

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Menurut UNESCO, pembelajaran yang efektif pada abad ini harus diorientasikan pada empat pilar yaitu, (1) *learning to know*, (2) *learning to do*, (3) *learning to be*, dan (4) *learning to live together*. Keempatnya dapat diuraikan bahwa dalam proses pendidikan melalui berbagai kegiatan pembelajaran siswa diarahkan untuk memperoleh pengetahuan tentang sesuatu, menerapkan atau mengaplikasikan apa yang diketahuinya tersebut guna menjadikan dirinya sebagai seseorang yang lebih baik dalam kehidupan sosial bersama orang lain. Namun yang paling penting adalah *how to be*, dan untuk mencapai *how to be* diperlukan transfer kultur dan budaya (Hasan, 2012: 61). Untuk itu diperlukan aturan yang baku mengenai pendidikan, yang dipayungi dalam sistem pendidikan nasional. Menurut Haidar dalam Hasan (2012:61), sistem pendidikan nasional adalah satu keseluruhan yang terpadu dari semua kesatuan dan kegiatan pendidikan yang berkaitan satu dengan yang lainnya untuk mengusahakan tercapainya tujuan pendidikan nasional.

pendidikan di Indonesia sudah mempunyai undang-undang yang menjadi payung hukum. Dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (2003: 4) menjelaskan bahwa Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi

dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Berdasarkan hal tersebut di atas, perlu dijalin komunikasi yang baik dalam pembelajaran. Dalam komunikasi pembelajaran, media pembelajaran sangat dibutuhkan untuk meningkatkan efektivitas pencapaian tujuan pembelajaran. Artinya, proses pembelajaran akan terjadi apabila ada komunikasi antara penerima pesan dengan sumber/penyalur pesan lewat media tersebut (Sadiman, 2011: 11). Dunia pendidikan dewasa ini memasuki era dunia media, di mana kegiatan pembelajaran menuntut dikurangnya metode ceramah dan diganti dengan pemakaian banyak media. Lebih-lebih pada kegiatan pembelajaran saat ini yang menekankan pada keterampilan proses dan *active learning*, maka kiranya peranan media pembelajaran dan suasana pembelajaran aktif menjadi semakin penting (Nurseto, 2011:20).

Sadiman, dkk (2012:7), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa sehingga proses belajar terjadi. Jadi, Semakin menarik media maka membawa pengaruh positif terhadap penerima pesan (Arsyad, 2002: 15). Salah satu media yang menarik adalah media *games*, model media permainan ini adalah sesuatu yang menyenangkan dan menghibur (Sadiman.et all, 2008: 78) dalam permainan, siswa akan dihadapkan pada beberapa petunjuk dan aturan permainan. Telah banyak

penelitian yang menggunakan media permainan sebagai alternatif pelaksanaan pembelajaran, diantaranya adalah permainan dengan kartu dan papan, permainan benar salah, bermain kata, *puzzle*, ular tangga dan permainan cerita. Media permainan edukatif adalah alat permainan yang dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan (Mayke S, 2005:10). Salah satu media permainan yang banyak dipakai oleh guru adalah *game* ular tangga. Mayke menyatakan bahwa ular tangga termasuk ke dalam permainan yang memiliki aturan tertentu. Aplikasi *game* ini sebagai media pembelajaran yaitu dengan mengisi kotak-kotak tertentu di dalam petak dengan materi dan pertanyaan yang berkaitan dengan materi.

Peran guru sebagai pendidik dalam menciptakan suasana pembelajaran yang aktif sangat penting; oleh karena itulah, guru dituntut dapat menerapkan berbagai metode yang efektif dan menarik bagi siswa dalam proses penyampaian materi pembelajaran. Meskipun menggunakan media pembelajaran, seorang guru tetap harus menerapkan model pembelajaran dalam setiap kegiatan pembelajarannya. Salah satu model pembelajaran yang aktif dan interaktif adalah model pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) karena melibatkan seluruh siswa dalam bentuk kelompok-kelompok (Rusman, 2011: 202).

Isjoni (2009:35), berpendapat bahwa dengan melaksanakan model *Cooperative Learning*, siswa memungkinkan dapat meraih keberhasilan dalam belajar, di samping itu juga bisa melatih siswa untuk memiliki keterampilan, baik keterampilan berpikir maupun keterampilan sosial. Seperti keterampilan untuk mengemukakan pendapat, menerima saran dan masukan dari orang lain, bekerja

sama, rasa setia kawan, dan mengurangi timbulnya perilaku yang menyimpang dalam kehidupan kelas. Salah satu tipe dari *cooperative learning* adalah TGT, menurut Rusman (2012: 224), *Teams-Games-Tournament* (TGT) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku atau ras yang berbeda. TGT adalah metode pembelajaran yang menyertakan turnamen *game* dalam pembelajaran. Bentuk *game* disesuaikan dengan kebutuhan, dan tergantung dengan kreatifitas yang dimiliki oleh guru.

Salah satu dari *game* yang dapat dikombinasikan kedalam TGT adalah *game* ular tangga. *Game* ular tangga adalah *game* yang terdiri atas satu petak permainan yang berisi kotak-kotak yang harus dilewati oleh para pemain dengan menggerakkan bidak setelah sebelumnya memutar dadu terlebih dahulu.

Media permainan ular tangga yang dipadukan dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT seperti yang telah disebutkan di atas, menurut studi pendahuluan yang telah penulis lakukan ternyata telah digunakan di SMA Mekar Arum pada kelas X IPA. Fungsi media permainan ular tangga dalam TGT ini adalah sebagai permainan yang menjadi turnamen bagi tiap kelompok. Pada saat media permainan ular tangga digunakan, berbagai tanggapan ditunjukkan oleh para siswa, kebanyakan diantara mereka menanggapi dengan positif. Hal tersebut ditunjukkan para siswa dengan mengikuti proses pembelajaran, memperhatikan teman yang sedang menyampaikan presentasi kelompok, dan ikut berpartisipasi

dalam menggunakan media pembelajaran. Namun disisi lain, hal tersebut tidak diikuti dengan aktivitas yang menunjukkan minat belajar mereka mengikuti mata pelajaran PAI. Hal tersebut terlihat dari banyaknya siswa yang terlambat masuk kelas, dari 38 orang jumlah siswa 6 orang diantaranya terlambat memasuki kelas. Kemudian ditemukan beberapa siswa yang kurang merasa senang ketika masuk jam pelajaran PAI, hal tersebut terlihat dari perilaku mereka yang tetap mengobrol walaupun pelajaran telah dimulai. pengetahuan mengenai pelajaran PAI kurang, hal tersebut terlihat dari nilai hasil ulangan tengah semester, dari 38 orang siswa 12 diantara mereka mendapatkan nilai dibawah KKM . perhatian terhadap guru kurang dan menunjukkan kebiasaan belajar yang buruk (mengobrol, mengganggu teman, dan bermain telepon seluler).

Padahal semestinya penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar siswa. Media juga sangat erat kaitannya dengan minat belajar siswa karena menurut Slameto (2010:67), dengan penggunaan alat dan media yang tepat maka akan mempermudah siswa dalam penerimaan bahan pelajaran. Karena pada umumnya ada siswa yang lebih giat belajarnya oleh sebab media yang digunakan oleh gurunya, terlebih lagi jika siswa tersebut diikut sertakan dalam pengoperasian media itu, dalam hal ini yakni *game* ular tangga. Apalagi penggunaan media tersebut melalui model pembelajaran kooperatif tipe TGT yang menyertakan *game*/turnamen kelompok dalam pembelajarannya.

Dari fenomena di atas, maka dapat dilihat adanya kesenjangan antara tanggapan positif siswa terhadap media pembelajaran yang digunakan oleh guru

dalam model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan minat belajar mereka mengikuti mata pelajaran PAI.

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis merasa terdorong untuk melakukan penelitian lebih lanjut. Oleh karena itu, penulis mengangkat judul penelitian: **Tanggapan Siswa terhadap Penggunaan Media Permainan Ular Tangga melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT pada Mata Pelajaran PAI Hubungannya dengan Minat Belajar Mereka Mengikuti Mata Pelajaran PAI**

#### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang tersebut di atas, dapat diidentifikasi permasalahan yang ada di antaranya sebagai berikut:

1. Bagaimana tanggapan siswa terhadap penggunaan media permainan ular tangga melalui pembelajaran kooperatif tipe TGT pada mata pelajaran PAI?
2. Bagaimana minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI di kelas X IPA SMA Mekar Arum?
3. Bagaimana hubungan antara tanggapan siswa terhadap penggunaan media permainan ular tangga melalui pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan minat mereka mengikuti mata pelajaran PAI pada siswa kelas X IPA 2 SMA Mekar Arum ?

## **C. Tujuan Penelitian dan Manfaat Penelitian**

### **1. Tujuan Penelitian**

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini untuk:

- a) Mengetahui tanggapan siswa terhadap penggunaan media permainan ular tangga melalui pembelajaran kooperatif tipe TGT pada mata pelajaran PAI .
- b) Mengetahui minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI di kelas X IPA 2 SMA Mekar Arum .
- c) Mengetahui hubungan antara tanggapan siswa penggunaan media permainan ular tangga melalui pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan minat mereka mengikuti mata pelajaran PAI pada siswa kelas X IPA SMA Mekar Arum.

### **2. Manfaat Penelitian**

- a) Hasil penelitian diharapkan dapat berguna bagi pengembangan ilmu pendidikan, khususnya mengenai hubungan penggunaan media permainan ular tangga melalui pembelajaran kooperatif tipe TGT pada mata pelajaran PAI.
- b) Hasil penelitian ini diharapkan berguna untuk mengukur sejauh mana hubungan antara penggunaan media permainan ular tangga melalui pembelajaran kooperatif tipe TGT pada mata pelajaran PAI dengan minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI.

- c) Simpulan hasil penelitian diharapkan dapat berguna sebagai refleksi bagi pelaksana pendidikan khususnya pada mata pelajaran PAI di kelas X IPA 2 SMA Mekar Arum.

#### **D. Kerangka Berfikir**

Tanggapan adalah gambaran pengamatan yang tinggal di kesadaran kita sesudah mengamati (Agus Sujanto, 2009:31). Sementara itu menurut Abu Ahmadi (2009:68), tanggapan sebagai salah satu fungsi jiwa yang pokok, dapat diartikan sebagai gambaran ingatan dari pengamatan, ketika objek yang telah diamati tidak lagi berbeda dalam ruang dan waktu pengamatan. Jadi, jika proses pengamatan sudah berhenti, dan hanya tinggal kesan-kesannya saja, peristiwa sedemikian ini disebut sebagai tanggapan. Misalnya, berupa kesan pemandangan alam yang baru kita lihat, melodi indah yang baru menggema, dan lain-lain. Dari uraian tersebut dapat dipahami bahwa tanggapan siswa itu dapat digolongkan ke dalam 3 macam, yaitu 1) tanggapan masa lampau/ingatan, 2) tanggapan masa yang akan datang/mengantisipasi, 3) masa kini/representative (mengimajinasikan) (Sumardi Suryabrata, 1993: 36). Lebih lanjut menurut Wasty Soemanto (2006:26), Tanggapan yang muncul ke alam kesadaran dapat dukungan atau juga dirintangi dari tanggapan lain, dukungan terhadap tanggapan dapat menimbulkan rasa senang dan rintangan akan menimbulkan rasa tidak senang. Untuk mengetahui tanggapan dari seseorang terhadap sesuatu hal, maka kita perlu mengetahui apa saja yang menjadi indikator dari tiap-tiap tanggapan. Indikator tanggapan diantaranya:



- a. Indikator positif yaitu, menerima, menanti, merespon, menyetujui dan melaksanakan.
- b. Indikator negatif yang meliputi penolakan, menghiraukan, tidak menyetujui dan melaksanakan (Wasty Soemanto, 2006:26).

Dalam penelitian ini setiap tanggapan yang diteliti adalah tanggapan siswa terhadap penggunaan media pembelajaran. Jika mengacu pada indikator diatas maka setiap siswa yang memiliki tanggapan positif akan menerima, menanti, merespon, menyetujui penggunaan media, dan melaksanakan/ikut berpartisipasi dalam penggunaan media. dan siswa yang memiliki tanggapan negative akan menolak, menghiraukan media pembelajaran, tidak menyetujui, dan tidak melaksanakan/tidak ikut berpartisipasi dalam penggunaan media pembelajaran.

Media adalah kata jamak dari *medium*, yang artinya perantara. Dalam proses komunikasi, media hanyalah satu dari empat komponen yang harus ada. Komponen yang lain, yaitu: sumber informasi, informasi dan penerima informasi. Seandainya satu dari empat komponen tersebut tidak ada, maka proses komunikasi tidak mungkin terjadi.

Dalam pembelajaran (*instructional*), sumber informasi adalah dosen, guru, instruktur, siswa, bahan bacaan dan sebagainya. Menurut Arief S. Sadiman (1986) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sehingga proses belajar terjadi.

Pemanfaatan media dalam pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, meningkatkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan berpengaruh secara psikologis kepada siswa (Hamalik, 1986). Sudjana dan Rivai (1992) mengemukakan beberapa manfaat media dalam proses belajar siswa, yaitu: (i) dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa karena pengajaran akan lebih menarik perhatian mereka; (ii) makna bahan pengajaran akan menjadi lebih jelas sehingga dapat dipahami siswa dan memungkinkan terjadinya penguasaan serta pencapaian tujuan pengajaran; (iii) metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata didasarkan atas komunikasi verbal melalui kata-kata; dan (iv) siswa lebih banyak melakukan aktivitas selama kegiatan belajar, tidak hanya mendengarkan tetapi juga mengamati, mendemonstrasikan, melakukan langsung, dan memerankan.

Secara umum manfaat media dalam pembelajaran adalah memperlancar interaksi guru dan siswa, dengan maksud membantu siswa belajar secara optimal. Namun demikian, secara khusus manfaat media pembelajaran dikemukakan oleh Kemp dan Dayton (1985), yaitu : (i) Penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan (ii) Proses pembelajaran menjadi lebih menarik (iii) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif (iv) Jumlah waktu belajar-mengajar dapat dikurangi (v) Kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan (vi) Proses pembelajaran dapat terjadi dimana saja dan kapan saja (vii) Sikap positif siswa terhadap proses belajar dapat ditingkatkan (viii) Peran guru dapat berubah ke arah yang lebih positif dan produktif.

Ular Tangga merupakan permainan yang sederhana, Ular Tangga menjadi bagian dari permainan tradisional di Indonesia meskipun tidak ada data yang lengkap mengenai kapan munculnya permainan tersebut.

Permainan ini ringan, sederhana, mendidik, menghibur dan “sangat berinteraktif jika dimainkan bersama-sama”. Ular tangga pada umumnya terdiri atas satu petak permainan yang berisi kotak-kotak yang harus dilewati oleh para pemain dengan menggerakkan bidak setelah sebelumnya memutar dadu terlebih dahulu. Aplikasi game ini sebagai media pembelajaran yaitu dengan mengisi kotak-kotak tertentu di dalam petak dengan materi dan pertanyaan yang berkaitan dengan materi. Permainan sebagai media pendidikan sangat dianjurkan oleh ahli psikologi karena sangat bermanfaat bagi perkembangan kognitif dan kreativitas anak didik. Secara tidak langsung mengartikan bahwa jika proses pembelajaran disertai dengan permainan maka siswa akan antusias untuk mengikuti pembelajaran (Tedjasaputra, 2008:4).

Sejalan dengan pendekatan konstruktivisme dalam pembelajaran, salah satu model pembelajaran yang kini banyak mendapat respon adalah model pembelajaran kooperatif (Cooperative Learning). Pada model pembelajaran ini siswa diberi kesempatan untuk berkomunikasi dan berinteraksi sosial dengan temannya untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Model pembelajaran kooperatif adalah “model pembelajaran yang mengelompokkan siswa untuk tujuan menciptakan pendekatan pembelajaran yang berefektivitas yang mengintegrasikan keterampilan sosial yang bermuatan

akademik” (Isjoni, 2010:28). Sedangkan menurut Suprijono (2010:54), pembelajaran kooperatif adalah konsep yang lebih luas meliputi semua jenis kerja kelompok termasuk yang dipimpin oleh guru. Sejak semula, para peninjau literatur pembelajaran kooperatif telah menyimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif memiliki pengaruh yang sangat besar terhadap pembelajaran siswa apabila kelompok dihargai berdasarkan pembelajaran individual dari tiap anggotanya (Slavin, 2010:81). Jadi tujuan *Cooperative* itu adalah menciptakan sebuah situasi dimana setiap anggota kelompok dapat meraih tujuan pribadi mereka jika kelompok mereka bisa sukses.

Ada beberapa variasi jenis model dalam pembelajaran kooperatif, walaupun prinsip dasar dari pembelajaran kooperatif ini tidak berubah, salah satunya adalah model *Team-Game Tournament*, dalam model ini siswa dalam kelompok-kelompok untuk saling membantu dalam memahami dalam bentuk permainan (Rusman, 2011: 213-222).

Slavin (2005) menyatakan pembelajaran *cooperative learning* tipe TGT (*Teams Games Tournament*) terdiri dari empat tahapan, yaitu:

1. Tahap penyajian kelas (*class presentation*), tahap ini guru menyampaikan atau menjelaskan pokok-pokok materi pelajaran.
2. Belajar dalam kelompok (*teams*), guru memberikan LKS kepada setiap kelompok. tugas yang diberikan guru dikerjakan bersama-sama dengan anggota kelompoknya.

3. Pertandingan (*tournament*), diikuti oleh semua kelompok pemain, setiap kelompok diberi kesempatan untuk menjawab pertanyaan. Jika kelompok yang mendapat kesempatan tidak mampu menjawab dengan benar maka kelompok lain dapat merebut pertanyaan tersebut.
4. Penghargaan kelompok (*team recognition*), tim yang mendapat skor tertinggi menjadi pemenang dan mendapatkan penghargaan.

Dalam kamus Besar Bahasa Indonesia, minat berarti kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu, atau keinginan. Minat adalah kesadaran seseorang, bahwa suatu objek, seseorang, suatu soal atau suatu situasi mengandung sangkut paut dengan dirinya, Witherington (1985:135). Menurut istilah psikologi, minat berarti kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu.

Ada beberapa indikator dari minat yang dapat diketahui dari proses belajar di kelas, diantaranya:

1. Pernyataan.

Seseorang yang mempunyai minat terhadap sesuatu biasanya akan mengungkapkan sebuah pernyataan bahwa dia menyukai/ingin melakukan hal tersebut. Begitupun sebaliknya, seseorang akan mengungkapkan suatu pernyataan apabila dia tidak berminat/tidak menginginkan suatu hal.

2. Partisipasi dalam aktivitas.

Seseorang yang mempunyai minat terhadap suatu hal pasti dia akan meluangkan waktunya untuk melakukan hal tersebut. Sebagai

contoh, siswa yang berminat mengikuti kegiatan ekstra kurikuler akan meluangkan waktunya untuk mengikuti setiap kegiatan yang telah diprogramkan. Walaupun akan banyak menyita waktunya.

### 3. Keinginan

Keinginan itu datangnya dari nafsu/dorongan. Apabila sesuatu yang dituju itu sesuatu yang nyata/konkret, maka nafsu itu disebut keinginan. Sabri (1993:122) menyatakan bahwa dari nafsu aktif timbul keinginan untuk mengerjakan sesuatu pekerjaan.

### 4. Perasaan Senang

Dalam berbagai definisi minat, banyak diantaranya yang menyertakan perasaan senang sebagai indikator dari minat. Perasaan termasuk gejala jiwa yang dimiliki oleh setiap orang, hanya corak dan tingkah lakunya saja yang berbeda. Perasaan lebih erat hubungannya dengan pribadi seseorang, oleh sebab itu perasaan antara seseorang dengan orang lain terhadap hal yang sama pastilah berbeda-beda.

### 5. Pengetahuan

Pengetahuan atau informasi tentang seseorang atau suatu objek pasti harus lebih dahulu daripada minat terhadap orang atau objek tadi.

### 6. Kebiasaan

Menurut Witherington dalam Buchori (1978:129), kebiasaan adalah cara bertindak atau berbuat yang seragam. Pada umumnya kebiasaan berlangsung dengan cara agak otomatis dan hanya membutuhkan kesadaran

yang kecil saja atau tidak membutuhkannya sama sekali tentang aktivitas yang sedang terjadi.

#### 7. Perhatian

Menurut Sabri (1999), perhatian adalah suatu aktivitas jiwa yang bertugas selektif terhadap rangsangan-rangsangan yang sampai kepada kita.

Secara ringkasnya kerangka pemikiran di atas, penulis merangkainya secara sistematis di antaranya sebagai berikut:







### **E. Hipotesis Tindakan**

Hipotesis adalah asumsi, pikiran atau dugaan sementara mengenai suatu permasalahan yang harus dibuktikan kebenarannya dengan menggunakan data dan fakta atau informasi yang diperoleh dari hasil penelitian yang valid dan reliabel (Yaya Suryana dan Tedi Priatna, 2009: 149). Sedangkan menurut (Suharsimi Arikunto, 2010: 64), hipotesis adalah suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul. Dengan kata lain hipotesis adalah kesimpulan sementara yang mungkin salah atau benar dan masih diperlukan uji kebenarannya.

Pada penelitian ini menggunakan dua variabel, yaitu variabel X (Tanggapan siswa terhadap penggunaan media ular tangga melalui pembelajaran kooperatif tipe TGT) dan variabel Y (minat siswa mengikuti mata pelajaran PAI). Untuk merumuskan hipotesisnya penulis merumuskan bahwa “terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara tanggapan siswa terhadap penggunaan media ular tangga melalui pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan minat siswa mengikuti mata pelajaran PAI”.

Untuk mengetahui hubungan kedua variabel tersebut maka digunakan pendekatan statistik, korelasi, pembuktian hipotesis ini akan dilakukan dengan menguji hipotesis dengan taraf signifikansi 5% dan rumusan yang di antaranya sebagai berikut:

- Jika  $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$  berarti hipotesis awal ( $H_0$ ) ditolak dan hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima, ini menunjukkan adanya korelasi antara variabel X dengan variabel Y.
- Jika  $t_{\text{hitung}} < t_{\text{tabel}}$  berarti hipotesis awal ( $H_0$ ) diterima dan hipotesis alternatif ( $H_a$ ) ditolak, berarti ini menunjukkan tidak ada korelasi antara variabel X dengan variabel Y.

## **F. Langkah-Langkah Penelitian**

Terdapat empat langkah pada penelitian ini. Pada langkah-langkah penelitian ini akan dijelaskan secara rinci tahapan yang akan dilakukan, di antaranya yaitu:

### **1) Menentukan jenis data;**

Data adalah catatan atau kumpulan fakta yang berupa hasil pengamatan empiris pada variabel penelitian. Data dapat berupa angka, kata, atau dokumen yang berfungsi untuk menjelaskan variabel penelitian sehingga memiliki makna yang dapat dipahami (Musfiqon, 2012 : 149).

Data penelitian ada yang bersifat kuantitatif dan ada data kualitatif. Data kuantitatif adalah data yang berupa angka atau yang dikuantifikasikan dalam paparannya. Sedangkan data kualitatif adalah data non angka, yaitu berupa kata, kalimat, pernyataan dan dokumen. Jenis data kualitatif akan dianalisis dengan teknik kualitatif dan jenis data kuantitatif akan dianalisis oleh data kuantitatif (musfiqon, 2012 : 149).

Jenis data yang diperoleh dalam penelitian ini mencakup data kuantitatif dan data kualitatif. Dimana data kuantitatif merupakan data yang berbentuk analisis siswa terhadap penggunaan media ular tangga melalui pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan minat siswa mengikuti mata pelajaran PAI. Sedangkan data kualitatif merupakan hasil dari pengumpulan data observasi, angket, wawancara, dan studi pustaka.

Selain itu data ini akan diarahkan pada pendapat tentang segi-segi praktis yang berlangsung di SMA Mekar Arum, seperti kondisi objektif sekolah, kegiatan siswa dan guru sewaktu belajar-mengajar, dan lain-lain.

## **2) Menentukan Sumber Data**

Yang dimaksud dengan sumber data dalam penelitian adalah subjek dari mana data diperoleh (Suharsimi, 2006:96). Pada penelitian ini terdapat dua poin utama dalam menentukan sumber data, di antaranya yaitu:

### **a) Lokasi Penelitian**

Pada penelitian ini penulis memilih SMA Mekar Arum sebagai lokasi yang akan dijadikan tempat pelaksanaan penelitian. Penulis beralasan dengan beberapa pertimbangan, di antaranya yaitu terdapat permasalahan di lokasi tersebut.

### **b) Populasi dan Sampel**

Populasi adalah keseluruhan objek penelitian yang terdiri dari manusia, benda, hewan, tumbuhan, gejala, nilai tes, atau peristiwa sebagai sumber data yang mewakili karakteristik tertentu dalam

segala sesuatu penelitian (Subana 2005:24). Sedangkan menurut Suharsimi Arikunto (2010:173), populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas X IPA SMA Mekar Arum yang berjumlah 38 orang.

### 3) Menentukan metode dan teknik pengumpulan data;

#### a) Menentukan metode

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif, menurut Sugiono (2011: 208), metode deskriptif merupakan metode yang diarahkan untuk memecahkan masalah dengan cara memaparkan atau menggambarkan apa adanya hasil penelitian. Alasan digunakan metode ini dimaksudkan agar dalam penelitian tertuju pada masalah sehingga potensial antara kedua variabel dapat diidentifikasi. Masalah yang diteliti melalui metode ini diharapkan diperoleh gambaran tentang tanggapan siswa terhadap penggunaan media ular tangga melalui pembelajaran kooperatif tipe TGT hubungannya dengan minat siswa mengikuti mata pelajaran PAI.

#### b) Teknik Pengumpulan Data

##### 1. Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data melalui pengamatan atas gejala, fenomena, dan fakta empiris yang terkait dengan masalah penelitian (Musfiqon, 2012 : 120). Observasi dalam penelitian ini dengan cara terlibat langsung dalam proses

pembelajaran. Proses pengamatan dilakukan dengan cara penulis mengikuti masuk kelas dan mengajarkan materi yang akan disampaikan. Tujuannya untuk menambah keterangan data yang ada sehingga membantu penulis memperoleh data yang akurat dan objektif.

## 2. Angket

Menurut Sugiyono (2011:199), angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Angket bertujuan untuk mengumpulkan data utama tentang tanggapan siswa terhadap penggunaan media permainan ular tangga melalui model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada mata pelajaran PAI.

## 3. Wawancara

Menurut Sugiyono (2011:194), wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila penulis ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang diteliti dan penulis ingin mengetahui hal-hal dari responden secara mendalam dan jumlah respondennya sedikit. Wawancara ini digunakan untuk memperoleh informasi tentang proses belajar mengajar serta untuk mengetahui aktivitas belajar mereka pada pelajaran PAI.

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan wawancara tidak terstruktur, yaitu penulis tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap untuk pengumpulan datanya. Pedoman wawancara yang digunakan hanya garis besarnya saja dari permasalahan yang ditanyakan.

#### 4. Studi Kepustakaan

Studi kepustakaan adalah aktivitas dalam penelitian sebagai upaya untuk memperoleh teori atau informasi teoritik melalui bahan bacaan yang sebanyak-banyaknya. Upaya tersebut dilakukan untuk memberi makna, menjelaskan, dan menginterpretasikan teks mejadi pemahaman yang holistik (Musfiqon, 2012 : 82). Teknik ini digunakan untuk memperoleh landasan teoritik tentang teori dan konsep yang berhubungan antara penggunaan media permainan ular tangga melalui model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan minat siswa mengikuti mata pelajaran PAI.

#### **4) Analisis Data**

Dalam penelitian kuantitatif, analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul (Sugiyono, 2013 : 207).

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis kuantitatif yang akan diperoleh melalui pendekatan statistik dan analisis kualitatif yang akan diperoleh melalui pendekatan logika (non-statistika).

Prosedur analisis data secara statistik yang akan penulis gunakan adalah analisis parsial, analisis korelasional, uji hipotesis dan uji pengaruh. Untuk lebih rinci prosedur keempat analisis stasistik tersebut adalah:

**a) Analisis Parsial tiap Variabel (X dan Y)**

1. Mencari nilai rata-rata tiap variabel secara terpisah. Adapun prosedurnya sebagai berikut :

- a. Menghitung jumlah skor jawaban yang diperoleh dari tiap item berikut rata-ratanya dengan rumus:

$$M_x = \frac{\sum fX}{N} \quad (\text{Anas Sudjiono, 2009:85})$$

- b. Menghitung skor rata-rata jawaban dari tiap indikator.  
 c. Menghitung skor rata-rata jawaban responden dari seluruh item dalam satu variabel berikut interpretasinya. Untuk menginterpretasikan tinggi rendahnya jawaban responden tiap variabel, maka:

➤ Interpretasi variabel X dan Y sebagai berikut:

1,00 – 1,79 = Sangat rendah

1,80 – 2,59 = Rendah

2,60 – 3,39 = Sedang

3,40 – 4,19 = Tinggi

4,20 – 5,00 = Sangat tinggi

(Sambas Ali Muhidin , 2009:146)

2. Mengukur tendensi sentral dengan langkah-langkah sebagai berikut:

a. Menentukan rentang skor (R) dengan rumus:

$$R = x_{\text{maks}} - x_{\text{min}} \quad (\text{Subana, 2000:38})$$

b. Mencari jumlah kelas interval dengan rumus:

$$K = 1 + 3.3 \log n \quad (\text{Subana, 2000:39})$$

c. Menentukan panjang kelas interval dengan rumus:

$$P = \frac{R}{K} \quad (\text{Subana, 2000:40})$$

d. Membuat tabel distribusi tendensi sentral

e. Mencari mean dengan rumus:

$$\bar{x} = \frac{\sum f_i x_i}{f_i} \quad (\text{Sudjana, 2005:67})$$

f. Menghitung Median dengan rumus:

$$M_e = b + p \left( \frac{\frac{1}{2}n - F}{f} \right) \quad (\text{Sudjana, 2005:79})$$

g. Mencari Modus dengan rumus:

$$M_o = b + p \left( \frac{b_1}{b_1 + b_2} \right) \quad (\text{Sudjana, 2005:77})$$

Sebagai kriteria interpretasi dari kecenderungan pemusatan di atas adalah sebagai berikut:

- Jika Mean > Median > Modus. Ini berarti data mempunyai kecenderungan kearah positif.



- Jika Mean < Median < Modus. Ini berarti data mempunyai kecenderungan kearah negatif.

h. Mencari Standar Deviasi :

$$S = \sqrt{\frac{n \sum f_i x_i^2 - (\sum f_i x_i)^2}{n(n-1)}} \quad (\text{Sudjana, 2005:95})$$

### 3. Uji normalitas data Variabel

Untuk menguji normalitas akan ditempuh langkah-langkah sebagai berikut:

a. Menentukan  $Z_{hitung}$  dengan Rumus:

$$i. Z_{hitung} = \frac{bk - \bar{x}}{s} \quad (\text{Subana, 2000:97})$$

b. Membuat tabel distribusi frekuensi

c. Menghitung  $\chi^2$  kuadrat dengan rumus:

$$\chi^2 \quad a. \quad (\text{Sudjana, 2005:273})$$

$$= \sum \frac{(O_i - E_i)^2}{E_i}$$

d. Menentukan derajat kebebasan dengan rumus:

$$e. dk = K - 3 \quad (\text{Sudjana, 2005:293})$$

f. Menentukan nilai  $\chi^2_{tabel}$  dengan taraf signifikansi 5% (0.05)

g. Interpretasi normalitas dengan ketentuan:

- Jika  $\chi^2_{hitung} \leq \chi^2_{tabel}$  maka distribusi normal.

- Jika  $x^2_{hitung} > x^2_{tabel}$  maka distribusi tidak normal.

## b. Analisis Korelasi

Tahapan ini yaitu suatu analisis terhadap data yang telah dianalisis secara parsial, baik variabel X maupun variabel Y dan telah diketahui kenormalannya. Prosedur yang ditempuh dalam analisis ini adalah sebagai berikut:

1. Menentukan persamaan regresi linier, dengan rumus:

$$\hat{Y} = a + bX$$

(Sudjana, 2005:315)

$$a = \frac{(\sum Yi)(\sum Xi^2) - (\sum Xi)(\sum XiYi)}{n \sum Xi^2 - (\sum Xi)^2}$$

(Sudjana, 2005:315)

$$b = \frac{n \sum XiYi - (\sum Xi)(\sum Yi)}{n \sum Xi^2 - (\sum Xi)^2} \quad (\text{Sudjana, 2005:315})$$

2. Menguji Linieritas Regresi dengan Langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Menghitung jumlah kuadrat regresi a (Jka) dengan rumus:

$$JKa = \frac{(\sum Y)^2}{n} \quad (\text{Subana, 2000:162})$$

- b. Menghitung jumlah kuadrat regresi b terhadap a ( $JK_{b/a}$ ) dengan rumus:

$$JK_{b/a} = b \left\{ \sum XY - \frac{(\sum X)(\sum Y)}{n} \right\} \quad (\text{Subana, 2000:162})$$

- c. Menghitung jumlah kuadrat residu ( $JK_r$ ) dengan rumus:

$$JK_r = \sum Y^2 - JK_a - JK_{b/a} \text{ (Subana, 2000:163)}$$

- d. Menghitung jumlah kuadrat kekeliruan dengan rumus

( $JK_{kk}$ ):

$$JK_{kk} = \sum \left\{ \sum Y^2 - \frac{(\sum Y)^2}{n} \right\}$$

(Subana, 2000:163)

- e. Menghitung derajat kebebasan kekeliruan ( $db_{kk}$ ) dengan rumus:

$$Db_{kk} = n - K \text{ (Subana, 2000:163)}$$

- f. Menghitung derajat kebebasan ketidakcocokan ( $db_{TC}$ ) dengan rumus:

$$db_{TC} = K - 2 \text{ (Subana, 2000:163)}$$

- g. Menghitung kuadrat ketidakcocokan ( $JK_{TC}$ ) dengan rumus:

$$JK_{TC} = JK_r - JK_{kk} \text{ (Subana, 2000: 163)}$$

- h. Menghitung rata-rata kudrat kekeliruan ( $RK_{kk}$ ) dengan rumus:

$$RK_{kk} = \frac{JK_{kk}}{db_{kk}} \text{ (Subana, 2000: 163)}$$

- i. Menghitung rata-rata ketidakcocokan ( $RK_{TC}$ ), dengan rumus:

$$RK_{TC} = \frac{JK_{TC}}{db_{TC}} \text{ (Subana, 2000: 163)}$$

- j. Menghitung nilai F ketidakcocokan ( $F_{TC}$ ) dengan rumus:

$$F_{TC} = \frac{RK_{TC}}{db_{KK}} \text{ (Subana, 2000: 164)}$$

- k. Menentukan nilai F Tabel, dengan taraf signifikansi 5%.

$$F_{Tabel} = F_{\alpha}(db_{TC}/db_{KK}) \text{ (Subana, 2000: 164)}$$

- l. Menghitung linearitas regresi dengan ketentuan sebagai berikut:

- Jika  $F_{TC} < F_{Tabel}$  maka regresi linear, dan
- Jika  $F_{TC} \geq F_{Tabel}$  maka regresi tidak linear. (Subana, 2000: 164)

### 3. Menguji koefisien korelasi

- a. Apabila dari hasil perhitungan di atas diketahui datanya berdistribusi normal dan berregresi linier, maka rumus korelasi yang digunakan adalah:

$$r = \frac{n \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{n \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{n \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}} \text{ (Sudjana, 2005: 328)}$$

- b. Jika salah satu atau kedua variabel tidak berdistribusi normal

dan regresinya tidak linier, maka digunakan rumus korelasi *rank* yang dikembangkan oleh Spearman dengan rumus:

$$\rho = 1 \frac{6 \sum d^2}{n(n^2 - 1)} \quad (\text{Anas Sudjiono, 2005: 232})$$

#### 4. Uji Hipotesis

Yaitu dengan menguji signifikansi koefisien korelasi dengan langkah-langkah sebagai berikut:

a. Mencari nilai t hitung dengan rumus:

$$t = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}} \quad (\text{Sudjana, 2002: 377})$$

b. Mencari t tabel dengan tarap signifikansi 5%

c. Mencari derajat kebebasan dengan rumus:

$$Db = n - 1 \quad (\text{Subana, 2000:118})$$

d. Pengujian hipotesis dengan ketentuan:

- $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka hipotesis nol di tolak
- $t_{hitung} < t_{tabel}$  maka hipotesis nol diterima

5. Menentukan tinggi rendahnya koefisien korelasi dengan interpretasi sebagai berikut:

**Tabel 2**

#### **Interprestasi Koefisien Korelasi**

<b>Interval Koefisien</b>	<b>Tingkat Hubungan</b>
0,00 – 0,199	Sangat Rendah
0,20 – 0,399	Rendah

0,40 – 0,599	Sedang
0,60 – 0,799	Kuat
0,80 – 1,000	Sangat Kuat

(Sugiyono, 2009:231)

6. Menghitung pengaruh variabel X terhadap variabel Y, dengan langkah sebagai berikut: Menentukan derajat tidak adanya korelasi dengan rumus:

$$K = \sqrt{1 - r^2} \quad (\text{Sudjana, 2005:369})$$

Keterangan:

K = Tidak ada korelasi

1 = Angka konstan

r = Koefisien korelasi yang dicapai.