
1	1	1	0	1	1	0	1	0
0	0	0	1	0	1	0	1	0
1	1	0	1	1	0	1	0	1
1	1	1	1	1	1	1	1	1
1	1	1	1	1	1	1	1	1
18	19	21	21	21	20	18	22	19
0,692308	0,730769	0,807692	0,807692	0,807692	0,769231	0,692308	0,846154	0,730769
0,307692	0,269231	0,192308	0,192308	0,192308	0,230769	0,307692	0,153846	0,269231
0,213018	0,196746	0,155325	0,155325	0,155325	0,177515	0,213018	0,130178	0,196746
2,183432	1,970414	1,773669	1,618343	1,463018	1,307692	1,130178	0,91716	0,786982

SOAL 45	SOAL 49	SOAL 50	TOTAL (Xt)	Xt ²	ΣXt ²
1	1	1	23	529	
1	1	1	24	576	
1	1	0	20	400	
1	1	1	23	529	
1	0	0	7	49	
1	1	1	21	441	
1	1	1	18	324	
1	1	1	18	324	
1	1	0	14	196	
1	1	1	25	625	
0	1	1	23	529	
1	1	1	23	529	
1	1	1	24	576	
1	0	1	24	576	
1	1	1	21	441	
1	1	1	23	529	
0	0	1	6	36	
0	0	0	11	121	
0	1	1	23	529	
0	1	0	12	144	
1	1	1	25	625	
1	0	0	15	225	
0	0	0	10	100	
0	0	1	15	225	
1	1	1	25	625	
1	1	1	25	625	
19	19	19	498	10428	248004
0,730769	0,730769	0,730769			
0,269231	0,269231	0,269231			
0,196746	0,196746	0,196746			
0,590237	0,393491	0,196746			

Lampiran 10

ANALISIS UNIT

DESKRIPSI DATA HASIL BELAJAR PENDIDIKAN AGAM ISLAM

Berdasarkan data penelitian yang telah diperoleh, diketahui :

- Nilai Tertinggi = 100
- Nilai Terendah = 52
- Rentang Data = $100 - 52 = 48$
- Jumlah kelas interval ditetapkan $1 + 3,3 \log 31 = 1 + 4,9 = 5,921 = 6$
- Panjang Kelas Interval (P) = $48 / 5,921 = 8,135 = 9$

HASIL DESKRIPSI DATA HASIL BELAJAR PENDIDIKAN AGAM ISLAM KELAS EKSPERIMRN 1 DENGAN MENGGUNAKAN *MAGIC CIRCLE*

Tabel distribusi data variabel hasil belajar pendidikan agam islam kelas eksperimen 1 dengan menggunakan *magic circle* adalah sebagai berikut :

No.	Interval	x_i	f_i	F	$x_i \cdot f_i$	$x_i - \bar{x}$	$(x_i - \bar{x})^2$	$f_i(x_i - \bar{x})^2$
1	52-60	56	3	2	168	-29,032	842,872	2528,62
2	61-69	65	3	6	195	-20,032	401,291	1203,87
3	70-78	74	3	9	222	-11,032	121,711	365,132
4	79-87	83	5	14	415	-2,0323	4,13007	20,6504
5	88-96	92	9	23	828	6,96774	48,5494	436,945
6	97-105	101	8	31	808	15,9677	254,969	2039,75
Jumlah			31	31	2636	-39,194	1673,52	6594,97

f. Mean

$$\begin{aligned}
 Me &= \frac{\sum f_i x_i}{\sum f_i} \\
 &= \frac{2636}{31} \\
 &= 85,032
 \end{aligned}$$

g. Median

$$b = 87,5$$

$$p = 9$$

$$n = 31$$

$$F = 14$$

$$f = 9$$

$$\begin{aligned} Md &= b + p \left[\frac{\frac{1}{2}n - F}{f} \right] \\ &= 87,5 + 9 \left(\frac{\frac{1}{2}31 - 14}{9} \right) \\ &= 87,5 + 9 \left(\frac{15,5 - 14}{9} \right) \\ &= 87,5 + 9 \left(\frac{1,5}{9} \right) \\ &= 87,5 + 9 (0,167) \\ &= 87,5 + 1,503 \\ &= 89,003 \end{aligned}$$

h. Modus

$$b = 87,5$$

$$p = 9$$

$$b_1 = 9 - 5 = 4$$

$$b_2 = 9 - 8 = 1$$

$$\begin{aligned} M_o &= b + p \left(\frac{b_1}{b_1 + b_2} \right) \\ &= 87,5 + 9 \left(\frac{1}{4 + 1} \right) \\ &= 87,5 + 9 \left(\frac{1}{5} \right) \\ &= 87,5 + 9 (0,2) \\ &= 87,5 + 1,8 \\ &= 89,3 \end{aligned}$$

i. Standar Deviasi

$$\begin{aligned} \mathbf{S} &= \sqrt{\frac{\sum fi (X_i - \bar{x})^2}{(n-1)}} \\ &= \sqrt{\frac{6594,97}{30}} \\ &= \sqrt{219,832} \\ &= 14.826 \end{aligned}$$

Lampiran 11

**HASIL DESKRIPSI DATA HASIL BELAJAR PENDIDIKAN AGAM ISLAM
KELAS EKSPERIMRN II DENGAN MENGGUNAKAN *CROSSWORD*
*PUZZLE***

Tabel distribusi data variabel memilihkan sekolah menengah lanjut adalah sebagai berikut :

No.	Interval	x_i	f_i	F	$x_i \cdot f_i$	$x_i - \bar{x}$	$(x_i - \bar{x})^2$	$f_i(x_i - \bar{x})^2$
1	52-60	56	0	0	0	-29,032	842,872	0
2	61-69	65	2	2	130	-20,032	401,291	802,583
3	70-78	74	2	4	148	-11,032	121,711	243,421
4	79-87	83	8	12	664	-2,0323	4,13007	33,0406
5	88-96	92	16	28	1472	6,96774	48,5494	776,791
6	97-105	101	3	31	303	15,9677	254,969	764,906
Jumlah			31	31	2717	-39,194	1673,52	2620,74

a. Mean

$$\begin{aligned}
 Me &= \frac{\sum f_i x_i}{\sum f_i} \\
 &= \frac{2717}{31} \\
 &= 87,645
 \end{aligned}$$

b. Median

$$b = 87,5$$

$$p = 9$$

$$n = 31$$

$$F = 12$$

$$f = 16$$

$$\begin{aligned}
 Md &= b + p \left[\frac{\frac{1}{2}n - F}{f} \right] \\
 &= 87.5 + 9 \left(\frac{\frac{1}{2}31 - 12}{16} \right) \\
 &= 87.5 + 9 \left(\frac{15.5 - 12}{16} \right) \\
 &= 87.5 + 9 \left(\frac{3.5}{16} \right) \\
 &= 87.5 + 9 (0.218) \\
 &= 87.5 + 1,968 \\
 &= 89,768
 \end{aligned}$$

c. Modus

$$b = 87,5$$

$$p = 9$$

$$b_1 = 16 - 8 = 8$$

$$b_2 = 16 - 3 = 13$$

$$\begin{aligned}
 M_o &= b + p \left(\frac{b_1}{b_1 + b_2} \right) \\
 &= 87,5 + 9 \left(\frac{8}{8 + 13} \right) \\
 &= 87,5 + 9 \left(\frac{8}{21} \right) \\
 &= 87,5 + 9 (0,143) \\
 &= 87,5 + 1,285 \\
 &= 88,785
 \end{aligned}$$

d. Standar Deviasi

$$\begin{aligned}
 S &= \sqrt{\frac{\sum (X_i - \bar{x})^2}{(n-1)}} \\
 &= \sqrt{\frac{2620,74}{30}} \\
 &= \sqrt{87,358} \\
 &= 9.346
 \end{aligned}$$

UJI HOMOGENITAS

1. Hipotesis

$H_0 : \mu_A = \mu_B$ (Tidak ada perbedaan antara hasil belajar mata pelajaran Pendidikan Agama Islam jika menggunakan media *magic circle* dengan *crossword puzzle* pada siswa kelas VIII SMP N 02 Colomadu tahun pelajaran 2018/2019.)

$H_1 : \mu_A \neq \mu_B$ (Ada perbedaan antara hasil belajar mata pelajaran Pendidikan Agama Islam jika menggunakan media *magic circle* dengan *crossword puzzle* pada siswa kelas VIII SMP N 02 Colomadu tahun pelajaran 2018/2019.)

2. Statistik Uji

Dari tabel hasil belajar PAI kelas eksperimen I dan II dapat disimpulkan bahwa :

Varians Terbesar $S_1^2 = 205,836$

Varians Terkecil $S_2^2 = 82,836$

$$F = \frac{\text{Varans Terbesar}}{\text{Varans Terkecil}}$$

$$F = \frac{205,866}{82,836}$$

$$F = 2,485$$

3. Daerah Kritik dapat dilihat dari tabel Chi Kuadrat:

$$\{x | x^2 > x^2 \alpha; k - 1\}$$

$$\{x | x^2 > x^2 \alpha; 2 - 1\}$$

$$\{x | x^2 > x^2 0,05; 1\}$$

$$\{x^2 | x^2 > 3,841\}$$

4. Keputusan Uji

H_0 diterima, karena $x^2_{\text{hitung}} < x^2_{\text{tabel}}$, yaitu $2,485 < 3,841$

**TABEL NILAI HASIL BELAJAR PAI KELAS EKSPERIMEN I DENGAN
MENGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN MAGIC CIRCLE**

No	No. Absen	Nama	Xi	Xi ²
1	23	RIKY MAULANA HIDAYAT	52	2704
2	24	RISKI RAMANDANI	56	3136
3	5	DESTINA KHOLIFAH WAKIDAH	60	3600
4	6	DEVITA ANGGRAHENI	64	4096
5	30	WINDA KARTIKA SARI	64	4096
6	20	REFA PUTRI YULIANA	68	4624
7	7	ERISKA NUR RAHMAWATI	72	5184
8	13	KIRDI ERENT PUTRA SUSANTO	76	5776
9	14	MARSELA DIAN RATNA SARI	76	5776
10	4	CHEROL ALVINO	80	6400
11	17	NURMILASARI KHOIRUNNISA	80	6400
12	21	REVA AISYAH NURUL AINI	80	6400
13	10	FEBRIAN HARTADI	84	7056
14	15	MUHAMAD RIFALDI	84	7056
15	2	ARVINDA RATIH ANGGRAINI	88	7744
16	9	FAUZAN DEFA WARDANA	88	7744
17	16	MUHAMMAD ILHAM SAPUTRA	88	7744
18	25	SEIKA TRI HENDRATMO	88	7744
19	26	SINDI ERMAWATI PUTRI	88	7744
20	31	ZAKY ATHA PANGESTU	88	7744
21	1	ANZHARI RADIFAN MAULANA	92	8464
22	3	AULIA RAHMADANI	92	8464
23	19	RANTIKA DEVI PRIYANZA	96	9216
24	8	FADHEL RIFKY WICAKSONO	100	10000
25	11	HENDRA SETIAWAN	100	10000
26	12	INTAN FIDIA PUSPASARI	100	10000
27	18	PHILIP FERDIKA RADHITYA	100	10000
28	22	RIKA WIDIASTUTI	100	10000
29	27	SYAMIL HADYAN IKHSAN	100	10000
30	28	TEGAR JUANG SETIABUDI	100	10000
31	29	THEO ARYA SYAHPUTRA	100	10000
Jumlah ($\sum X$)			2604	
Nilai Rata-rata (Mean)			84	
$(\sum X)^2$			6780816	
$\sum X^2$			224912	
Variansi (S^2)			205,866667	

$$S^2 = \frac{n\sum x^2 - (\sum X)^2}{n(n-1)}$$

Standar Deviasi (S)

14,3480545

TABEL NILAI HASIL BELAJAR PAI KELAS EKSPERIMEN II DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN CROSSWORD PUZZLE

No	No. Absen	Nama	Xi	Xi ²
1	8	DANI ALFFREDO PRATAMA	68	4624
2	30	SHELVI NUR AZIZAH	68	4624
3	29	SEIKI TRI HENDRATMO	72	5184
4	7	BACHRIAN ALAN AZARUDIN	76	5776
5	2	ADINDA ELSA NURAINI	80	6400
6	10	DIMAS SETIADI WIBOWO	80	6400
7	13	GADING RAGA HERMAWAN	80	6400
8	20	MUHAMMAD RAFFI KAYANA	80	6400
9	22	NOVITA SAPUTRI	80	6400
10	31	TABITA JENY DWI MAHARANI	80	6400
11	1	ADI NUGROHO	84	7056
12	24	RADO ARDIANSYAH	84	7056
13	6	APRIYAN NUR QOLIS	88	7744
14	26	RINNE AURELLIA PUTRI	88	7744
15	27	SALMA KURNIA SETYA MARHENDRA	88	7744
16	28	SATRYA ARRASHID SADEWA	88	7744
17	12	FELIX RAIHAN SASONGKO	92	8464
18	14	ILHAM SETIAWAN	92	8464
19	15	ISNAINI AHMAD	92	8464
20	16	JOAN BERNADIN NIRWASITA	92	8464
21	17	LAKSANA DEWA POBORSKY	92	8464
22	21	NABILA FEBRIANA PUTRI AYU	92	8464
23	23	OKTAVIA NUR RAHMAWATI	92	8464
24	4	ALLINDA DWI YULLIA	96	9216
25	5	ANAS RIDHO FATEKAH	96	9216
26	9	DEWI AFIFAH ARYANI	96	9216
27	18	LAURA DEJA ARAMBULLA	96	9216
28	19	MARSHELA DIANDRA NAFISA	96	9216
29	3	AGUNG SETYO PRABOWO	100	10000
30	11	EDLA SALSABILA NUGROHO	100	10000
31	25	RAIHAN KEVIN PRAMUDITYA U	100	10000
Jumlah ($\sum X$)			2708	
Nilai Rata-rata (Mean)			87,3548387	
$(\sum X)^2$			7333264	
$\sum X^2$			239024	
Variansi (S ²)			82,2365591	

Standar Deviasi (S)	9,06843752
---------------------	------------

NILAI-NILAI CHI KUADRAT

Lampiran 13						
dk	Taraf signifikasi					
	50%	30%	20%	10%	5%	1%
1	0,455	1,074	1,642	2,706	3,841	6,635
2	1,386	2,408	3,219	4,605	5,991	9,21
3	2,366	3,665	4,642	6,251	7,815	11,341
4	3,357	4,878	5,989	7,779	9,488	13,277
5	4,351	6,064	7,289	9,236	11,07	15,086
6	5,348	7,231	8,558	10,645	12,592	16,812
7	6,346	8,383	9,803	12,017	14,067	18,475
8	7,344	9,524	11,03	13,362	15,507	20,09
9	8,343	10,656	12,242	14,684	16,919	21,666
10	9,342	11,781	13,442	15,987	18,307	23,209
11	10,341	12,899	14,631	17,275	19,675	24,725
12	11,34	14,011	15,812	18,549	21,026	26,217
13	12,34	15,119	16,985	19,812	22,362	27,688
14	13,339	16,222	18,151	21,064	23,685	29,141
15	14,339	17,322	19,311	22,307	24,996	30,578
16	15,338	18,418	20,465	23,542	26,296	32
17	16,338	19,511	21,615	24,769	27,587	33,409
18	17,338	20,601	22,76	25,989	28,869	34,805
19	18,338	21,689	23,9	27,204	30,144	36,191
20	19,337	22,775	25,038	28,412	31,41	37,566
21	20,337	23,858	26,171	29,615	32,671	38,932
22	21,337	24,939	27,301	30,813	33,924	40,289
23	22,337	26,018	28,429	32,007	35,172	41,638
24	23,337	27,096	29,553	33,196	35,415	42,98
25	24,337	28,172	30,675	34,382	37,652	44,314
26	25,336	29,246	31,795	35,563	38,885	45,642
27	26,336	30,319	32,912	36,741	40,113	46,963
28	27,336	31,391	34,027	37,916	41,337	48,278
29	28,336	32,461	35,139	39,087	42,557	49,588
30	29,336	33,53	36,25	40,256	43,773	50,892

Sumber: Sugiyono (2015, 456)

UJI NORMALITAS

**Uji Normalitas data
hasil belajar kelas
eksperimen I VIII B**

1) Hipotesis

H_0 = data berdistribusi normal

H_1 = data tidak berdistribusi normal

2) Taraf signifikan $\alpha = 5\%$

3) Statistik uji yang digunakan

$$L = \max |F(Z_i) - S(Z_i)|$$

4) Komputasi

Langkah pertama yaitu mengurutkan data dari yang terkecil ke terbesar, selanjutnya dilakukan contoh perhitungan sebagai berikut:

a. Menghitung rata-rata dan standar deviasi

Diketahui: $N = 31$; $\sum X = 2708$, $\sum X^2 = 7333264$

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N} = \frac{2708}{31} = 87,354$$

$$\begin{aligned} s &= \sqrt{\frac{N(\sum X^2) - (\sum X)^2}{N(N-1)}} \\ &= \sqrt{\frac{33(239024) - (2708)^2}{31(31-1)}} \\ &= \sqrt{\frac{7887792 - 7333264}{930}} \\ &= \sqrt{\frac{554528}{930}} = \sqrt{596,267} = 24,418 \end{aligned}$$

b. Menghitung $Z_i = \frac{X_i - \bar{X}}{s}$ untuk X_i terkecil = 68

$$Z_i = \frac{X_i - \bar{X}}{s} = \frac{68 - 87,354}{9,0684} = -2,13422$$

c. Menghitung $F(Z_i)$

Z_i yang diperoleh kemudian dicocokkan dengan z (distribusi normal baku).

Untuk $Z_i = -2,13422$ diperoleh $F(Z_i) = 0,0164$

d. Menghitung proporsi $S(Z_i)$

$$S(Z_i) = \frac{\text{Banyaknya } Z_i}{n}; \text{ Nilai } S(Z_i) \text{ untuk } X_i \text{ data terkecil} = \frac{2}{31} = 0,0645$$

e. Menghitung selisih $|F(Z_i) - S(Z_i)|$ yang menjadi L_{hitung} .

$$|F(Z_i) - S(Z_i)| = |0,0164 - 0,0645| = |-0,0481| = 0,0481$$

Jadi L_{hitung} untuk data terkecil yaitu 55 adalah 0,0481

Berikut ringkasan untuk perhitungan X_i yang lain, yaitu:

X_i	X_i^2	Z_i	$F(Z_i)$	$S(Z_i)$	$F(Z_i) - S(Z_i)$	$ F(Z_i) - S(Z_i) $
68	4624	-	0,016408789	0,064516129	-0,04810734	0,04810734
68	4624	-	0,016408789	0,064516129	-0,04810734	0,04810734

72	5184	- 1,693217676	- 0,045207021	- 0,096774194	- 0,051567173	- -0,051567173
76	5776	- 1,252127357	- 0,10526173	- 0,129032258	- 0,023770528	- -0,023770528
80	6400	- 0,811037038	- 0,208672201	- 0,322580645	- 0,113908445	- -0,113908445
80	6400	- 0,811037038	- 0,208672201	- 0,322580645	- 0,113908445	- -0,113908445
80	6400	- 0,811037038	- 0,208672201	- 0,322580645	- 0,113908445	- -0,113908445
80	6400	- 0,811037038	- 0,208672201	- 0,322580645	- 0,113908445	- -0,113908445
80	6400	- 0,811037038	- 0,208672201	- 0,322580645	- 0,113908445	- -0,113908445
80	6400	- 0,811037038	- 0,208672201	- 0,322580645	- 0,113908445	- -0,113908445
80	6400	- 0,811037038	- 0,208672201	- 0,322580645	- 0,113908445	- -0,113908445
84	7056	- 0,369946719	- 0,355711095	- 0,387096774	- 0,031385679	- -0,031385679
84	7056	- 0,369946719	- 0,355711095	- 0,387096774	- 0,031385679	- 0,031385679
88	7744	- 0,0711436	- 0,528358266	- 0,516129032	- 0,012229234	- -0,012229234
88	7744	- 0,0711436	- 0,528358266	- 0,516129032	- 0,012229234	- -0,012229234
88	7744	- 0,0711436	- 0,528358266	- 0,516129032	- 0,012229234	- -0,012229234
88	7744	- 0,0711436	- 0,528358266	- 0,516129032	- 0,012229234	- -0,012229234
88	7744	- 0,0711436	- 0,528358266	- 0,516129032	- 0,012229234	- -0,012229234
92	8464	- 0,512233919	- 0,695756346	- 0,741935484	- 0,046179137	- 0,046179137
92	8464	- 0,512233919	- 0,695756346	- 0,741935484	- 0,046179137	- 0,046179137
92	8464	- 0,512233919	- 0,695756346	- 0,741935484	- 0,046179137	- 0,046179137
92	8464	- 0,512233919	- 0,695756346	- 0,741935484	- 0,046179137	- 0,046179137
92	8464	- 0,512233919	- 0,695756346	- 0,741935484	- 0,046179137	- 0,046179137
92	8464	- 0,512233919	- 0,695756346	- 0,741935484	- 0,046179137	- 0,046179137
92	8464	- 0,512233919	- 0,695756346	- 0,741935484	- 0,046179137	- 0,046179137
92	8464	- 0,512233919	- 0,695756346	- 0,741935484	- 0,046179137	- 0,046179137
96	9216	- 0,953324238	- 0,829787093	- 0,903225806	- 0,073438714	- 0,073438714
96	9216	- 0,953324238	- 0,829787093	- 0,903225806	- 0,073438714	- -0,073438714
96	9216	- 0,953324238	- 0,829787093	- 0,903225806	- 0,073438714	- -0,073438714

96	9216	0,953324238	0,829787093	0,903225806	-	0,073438714	0,073438714
96	9216	0,953324238	0,829787093	0,903225806	-	0,073438714	0,073438714
100	10000	1,394414557	0,918403773	1	-	0,081596227	0,081596227
100	10000	1,394414557	0,918403773	1	-	0,081596227	0,081596227
100	10000	1,394414557	0,918403773	1	-	0,081596227	0,081596227

Sehingga diperoleh L_{maks} atau $L_{hitung} = 0,082$

5) Daerah Kritik dengan nilai L tabel dapat dilihat dari tabel *Liliefors*

$$DK = \{L \mid L > L_{0,05:31}\}$$

$$DK = \{L \mid L > 0,159\}$$

6) Keputusan Uji

H_0 diterima, karena $L_{hitung} < L_{tabel}$ yaitu $0,082 < 0,159$

7) Kesimpulan

Data berdistribusi normal

Uji Normalitas data hasil belajar kelas eksperimen II

1. Hipotesis

H_0 = data berdistribusi normal

H_1 = data tidak berdistribusi normal

2. Taraf signifikan $\alpha = 5\%$

3. Statistik uji yang digunakan

$$L = \max |F(Z_i) - S(Z_i)|$$

4. Komputasi

Berikut ringkasan untuk perhitungan X_i yang lain, yaitu:

X_i	X_i^2	Z_i	$F(Z_i)$	$S(Z_i)$	$F(Z_i) - S(Z_i)$	$ F(Z_i) - S(Z_i) $
68	4624	2,134307995	0,016408789	0,064516129	-0,04810734	0,04810734
68	4624	2,134307995	0,016408789	0,064516129	-0,04810734	0,04810734
72	5184	1,693217676	0,045207021	0,096774194	-0,051567173	0,051567173

76	5776	-	0,10526173	0,129032258	-0,023770528	-0,023770528
80	6400	-	0,208672201	0,322580645	-0,113908445	-0,113908445
80	6400	-	0,208672201	0,322580645	-0,113908445	-0,113908445
80	6400	-	0,208672201	0,322580645	-0,113908445	-0,113908445
80	6400	-	0,208672201	0,322580645	-0,113908445	-0,113908445
80	6400	-	0,208672201	0,322580645	-0,113908445	-0,113908445
80	6400	-	0,208672201	0,322580645	-0,113908445	-0,113908445
80	6400	-	0,208672201	0,322580645	-0,113908445	-0,113908445
84	7056	-	0,355711095	0,387096774	-0,031385679	-0,031385679
84	7056	-	0,355711095	0,387096774	-0,031385679	0,031385679
88	7744	0,0711436	0,528358266	0,516129032	0,012229234	-0,012229234
88	7744	0,0711436	0,528358266	0,516129032	0,012229234	-0,012229234
88	7744	0,0711436	0,528358266	0,516129032	0,012229234	-0,012229234
88	7744	0,0711436	0,528358266	0,516129032	0,012229234	-0,012229234
92	8464	0,512233919	0,695756346	0,741935484	-0,046179137	0,046179137
92	8464	0,512233919	0,695756346	0,741935484	-0,046179137	0,046179137
92	8464	0,512233919	0,695756346	0,741935484	-0,046179137	0,046179137
92	8464	0,512233919	0,695756346	0,741935484	-0,046179137	0,046179137
92	8464	0,512233919	0,695756346	0,741935484	-0,046179137	0,046179137
92	8464	0,512233919	0,695756346	0,741935484	-0,046179137	0,046179137
92	8464	0,512233919	0,695756346	0,741935484	-0,046179137	0,046179137
92	8464	0,512233919	0,695756346	0,741935484	-0,046179137	0,046179137
96	9216	0,953324238	0,829787093	0,903225806	-0,073438714	0,073438714
96	9216	0,953324238	0,829787093	0,903225806	-0,073438714	-0,073438714
96	9216	0,953324238	0,829787093	0,903225806	-0,073438714	-0,073438714
96	9216	0,953324238	0,829787093	0,903225806	-0,073438714	0,073438714
96	9216	0,953324238	0,829787093	0,903225806	-0,073438714	0,073438714
100	10000	1,394414557	0,918403773	1	-0,081596227	0,081596227
100	10000	1,394414557	0,918403773	1	-0,081596227	0,081596227
100	10000	1,394414557	0,918403773	1	-0,081596227	0,081596227

Sehingga diperoleh L_{maks} atau $L_{hitung} = 0,082$

5. Daerah Kritik dengan nilai L tabel dilihat dari tabel *Liliefors*

$$DK = \{L \mid L > L_{0,05:31}\} \quad DK = \{L \mid L > 0,082\}$$

6. Keputusan Uji

H_0 diterima, karena $L_{hitung} < L_{tabel}$ yaitu $0,082 < 0,159$

7. Kesimpulan

Data berdistribusi norma

TABEL NILAI KRITIS UNTUK UJI LILIEFORS

Ukuran Sampel (n)	Tingkat Signifikasi (α)				
	0,01	0,05	0,1	0,15	0,2
4	0,417	0,381	0,352	0,319	0,3
5	0,405	0,337	0,315	0,299	0,285
6	0,364	0,319	0,294	0,277	0,265
7	0,348	0,3	0,276	0,258	0,247
8	0,331	0,285	0,261	0,244	0,233
9	0,311	0,271	0,249	0,233	0,223
10	0,294	0,258	0,239	0,224	0,215
11	0,284	0,249	0,23	0,217	0,206
12	0,275	0,242	0,223	0,212	0,199
13	0,268	0,234	0,214	0,202	0,19
14	0,261	0,227	0,207	0,194	0,183
15	0,257	0,22	0,201	0,187	0,177
16	0,25	0,213	0,195	0,182	0,173
17	0,245	0,206	0,189	0,177	0,169
18	0,239	0,2	0,184	0,173	0,166
19	0,235	0,195	0,179	0,169	0,163
20	0,231	0,19	0,174	0,166	0,16
25	0,2	0,173	0,158	0,147	0,142
30	0,187	0,161	0,144	0,136	0,131
n > 30	$\frac{1,031}{\sqrt{n}}$	$\frac{0,805}{\sqrt{n}}$	$\frac{0,886}{\sqrt{n}}$	$\frac{0,768}{\sqrt{n}}$	$\frac{0,736}{\sqrt{n}}$

Lampiran 14

Pengajuan Hipotesis dengan Uji t

1. Hipotesis

$H_0 : \mu_A = \mu_B$ (Tidak ada perbedaan antara hasil belajar mata pelajaran Pendidikan Agama Islam jika menggunakan media *magic circle* dengan *crossword puzzle* pada siswa kelas VIII SMP N 02 Colomadu tahun pelajaran 2018/2019.)

$H_1 : \mu_A \neq \mu_B$ (Ada perbedaan antara hasil belajar mata pelajaran Pendidikan Agama Islam jika menggunakan media *magic circle* dengan *crossword puzzle* pada siswa kelas VIII SMP N 02 Colomadu tahun pelajaran 2018/2019.)

2. Taraf signifikan 95% ($\alpha = 0,05$)

3. Statistik Uji

$$t = \frac{(\bar{X}_1 - \bar{X}_2)}{S_p \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}} \text{ dengan } S_p^2 = \frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2}$$

Dari data diketahui :

$$n_1 = 31 \quad \bar{X}_1 = 87,354 \quad S_1^2 = 205,867$$

$$n_2 = 31 \quad \bar{X}_2 = 84 \quad S_2^2 = 82,236$$

$$\begin{aligned} S_p^2 &= \sqrt{\frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2}} \\ &= \sqrt{\frac{(31 - 1)205,867 + (31 - 1)82,236}{31 + 31 - 2}} \\ &= \sqrt{\frac{6176,01 + 2467,08}{60}} \\ &= \sqrt{\frac{6176,01}{60}} \\ &= \sqrt{144,0515} \\ S_p &= 12,002 \end{aligned}$$

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{S_p \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}} = \frac{(84 - 87,355)}{12,002 \sqrt{\frac{1}{31} + \frac{1}{31}}} = \frac{(84 - 87,355)}{12,002 \sqrt{\frac{2}{31}}} = \frac{(84 - 87,355)}{12,002 \sqrt{0,064}} = \frac{(84 - 87,355)}{12,002 \sqrt{0,064}} = \frac{-3,355}{1,257} = -4,219$$

4. Daerah Kritik nilai t tabel

5. dilihat dari tabel distribusi t

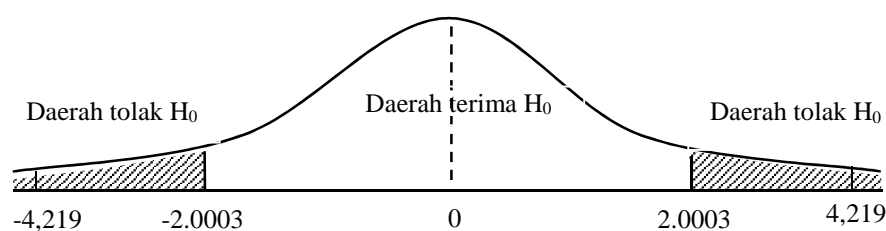
$$DK = \{t \mid t < -(\frac{\alpha}{2}, n_1 + n_2 - 2) \text{ atau } t > (\frac{\alpha}{2}, n_1 + n_2 - 2)\}$$

$$DK = \{t \mid t < - (0,025; 60) \text{ atau } t > (0,025; 60)\}$$

$$DK = \{t \mid t < -2,0003 \text{ atau } t > 2,0003 \}$$

6. Keputusan Uji

H_0 diterima, karena $t_{hitung} < t_{tabel}$, yaitu $1,105 < 2,0003$



7. Kesimpulan

Ada perbedaan antara hasil belajar mata pelajaran Pendidikan Agama Islam jika menggunakan media *magic circle* dengan *crossword puzzle* pada siswa kelas VIII SMP N 02 Colomadu tahun pelajaran 2018/2019

TABEL NILAI HASIL BELAJAR PAI KELAS EKSPERIMEN I DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN MAGIC CIRCLE

No	No. Absen	Nama	Xi	Xi ²
1	23	Riky Maulana Hidayat	52	2704

2	24	Riski Ramandani	56	3136
3	5	Destina Kholifah W	60	3600
4	6	Devita Anggraheni	64	4096
5	30	Winda Kartika Sari	64	4096
6	20	Refa Putri Yuliana	68	4624
7	7	Eriska Nur Rahmawati	72	5184
8	13	Kirdi Erent Putra S	76	5776
9	14	Marsela Dian Ratna Sari	76	5776
10	4	Cherol Alvino	80	6400
11	17	Nurmilasari Khoirunnisa	80	6400
12	21	Reva Aisyah Nurul Aini	80	6400
13	10	Febrian Hartadi	84	7056
14	15	Muhamad Rifaldi	84	7056
15	2	Arvinda Ratih Anggraini	88	7744
16	9	Fauzan Defa Wardana	88	7744
17	16	Muhammad Ilham S	88	7744
18	25	Seika Tri Hendratmo	88	7744
19	26	Sindi Ermawati Putri	88	7744
20	31	Zaky Atha Pangestu	88	7744
21	1	Anzhari Radifan M	92	8464
22	3	Aulia Rahmadani	92	8464
23	19	Rantika Devi Priyanza	96	9216
24	8	Fadhel Rifky Wicaksono	100	10000
25	11	Hendra Setiawan	100	10000
26	12	Intan Fidia Puspasari	100	10000
27	18	Philip Ferdika Radhitya	100	10000
28	22	Rika Widiastuti	100	10000
29	27	Syamil Hadyan Ikhsan	100	10000
30	28	Tegar Juang Setiabudi	100	10000
31	29	Theo Arya Syahputra	100	10000
Jumlah ($\sum X$)			2604	
Nilai Rata-rata (Mean)			84	
$(\sum X)^2$			6780816	
$\sum X^2$			224912	
Variansi (S^2)			205,866667	
Standar Deviasi (S)			14,3480545	

TABEL NILAI HASIL BELAJAR PAI KELAS EKSPERIMEN II DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN CROSSWORD PUZZLE

No	No. Absen	Nama	Xi	Xi ²
1	8	DANI ALFFREDO PRATAMA	68	4624
2	30	SHELVI NUR AZIZAH	68	4624

3	29	SEIKI TRI HENDRATMO	72	5184
4	7	BACHRIAN ALAN AZARUDIN	76	5776
5	2	ADINDA ELSA NURAINI	80	6400
6	10	DIMAS SETIADI WIBOWO	80	6400
7	13	GADING RAGA HERMAWAN	80	6400
8	20	MUHAMMAD RAFFI KAYANA	80	6400
9	22	NOVITA SAPUTRI	80	6400
10	31	TABITA JENY DWI MAHARANI	80	6400
11	1	ADI NUGROHO	84	7056
12	24	RADO ARDIANSYAH	84	7056
13	6	APRIYAN NUR QOLIS	88	7744
14	26	RINNE AURELLIA PUTRI	88	7744
15	27	SALMA KURNIA SETYA M	88	7744
16	28	SATRYA ARRASHID SADEWA	88	7744
17	12	FELIX RAIHAN SASONGKO	92	8464
18	14	ILHAM SETIAWAN	92	8464
19	15	ISNAINI AHMAD	92	8464
20	16	JOAN BERNADIN NIRWASITA	92	8464
21	17	LAKSANA DEWA POBORSKY	92	8464
22	21	NABILA FEBRIANA PUTRI A	92	8464
23	23	OKTAVIA NUR RAHMAWATI	92	8464
24	4	ALLINDA DWI YULLIA	96	9216
25	5	ANAS RIDHO FATEKAH	96	9216
26	9	DEWI AFIFAH ARYANI	96	9216
27	18	LAURA DEJA ARAMBULLA	96	9216
28	19	MARSHELA DIANDRA NAFISA	96	9216
29	3	AGUNG SETYO PRABOWO	100	10000
30	11	EDLA SALSABILA NUGROHO	100	10000
31	25	RAIHAN KEVIN P UTOMO	100	10000
Jumlah ($\sum X$)			2708	
Nilai Rata-rata (Mean)			87,3548387	
$(\sum X)^2$			7333264	
$\sum X^2$			239024	
Variansi (S^2)			82,2365591	
Standar Deviasi (S)			9,06843752	

TABEL NILAI-NILAI DALAM DISTRIBUSI T

α untuk uji statistik dua pihak							
	0,5	0,2	0,1	0,05	0,02	0,01	0,002
α untuk uji statistik satu pihak							

d.f	0,25	0,1	0,05	0,025	0,01	0,005	0,001
41	0.68052	130.254	168.288	201.954	242.080	270.118	330.127
42	0.68038	130.204	168.195	201.808	241.847	269.807	329.595
43	0.68024	130.155	168.107	201.669	241.625	269.510	329.089
44	0.68011	130.109	168.023	201.537	241.413	269.228	328.607
45	0.67998	130.065	167.943	201.410	241.212	268.959	328.148
46	0.67986	130.023	167.866	201.290	241.019	268.701	327.710
47	0.67975	129.982	167.793	201.174	240.835	268.456	327.291
48	0.67964	129.944	167.722	201.063	240.658	268.220	326.891
49	0.67953	129.907	167.655	200.958	240.489	267.995	326.508
50	0.67943	129.871	167.591	200.856	240.327	267.779	326.141
51	0.67933	129.837	167.528	200.758	240.172	267.572	325.789
52	0.67924	129.805	167.469	200.665	240.022	267.373	325.451
53	0.67915	129.773	167.412	200.575	239.879	267.182	325.127
54	0.67906	129.743	167.356	200.488	239.741	266.998	324.815
55	0.67898	129.713	167.303	200.404	239.608	266.822	324.515
56	0.67890	129.685	167.252	200.324	239.480	266.651	324.226
57	0.67882	129.658	167.203	200.247	239.357	266.487	323.948
58	0.67874	129.632	167.155	200.172	239.238	266.329	323.680
59	0.67867	129.607	167.109	200.100	239.123	266.176	323.421
60	0.67860	129.582	167.065	200.030	239.012	266.028	323.171
61	0.67853	129.558	167.022	199.962	238.905	265.886	322.930
62	0.67847	129.536	166.980	199.897	238.801	265.748	322.696
63	0.67840	129.513	166.940	199.834	238.701	265.615	322.471
64	0.67834	129.492	166.901	199.773	238.604	265.485	322.253
65	0.67828	129.471	166.864	199.714	238.510	265.360	322.041
66	0.67823	129.451	166.827	199.656	238.419	265.239	321.837
67	0.67817	129.432	166.792	199.601	238.330	265.122	321.639
68	0.67811	129.413	166.757	199.547	238.245	265.008	321.446
69	0.67806	129.394	166.724	199.495	238.161	264.898	321.260
70	0.67801	129.376	166.691	199.444	238.081	264.790	321.079

Lampiran 15

DOKUMENTASI PENELITIAN



SISWA KELAS VIII A MENGERJAKAN *TRYOUT*



PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN *MAGIC CIRCLE*



DISKUSI KELOMPOK MENGGUNAKAN *MAGIC CIRCLE*



PERWAKILAN KELOMPOK MEMAINKAN MAGIC CIRCLE DAN MENYAMPAIKAN TOPIK YANG DIPEROLEH DARI MAGIC CIRCLE



SISWA VIII C MENGERJAKAN TES HASIL BELAJAR PAI
MENGUNAKAN *MAGIC CIRCLE*



SISWA VIII B SECARA BERKELOMPOK MENGERJAKAN SOAL DARI MEDIA CROSSWORD PUZZLE



PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN CROSSWORD PUZZLE



SISWA MENJAWAB PERTANYAAN DI MEDIA *CROSSWORD PUZZLE*



SISWA VIII B MENERJAKAN TES HASIL BELAJAR PAI

Lampiran 16

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI SURAKARTA
FAKULTAS ILMU TARBİYAH

Jalan Pandawa - Pucangan, Kartasura - Sukoharjo Telepon (0271) 781516 Fax (0271) 782774
 Website : www.iain-surakarta.ac.id E-mail : info@iain-surakarta.ac.id

Nomor : B-33³⁹/In.10/F.III/PP.00.9/7/2019
 Lampiran : -
 Perihal : **Permohonan Izin Penelitian**

Kepada Yth.
 Kepala SMP N 02 Colomadu
 Di
 Tempat

Yang bertandatangan di bawah ini Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah IAIN Surakarta memohon ijin atas:

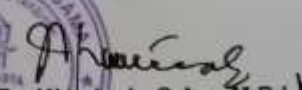
Nama : Vira Febriana
 NIM : 153111075
 Jurusan / Prodi : Pendidikan Agama Islam
 Semester : 9
 Judul Skripsi : Pengaruh Media Pembelajaran (Crossword Puzzle dan Magic Circle) terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam pada Siswa Kelas VIII SMP N 02 Colomadu


Waktu Penelitian : 01 Agustus 2019-Selesai
 Tempat : SMP N 02 Colomadu

Untuk mengadakan penelitian di Lembaga yang Bapak/Ibu pimpin, dalam rangka memenuhi penulisan skripsi untuk mendapatkan gelar sebagai sarjana.

Demikian permohonan ini disampaikan, atas perkenan dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

Surakarta, 29 Juli 2019
 Dekan,


 Dr. Khurriyah, S.Ag., M.Pd.
 NIP. 19731215 199803 2 002



Lampiran 14



PEMERINTAH KABUPATEN KARANGANYAR
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SMP NEGERI 2 COLOMADU
 Alamat : Pulosari, Malangjiwan, Colomadu, Telp. (0271) 780300
 Email : smp2_colomadu@yahoo.com <http://www.smpn2-colomadu.blogspot.com> Kode Pos 57177

SURAT KETERANGAN
 Nomor: 421.3 / 2254 X / 2019

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala SMP Negeri 2 Colomadu, Karanganyar menerangkan dengan sesungguhnya bahwa :

Nama	: Vira Febriana
NIM	: 153111075
Fakultas /Prodi	: FKIP/ Pendidikan Agama Islam
Universitas	: Institut Agama Islam Surakarta

Saudara tersebut benar-benar telah Riset di SMP Negeri 2 Colomadu, Kabupaten Karanganyar pada Tgl. 5 sd 10 Agustus guna Penyusunan Skripsi dengan judul:

"Pengaruh Media Pembelajaran (Crossword Puzzle Magic Circle) Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Pada Siswa Kelas VIII SMP N 02 Colomadu)"

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Colomadu, 20 Nopember 2019
 a.n. Kepala Dinas Pendidikan dan Kebudayaan
 Kabupaten Karanganyar
 Kepala Sekolah

 Joko Widodo, S.Pd., M.Pd.
 Pembina
 NIP. 19630909 198803 1 012



Lampiran 17**DAFTAR RIWAYAT HIDUP**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Vira Febriana

NIM : 153111075

Tempat tanggal lahir : Boyolali, 11 Februari 1998

Alamat : Bletengan, Cepokosawit, Sawit, Boyolali

Jenis Kelamin : Perempuan

Agama : Islam

Telepon : 085865726385

Riwayat pendidikan : TK Pertiwi 02 Cepokosawit

SDN 02 Cepokosawit

SMP N 01 Sawit

SMA N 01 Banyudono

IAIN Surakarta

Demikian daftar riwayat hidup ini dibuat dengan sebenar-benarnya.

Surakarta, 11 Februari 2020

Vira Febriana

