

**PENGARUH PELAKSANAAN METODE PERMAINAN SIMULASI
TERHADAP PENINGKATAN PRESTASI BELAJAR SISWA PADA
MATA PELAJARAN AL-QUR'AN HADIST DI MA
RAUDLATUL MUTA'ALLIMIN
BABAT-LAMONGAN**

SKRIPSI

Diajukan Kepada,
Institut Agama Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Dalam Menyelesaikan
Program Sarjana Strata Satu
Ilmu Tarbiyah

PERPUSTAKAAN IAIN SUNAN AMPEL SURABAYA	
No. KLAS K T-2010 307 PAI	No. REG : T-2010/PAI/307 ASAL BUKU : TANGGAL :

Oleh:

Himmatul Fitroh
NIM. D31206014

**FAKULTAS TARBIYAH
JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL
SURABAYA
2010**

GADJAHMELANG
8419401-895700

PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Skripsi Oleh:

Nama : HIMMATUL FITROH

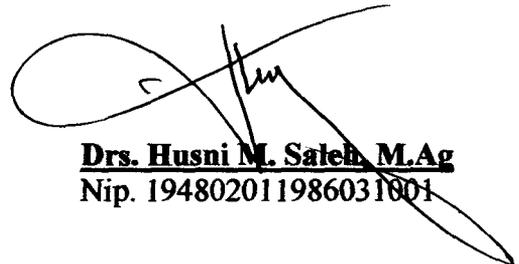
NIM : D31206014

Judul : PENGARUH PELAKSAAN METODE PERMAINAN
SIMULASI TERHADAP PENINGKATAN PRESTASI
BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN AL-QUR'AN
HADIST DI MA RAUDLATUL MUTA'ALLIMIN BABAT-
LAMONGAN

Ini telah diperiksa dan disetujui untuk diujukan.

Lamongan, 11 Juli 2010

Pembimbing,



Drs. Husni M. Saleh, M.Ag
Nip. 194802011986031001

PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI

Skripsi oleh Himmatul Fitroh ini telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi.

Surabaya, 31 Agustus 2010
Mengesahkan, Fakultas Tarbiyah
Institut Agama Islam Negeri Sunan Ampel

Dekan,




DR. Nur Hamim, M.Ag

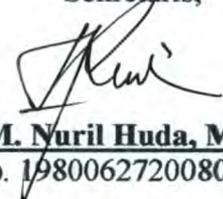
Nip. 19823121991031002

Ketua,


Drs. Husni M. Saleh, M.Ag

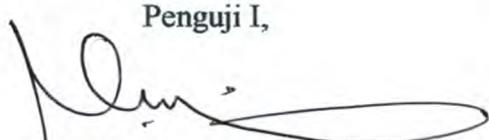
Nip. 194802011986031001

Sekretaris,


M. Nuril Huda, M.Pd

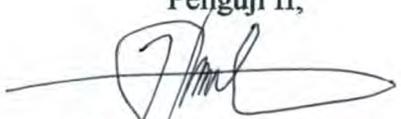
Nip. 198006272008011006

Penguji I,


Drs. H. Munawir, M.Ag

NIP. 196508011992031005

Penguji II,


Hisbullah Huda, M.Ag

Nip. 197001072001121001



ABSTRAK

Himmatul Fitroh, D31206014: *Pengaruh Pelaksanaan Metode Permainan Simulasi Terhadap Peningkatan Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadist di MA Raudlatul Muta'allimin Babat-Lamongan*. Skripsi, Jurusan Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Sunan Ampel Surabaya.

Seiring dengan kemajuan teknologi pada saat ini pembelajaran terus mengalami perkembangan dimana pada dasarnya pembelajaran merupakan suatu upaya untuk membantu peserta didik agar dapat tumbuh dan berkembang dalam pendidikan. Dalam hal ini guru dengan sadar berusaha untuk mengatur lingkungan belajar agar anak didik tetap bersemangat dalam menerima pelajaran dengan seperangkat teori dan pengalaman yang guru punyai, yang mana untuk bagaimana mempersiapkan program pengajaran dengan baik dan sistematis. Seorang guru yang memperhatikan situasi, kondisi toleransi, pandangan dan jangkauan peserta didik ialah mendorong atau menimbulkan variasi dalam mengajar. Yang mana salah satunya adalah dengan mengkombinasi atau memvariasi metode pengajaran sehingga dalam proses mengajar guru tidak terpaku dalam satu metode saja dan ini bertujuan agar peserta didik tidak merasa bosan dalam proses belajar mengajar.

Penelitian yang peneliti lakukan ini adalah jenis penelitian kuantitatif. Ini dilakukan karena sesuai dengan survei yang dilakukan memerlukan ketajaman dan kecermatan dalam mengamati masalah yang diteliti. Disamping itu dalam mengumpulkan data penulis menggunakan metode observasi, angket, interview dan dokumentasi. Selain itu, untuk mendukung uraian dari keadaan yang sebenarnya ada di lapangan, disini penulis sertakan tabel sebagai pelengkap data.

Metode adalah alat dalam pengajaran, penggunaannya harus dilakukan semaksimal mungkin dalam proses belajar mengajar, dan hasil dari penelitian ini adalah: 1) Pelaksanaan metode permainan simulasi dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di MA Raudlatul Muta'allimin Babat Lamongan. 2) Pengaruh metode permainan simulasi terhadap motivasi belajar siswa di MA Raudlatul Muta'allimin dapat membawa pengaruh yang positif bagi anak didiknya dan dapat dikategorikan cukup baik dalam memenuhi tujuan pembelajaran.

Penelitian ini dilakukan pada siswa MA kelas X dengan jumlah populasi 25 orang. Karena jumlah responden 25 orang maka penelitian ini tidak menggunakan sampel. Metode yang digunakan adalah metode deskriptif korelasial. Adapun pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan tehnik tes (angket, observasi, interviw, dokumentasi). Sedangkan untuk menganalisis data di gunakan tehnik korelasi product moment.

Berdasarkan data yang didapat, maka hasil penelitian menunjukkan bahwa: ada pengaruh yang signifikan antara Pelaksanaan Metode Permainan Simulasi Terhadap Peningkatan Prestasi Belajar Siswa Pada Mata pelajaran Al-Qur'an Hadits di MA Raudlatul Muta'allimin Babat Lamongan dengan hasil ($r_{xy} = 0,532$) pada $r = 0,413$. Dengan hasil ini maka peneliti menyimpulkan bahwa : secara signifikansi pelaksanaan metode permainan simulasi ada hubungan terhadap peningkatan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran al-Qur'an Hadits di MA Raudlatul Muta'allimin Babat Lamongan.

Kata Kunci: Pelaksanaan Metode Permainan Simulasi, Prestasi Belajar

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL

HALAMAN DALAM..... i

HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING ii

HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI iii

MOTTO iv

PERSEMBAHAN v

ABSTRAK vi

KATA PENGANTAR vii

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id
DAFTAR ISI ix

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah..... 1

B. Rumusan Masalah..... 4

C. Tujuan Penelitian 4

D. Manfaat Penelitian 5

E. Definisi Operasional..... 5

F. Metode Penelitian..... 7

G. Sistematika Pembahasan..... 14

BAB II KAJIAN TEORI

A. Tinjauan Tentang Metode Permainan Simulasi 16

1. Latar Belakang Metode Permainan Simulasi..... 16

2. Pengertian Metode Permainan Simulasi.....	18
3. Tujuan Metode Permainan Simulasi.....	24
4. Langkah-Langkah Pembelajaran Metode Permainan Simulasi	28
5. Kelebihan dan Kekurangan Metode Permainan Simulasi	31
B. Tinjauan dari Prestasi Belajar Siswa	33
1. Pengertian Prestasi Belajar	33
2. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar Siswa.....	40
3. Langkah Peningkatan Prestasi	51
C. Tinjauan Tentang Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadits di MA	54
1. Pengertian Al-Qur'an Hadits	54
2. Tujuan Pembelajaran Al-Qur'an Hadits.....	56
D. Pengaruh Metode Permainan Simulasi terhadap Prestasi Belajar Siswa	57
 BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	61
B. Rancangan Penelitian.....	61
C. Identifikasi Variabel	62
D. Jenis dan Sumber Data.....	63
E. Populasi dan Sampel.....	65

F. Instrumen Penelitian	66
G. Tehnik Pengumpulan Data.....	66
H. Tehnik Analisis Data	69
BAB IV LAPORAN HASIL PENELITIAN	
A. Gambaran Umum Obyek Penelitian.....	71
1. Situasi Umum MA Raudlatul Muta'allimin Babat Lamongan.....	71
2. Profil MA Raudlatul Muta'allimin Babat Lamongan.....	74
3. Tujuan MA Raudlatul Muta'allimin Babat Lamongan	78
4. Struktur Organisasi Pengurus MA Raudlatul Muta'allimin Babat Lamongan.....	79
5. Keadaan Guru, Siswa dan Sarana Prasarana.....	81
B. Penyajian Data	83
1. Data Metode Permainan Simulasi	83
2. Data Motivasi Belajar Al-Qur'an Hadist.....	85
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	94
B. Saran-Saran.....	95

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

TABEL

3.1	Skema Penelitian	63
4.1	Tentang Kepala MA Raudlatul Muta'alimin Babat Lamongan	73
4.2	Hasil Angket Siswa Tentang metode Permainan Simulasi di MA Raudlatul Muta'alimin Babat Lamongan	84
4.3	Hasil Prestasi Belajar Siswa Tentang metode Permainan Simulasi di MA Raudlatul Muta'alimin Babat Lamongan	86
4.4	Rekapitulasi Hasil Angket dan Motivasi Belajar Siswa	87
4.5	Deviiasi Tiap-Tiap Skor dari Variabel X dan Variabel Yang	90
4.6	Nilai Kuadrat dari X dan Y serta XY	91

DAFTAR GAMBAR

41. Struktur Organisasi MA Raudlatul Muta'alimin Babat Lamongan.....	80
---	-----------

BAB I

Institut Agama Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya

GADJAHBELANG
8439407-5953789

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Di dalam khazanah pemikiran Islam, ada dua istilah penting yang saling memiliki keterkaitan antara satu dengan yang lain. Dua istilah tersebut adalah “pendidikan” dan “pengajaran”. Menurut Mastuhu dalam studi pendidikan Islam tidak ada pemisahan antara istilah pendidikan dan pengajaran. Keduanya merupakan satu kesatuan integral, hanya dapat dibedakan tetapi tidak dapat dipisahkan. Pengajaran merupakan suatu nilai yang terus berjalan tanpa henti agar dapat diwujudkan dalam pengajaran. Pendidikan harus diprogramkan dalam target-target/level-level tertentu. Seperti diwujudkan dalam rencana pembelajaran, cara mengajar, praktikum, dan lain-lain. Pengajaran selalu dilandasi dengan nilai-nilai kependidikan, sementara pendidikan selalu diwujudkan melalui kegiatan pengajaran.

Pendidikan dapat diartikan sebagai bimbingan secara sadar oleh pendidik terhadap perkembangan jasmani dan rohani peserta didik menuju terbentuknya kepribadian yang utama. Dengan redaksi yang sedikit berbeda, Marimba dalam tafsir menyatakan bahwa pendidikan adalah bimbingan atau pimpinan secara

sadar oleh pendidik terhadap perkembangan jasmani dan rohani anak didik menuju terbentuknya kepribadian yang utama.¹

Kebanyakan pendidik mengajar hanya untuk mengejar target tanpa memperdulikan pemahaman peserta didik. Padahal belajar adalah suatu bentuk aktivitas manusia yang memerlukan adanya motivasi untuk mencapai tujuan. Semakin tinggi motivasi yang didapat siswa maka semakin tinggi pula keberhasilan yang akan dicapai.

Belajar adalah merupakan suatu proses yang dilakukan seseorang untuk mencapai tujuan dalam rangka memenuhi kebutuhan hidup tiap individu. Menurut Skinner (dalam Effendy) individu belajar adanya (stimulus) dari luar dan mungkin pola karena adanya dorongan dari dalam karena ada prinsip-prinsip dinamisasi dalam diri individu. Adapun yang dimaksud dengan aspek-aspek dinamisasi dalam individu ini adalah: Goal seeking, Mind, Drive, Goal seeking adalah; dimana tingkah laku individu terarah pada tujuan tertentu, sedangkan Mind adalah merupakan substansi kualitatif yang berbeda dengan jasmani, adapun Drive adalah tenaga pendorong dari dalam diri individu dalam pengertian yang lebih luas sering disebut "Motive".

Pada umumnya motivasi tidak akan timbul begitu saja, tapi motivasi akan bangkit bila ada minat yang besar, proses pembelajaran akan dapat berhasil

¹ Ahmad Munjih Nasih dan Lilik Nur Khalidah, *Metode & Tehnik Pembelajaran Pendidikan Agama Islam* (Bandung: PT. Refika Aditama, 2009), h. 1-2.

dengan baik apabila semua siswa mempunyai minat yang besar dalam mengikuti proses pembelajaran tersebut. Dengan adanya motivasi dari metode permainan simulasi berarti maka secara perlahan akan mengantarkan pada meningkatnya prestasi belajar.

Salah satu alternatif yang bisa dilakukan dalam meningkatkan prestasi belajar mata pelajaran Al-Qur'an Hadist siswa yaitu dengan penerapan *metode permainan simulasi*. Yang merupakan salah satu metode dari *active learning*. Pendekatan *active learning* yaitu belajar dengan menggunakan otak, mempelajari gagasan-gagasan, memecahkan berbagai masalah, dan menerapkan apa yang dipelajari. Belajar aktif (*active learning*) merupakan langkah cepat, menyenangkan, mendukung dan secara pribadi menarik, karena sering kali siswa tidak hanya terpaku di tempat duduk mereka tetapi berpindah-pindah dan dituntut untuk berfikir keras.

Penggunaan *metode permainan simulasi* ini diharapkan agar materi pelajaran Al-Qur'an Hadist dapat mudah dipahami dan dapat meningkatkan prestasi belajar Al-Qur'an Hadist siswa. Hal ini sejalan dengan yang dimaksudkan dari *metode permainan simulasi* agar mampu merangsang pemikiran serta berbagai jenis pandangan siswa agar menjadikan siswa lebih aktif, bebas berekspresi baik secara individu maupun kelompok sehingga pelajaran akan tercapai dengan hasil yang lebih baik dan sesuai dengan yang diharapkan serta dengan cara

memaksimalkan penggunaan *metode permainan simulasi* yang mengedepankan potensi nalar dan emosi.

Dengan diterapkannya metode permainan simulasi pada pelajaran Al-Qur'an Hadist diharapkan tujuan yang dirumuskan dapat tercapai, sehingga dapat dikatakan bahwa pembelajaran telah berhasil. Proses pembelajaran dikatakan berhasil apabila terjadi perubahan yang positif dari peserta didik. Suatu proses belajar mengajar yang efektif dan bermakna maka berlangsung apabila dapat memberikan keberhasilan bagi siswa maupun guru itu sendiri, atas dasar pemikiran ini peneliti ingin mengadakan penelitian ada menyusun skripsi dengan judul **"Pengaruh pelaksanaan metode permainan simulasi terhadap peningkatan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadist di MA Raudlatul Muta'allimin Babat-Lamongan"**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, selanjutnya dapat rumuskan beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana pelaksanaan metode permainan simulasi di MA Raudlatul Muta'allimin Babat Lamongan?
2. Bagaimana peningkatan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadist di MA Raudlatul Muta'allimin Babat Lamongan?

3. Adakah pengaruh pelaksanaan metode permainan simulasi dalam pengajaran Al-Qur'an Hadist terhadap peningkatan prestasi belajar siswa di MA Raudlatul Muta'allimin Babat Lamongan?

C. Tujuan Penelitian

Berawal dari pembahasan tersebut di atas maka penelitian bertujuan untuk:

1. Untuk mengetahui pelaksanaan metode permainan simulasi di MA Raudlatul Muta'allimin Babat Lamongan.
2. Untuk mengetahui peningkatan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadist di MA Raudlatul Muta'allimin Babat Lamongan.
3. Untuk mengetahui pengaruh pelaksanaan metode permainan simulasi dalam pengajaran Al-Qur'an Hadist terhadap peningkatan prestasi belajar siswa di MA Raudlatul Muta'allimin Babat Lamongan.

D. Manfaat Penelitian

Hasil pada penelitian ini, peneliti berharap banyak manfaat yang dapat diperoleh, di antaranya adalah:

1. Sebagai sumbangsih terhadap pengembangan peneliti di bidang pendidikan.
2. Bagi fakultas dapat dijadikan literatur dan sebagai kontribusi khasanah intelektual pendidikan.

3. Memberi masukan kepada para guru, bahwa dalam proses belajar mengajar dibutuhkan banyak hal untuk bias membangkitkan minat belajar siswa.
4. Bagi siswa sebagai peningkatan kesadaran akan pentingnya peran aktif dalam proses belajar mengajar demi terciptanya minat belajar yang efektif.
5. Bagi penulis sebagai perbendaharaan ilmu pengetahuan, khususnya dalam hal proses belajar mengajar.

E. Definisi Operasional

Agar tak terjadi salah pengertian dalam judul skripsi ini, maka ditegaskan beberapa istilah di bawah ini.

1. Pengaruh

Adalah daya yang datang atau timbul dari sesuatu (orang, benda, dan sebagainya) yang berkuasa/yang berkekuatan (ghaib, dan sebagainya)² dalam judul ini dapat dijelaskan bahwa pengaruhnya yaitu daya yang timbul setelah melakukan metode permainan simulasi dengan motivasi belajar, siswa MA di Raudlatul Muta'allimin Babat-Lamongan.

2. Metode Permainan Simulasi

Metode adalah cara yang telah terpikir baik-baik dan teratur untuk mencapai pelaksanaan sesuatu.³

² W.J.S. Poerwadarminta, *Kamus Umum Bahasa Indonesia* (Jakarta: Balai Pustaka 1976), h. 583.

³ Pius A. Parminto, dkk., *Kamus Ilmiah Populer* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2001), h. 461.

Permainan adalah suatu aktifitas yang menyenangkan, ringan, bersifat kompetitif, atau kedua-duanya.⁴

Simulasi adalah suatu cara pembelajaran dengan melakukan proses tingkah laku secara tiruan.⁵

Jadi metode permainan simulasi adalah suatu permainan yang dimaksudkan untuk merefleksi situasi-situasi yang terdapat dalam kehidupan yang sebenarnya.⁶

3. Meningkatkan Prestasi Belajar

Meningkatkan adalah menaikkan (derajat, taraf, dan sebagainya), **mempertinggi, memperhebat, mengangkat diri, memegahkan diri.**⁷

Prestasi Belajar berasal dari bahasa Belanda yaitu *prestatie*, kemudian dalam bahasa Indonesia menjadi “prestasi” yang berarti hasil usaha. Prestasi belajar merupakan suatu masalah yang sangat potensial dalam sejarah kehidupan manusia karena sepanjang tentang kehidupannya manusia selalu mengejar prestasi menurut bidang dan kemampuan masing-masing.

Belajar adalah berasal dari kata “ajar” yang berarti barang apa yang dikatakan kepada orang supaya diketahui (dituruti dan sebagainya).⁸

⁴ Ahmad Munjih Nasih, dan Lilik Nur Khalidah, *Metode & Tehnik Pembelajaran PAI* (Bandung: PT. Refika Aditama, 2009), h. 139.

⁵ Muhammad Ali, *Guru Dalam Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 1996), h. 83.

⁶ Ahmad Munjih Nasih, dan Lilik Nur Khalidah, *Metode & Tehnik... Op. Cit.*, h. 140.

⁷ W.J.S. Poerwadarminta, *Kamus Umum Indonesia* (Jakarta: Balai Pustaka, 1976), h. 1078.

⁸ W.J.S Poerwadarminta, *Kamus Umum Bahasa Indonesia* (Jakarta: Balai Pustaka, 1976), h.

4. Al-Qur'an Hadist

Adalah usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik dalam meyakini/ memahami, menghayati dan mengamalkan agama Islam sesuai dengan Al-Qur'an Hadist melalui kegiatan bimbingan, pengajaran dan latihan dengan memperhatikan tuntutan untuk menghormati agama lain dalam hubungan kerukunan antara umat beragama dalam masyarakat untuk mewujudkan persatuan nasional.

F. Metode Penelitian

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Dalam penelitian perlu adanya metode. Untuk mencapai hasil penelitian ilmu pengetahuan, penulis membutuhkan urutan demonstrasi pembuktian tentang kebenaran mulai dari asa-asa yang telah diketahui sedikit demi sedikit untuk mengetahui pengetahuan yang belum diketahui.⁹

1. Jenis Penelitian

Metode dalam penelitian ini adalah peneliti deskriptif kuantitatif sesuai dengan namanya kuantitatif banyak dituntut menggunakan angka, mulai dari penampilan data, penafsiran terhadap data serta penampilan dari hasil data tersebut.¹⁰

Dalam penelitian ini ditempuh beberapa tahapan yaitu:

⁹ Mardalis, *Metodologi Penelitian Suatu Pendekatan Proporsional* (Jakarta: Bumi Aksara, 1995), h. 24.

¹⁰ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: Rineka Cipta, 2006). h. 10-11.

- a. Menentukan obyek penelitian dengan cara memilih kelas X
 - b. Memberikan treatment pada kelas X MA dengan menerapkan metode permainan simulasi.
 - c. Memberikan kuesioner pada siswa
2. Jenis dan Sumber Data
- a. Jenis Data

Data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi data kuantitatif dan kualitatif dengan keterangan sebagai berikut:

- 1). Data kuantitatif dalam penelitian ini yang termasuk data kuantitatif berhubungan dengan variabel, yaitu Pengaruh pelaksanaan metode permainan simulasi dan peningkatan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadist.
- 2). Data kualitatif dalam penelitian ini yang termasuk data kualitatif berhubungan dengan sejarah dan tujuan berdirinya MA "Raudlatul Muta'allimin", keadaan guru, keadaan siswa, sarana dan prasarana MA "Raudlatul Muta'allimin".

- b. Sumber Data

Yaitu dimaksud sumber data dalam penelitian ini adalah subyek dimana data dapat diperoleh.¹¹

¹¹ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (Rineka Cipta, 2006), h. 129.

Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sumber data primer dan data skunder.

- 1) Sumber data primer yakni data pokok yang digunakan untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang telah disebutkan dalam rumusan masalah. Data ini diperoleh dari hasil observasi.
- 2) Sumber data sekunder yakni data ini bersumber dari data pelengkap yang mendukung hasil penelitian. Data ini diperoleh dari hasil dokumentasi.

3. Populasi dan Sampel

a. Populasi

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Populasi adalah keseluruhan subyek keseluruhan obyek penelitian.

Penelitian populasi hanya dapat dilakukan bagi populasi terhingga dan subyeknya tidak terlalu banyak.

Dalam penelitian ini yang menjadi populasi adalah seluruh siswa kelas X MA Raudlatul Muta'allimin.¹²

b. Sample

Menurut Suharsimi Arikunto: "sample adalah sebagian/wakil yang diteliti."¹³ Untuk sekedar ancer-ancer subyeknya kurang dari 100 lebih baik diambil semua sehingga penelitiannya adalah penelitian populasi. Selanjutnya

¹² M. Fathul Ulum, *Penerapan Kurikulum Berbasis Kompetensi dalam Meningkatkan Mutu PAI di SMUN I Batu Malang*, Skripsi, 2005, h. 8.

¹³ Suharsimi Arikunto, *Prosedur..... Op.Cit.*, h. 131.

jika subyeknya besar dapat diambil antara 10%-15% atau 20%-25% atau lebih.¹⁴

4. Teknik Pengumpulan Data

a. Teknik Observasi

Menurut Marzuki metode observasi bisa diartikan sebagai pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap gejala atau fenomena yang diselidiki.¹⁵

Teknik ini digunakan untuk mencari data tentang bagaimana pengaruh pelaksanaan metode permainan simulasi pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadist di MA Raudlatul Muta'allimin Babat-Lamongan.

Dalam hal ini peneliti mengamati dan mencatat secara langsung untuk mengetahui beberapa hal, antara lain:

- 1) Pelaksanaan pembelajaran Al-Qur'an Hadist dengan metode permainan simulasi.
- 2) Kerja sama siswa dalam mengerjakan tugas yang diberikan.
- 3) Perilaku siswa selama proses pembelajaran
- 4) Prestasi siswa dalam belajar.

b. Teknik Dokumentasi

¹⁴ *Ibid.*, h. 112.

¹⁵ Marzuki, *Metodologi Riset* (Jakarta: Bagian Penerbit, Fakultas Ekonomi UII), h. 58.

Menurut Suharsimi Arikunto metode dokumentasi yaitu mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, legger, agenda dan sebagainya.¹⁶

Dalam tehnik ini meliputi prestasi belajar siswa, keadaan siswa, guru, karyawan, sarana dan prasarana serta gambaran umum tentang obyek penelitian meliputi sejarah dan latar belakang berdirinya MA Raudlatul Muta'allimin Babat-Lamongan, diperoleh dari kantor sekolah MA Raudlatul Muta'allimin Babat-Lamongan, serta data-data lain yang diperlukan data berhubungan dengan obyek penelitian.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

c. Tehnik Angket dan Kuesioner

Angket adalah sebuah daftar pertanyaan yang harus diisi oleh orang yang akan diukur (Responden).¹⁷

Tehnik ini dimaksudkan untuk mencari data yang berhubungan langsung dengan keadaan subyek berupa Pengaruh pelaksanaan metode permainan simulasi terhadap peningkatan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadist di MA "Raudlatul Muta'allimin" Babat-Lamongan.

¹⁶ Suharsimi Arikunto, *Prosedur.... Op.Cit.*, h. 236.

¹⁷ *Ibid.*, h. 24.

5. Pendekatan Penelitian

Analisis data adalah proses mengorganisasikan data ke dalam pola, kategori dan satuan uraian dasar sehingga dapat ditemukan tema dan dapat dirumuskan hipotesa kerja yang disajikan oleh data.¹⁸

6. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian kuantitatif, teknik analisis data yang digunakan sudah jelas, yaitu diarahkan untuk menjawab rumusan masalah atau menguji hipotesis yang telah dirumuskan dalam proposal.¹⁹

Metode analisa data yaitu mengolah data yang telah diperoleh dari hasil penelitian ini menggunakan metode analisa product moment.

Analisa data yang diperoleh adalah dari:

- 1) Analisa hasil angket metode permainan simulasi.
- 2) Analisa hasil rekap nilai lembar kerja siswa untuk melihat perbandingan prestasi belajar siswa sesudah digunakan metode permainan simulasi.

Tehnik analisisnya mempergunakan analisa dengan pendekatan *mean* dan *rx_y* dengan rumus:

¹⁸ Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: PT. Rosda Karya), h. 103.

¹⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* (Bandung: CV. Alfabeta 2009), h. 243.

$$M = \frac{\Sigma X}{N}$$

Keterangan:

ΣX = Jumlah dari seluruh angket

N = Jumlah responden

$$M = \frac{\Sigma Y}{N}$$

Keterangan:

ΣY = Jumlah seluruh nilai Al-Qur'an Hadits

N = Jumlah responden

$$r_{xy} = \frac{\Sigma xy}{\sqrt{(\Sigma x^2)(\Sigma y^2)}}$$

Keterangan:

R_{xy} = Koefesien korelasi antara gejala x dan gejala y

xy = Jumlah product dari x dan y

G. Sistematika Pembahasan

Untuk mendapatkan gambaran yang lebih mudah dan jelas serta dapat di mengerti maka dalam skripsi ini akan diuraikan pembahasan pada masing-masing bab berikut ini:

- **Bab Pertama** berisi pendahuluan, bab ini merupakan permulaan dari pembahasan skripsi ini, yang didalamnya mengulas tentang: latar belakang

masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, ruang lingkup, metode penelitian dan pembahasan, serta sistematika pembahasan.

- **Bab Kedua** berisi tentang Kajian teori, Bahasan studi tentang metode permainan simulasi, meliputi pengertian metode permainan simulasi, latar belakang metode, langkah-langkah, tujuan, kelebihan dan kelemahan.
 - Bahan tentang prestasi belajar
Pengertian prestasi belajar, faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar, dan langkah peningkatan prestasi.
 - Bahasan tentang Al-Qur'an Hadist
Pengertian mata pelajaran Al-Qur'an Hadist, tujuan pembelajaran Al-Qur'an Hadist.
 - Pengaruh Pengaruh pelaksanaan Metode Permainan Simulasi terhadap Prestasi Belajar Siswa
- **Bab Ketiga** berisi tentang metodologi penelitian, yang mana meliputi pendekatan dan jenis penelitian, rancangan penelitian, identifikasi variabel, jenis dan sumber data, populasi dan sampel, instrumen penelitian, tehnik pengumpulan data, serta tehnik analisis data.
- **Bab Keempat** berisi tentang paparan data dan temuan penelitian, yang meliputi penyajian data dan analisis data.
- **Bab Kelima** berisi penutup, yang meliputi kesimpulan dan saran. Bagian ini merupakan pembahasan yang terakhir dari skripsi ini, oleh karena itu penulis memberikan kesimpulan dan saran-saran yang konstruktif bagi perkembangan dan perbaikan nanti.

BAB II

Institut Agama Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya

GADJAHBELANG
8439407-5953709

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Tinjauan Tentang Metode Permainan Simulasi

1. Latar Belakang Metode Permainan Simulasi

Dalam menyelenggarakan proses pembelajaran pendidikan agama Islam dapat digunakan metode edukatif, persuasif atau metode pragmatis. Metode pragmatis digunakan untuk pembekalan secara praktis dengan tidak menyimpang dari tujuan yang telah ditentukan secara bertahap sesuai dengan situasi dan kondisi. Salah satu tehnik pragmatis yang dapat digunakan adalah metode permainan simulasi.¹

Permainan simulasi adalah salah satu permainan edukatif yang digunakan dalam bimbingan kelompok.² Permainan simulasi juga seperti permainan yang lainnya mempunyai batas waktu dan aturan-aturan tertentu yang agak membatasi kebebasan pemain.

Menurut Adams (dalam Romlah, 2002) permainan simulasi adalah permainan yang dimaksudkan untuk merefleksikan situasi-situasi yang terdapat dalam kehidupan yang sebenarnya. Tetapi situasi ini hampir selalu dimodifikasi apakah dibuat lebih sederhana atau diambil sebagian atau

¹ Munjin Nasih, Lilik Nur Kholidah, *Metode dan Tehnik Pembelajaran Agama Islam* (Bandung: PT. Rieka Aditama, 2009), h. 139.

² Hasan, Lilik Muyassaroh, *Efektifitas Tehnik Permainan Simulasi dalam Bimbingan Kelompok untuk Meningkatkan Ketrampilan Hubungan Interpersonal Siswa Kelas VII di SMP Negeri 20 Malang*, Skripsi 2009.

dikeluarkan dari konteksnya. Dalam hal ini perlu diperhatikan bahwa situasi yang disimulasikan hendaknya tidak terlalu kompleks dan tidak terlalu sederhana. Apabila terlalu kompleks para pemain menjadi kurang berani memainkannya, permainan simulasi tetap dapat menyediakan suatu gambaran kehidupan dan kenyataan yang berarti.³

Simulasi telah diterapkan dalam pendidikan lebih dari tiga puluh tahun. Pelopornya antara lain Sarene Boocock dan Harold Guetzkow. Walaupun model simulasi bukan berasal dari disiplin ilmu pendidikan, tetapi merupakan penerapan dari prinsip sibernetik, suatu cabang dari psikologi sibernetik yaitu suatu studi perbandingan antara mekanisme kontrol manusia (biologis) dengan sistem elektromekanik, seperti komputer. Jadi, berdasarkan teori sibernetika, ahli psikologi menganalogikan mekanisme kerja manusia seperti mekanisme mesin elektronik. Menganggap siswa (pembelajar) sebagai suatu sistem yang dapat umpan balik sendiri (*self regulated feedback*). Sistem kendali umpan balik ini, baik pada manusia atau mesin (seperti komputer) mempunyai tiga fungsi yakni:

- a. Menghasilkan gerakan atau tindakan sistem terhadap target yang diinginkan (untuk mencapai tujuan tertentu yang diinginkan),
- b. Membandingkan dampak dari tindakanya tersebut, apakah sesuai tidak dengan jalur atau rencana yang seharusnya (mendeteksi kesalahan), dan

³ *Ibid.*, h. 140.

- c. Memanfaatkan kesalahan (*error*) untuk mengarahkan kembali ke arah atau jalur yang seharusnya.

Jadi, ahli sibermetik menginterpretasikan manusiasebagai suatu sistem kontrol yang dapat mengarahkan tindakannya dan memperbaiki tindakannya dengan mendasarkan pada umpan balik. Dengan demikian, belajar dalam konteks sibermetik merupakan proses mengalami konsekuensi lingkungan secara sensorik dan melibatkan perilaku koreksi diri (*self corrective behavior*). Oleh karena itu, pembelajaran harus didesain sedemikian rupa sehingga tercipta suatu lingkungan yang dapat menghasilkan umpan balik yang optimal bagi siswa.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Aplikasi prinsip sibermetik dalam pendidikan terlihat dengan semakin banyaknya simulator yang dikembangkan untuk berbagai kebutuhan. Simulator adalah suatu alat yang merepresentasikan realitas, di mana kerumitan aktivitasnya dapat dikendalikan. Contoh simulator pilot pesawat terbang, simulator pengendara mobil dan lain-lain.⁴

2. Pengertian Metode Permainan Simulasi

Dalam kegiatan belajar mengajar, metode menempati peranan yang tidak kalah pentingnya dari komponen lainnya dalam kegiatan belajar mengajar. Metode merupakan suatu alat untuk memotivasi dan sebagai alat untuk mencapai tujuan dalam pengajaran.

⁴ Hamzah Buno, *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajarmengajar yang Kreatif dan Efektif* (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2009), h. 28-29.

Dari berbagai pakar dalam dunia pendidikan memiliki pendapat yang berbeda-beda untuk mendefinisikan pengertian tentang metode. Supriyadi Saputro dalam bukunya mengenai pengembangan proses belajar mengajar menjelaskan sebagai berikut:

...Metode adalah cara, yang di dalam fungsinya merupakan alat untuk mencapai tujuan. Metode adalah cara-cara yang dilaksanakan untuk mengadakan interaksi belajar mengajar dalam rangka mencapai tujuan pengajaran.

Drs. Lalu Muhammad Azhar dalam bukunya menjelaskan:

Metode adalah cara yang di dalam fungsinya merupakan alat untuk mencapai tujuan. Ini berlaku bagi guru (metode mengajar), maupun bagi murid (metode belajar). Semakin baik metode yang dipakai semakin efektif pencapaian tujuan.

Ahmad Tafsir dalam bukunya juga mendefinisikan metode sebagai berikut:

Metode ialah istilah yang digunakan untuk mengungkapkan pengertian "cara yang paling tepat dan cepat dalam melakukan sesuatu"...⁵

Dan Syaiful Bahri Djamarah dalam bukunya mengatakan:

Metode adalah suatu cara yang dipergunakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.⁶

Dalam pendidikan agama Islam dijelaskan bahwa metode pengajaran agama Islam adalah cara yang paling tepat dan cepat dalam mengajarkan

⁵ Ahmad Tafsir, *Metodologi Pengajaran Agama Islam* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2000), h. 9.

⁶ Syaiful Bahri Djamarah, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 1995), h. 53.

agama Islam. Kata tepat dan cepat inilah yang sering diungkapkan dalam ungkapan efektif dan efisien. Kalau begitu metode pengajaran agama Islam ialah cara yang paling efektif dan efisien dalam mengajarkan agama Islam.⁷

Jadi metode di sini hanya sebagai alat, dan bukan sebagai tujuan sehingga metode mengandung implikasi bahwasannya proses penggunaannya harus sistematis dan kondisional. Maka hakekatnya penggunaan metode dalam proses belajar mengajar adalah pelaksanaan sikap hati-hati dalam pekerjaan mendidik dan mengajar.

Mengajar secara efektif sangat bergantung pada pemilihan metode dan penggunaan metode mengajar yang serasi dengan tujuan mengajar. Guru-guru yang telah berpengalaman umumnya sependapat, bahwa masalah ini sangat penting bagi calon guru menyangkut kelancaran tugasnya. Karena itu pelajarilah secara teliti metode-metode mengajar sampai saudara mempunyai keyakinan, kesanggupan dan pengalaman-pengalaman praktis serta mampu menggunakannya sesuai dengan kebutuhan-kebutuhan khusus yang berada dalam daerah perhatian anak. Metode mengajar yang digunakan akan menentukan suksesnya pekerjaan saudara selaku guru kelas.

Metode dan juga teknik mengajar merupakan bagian dari strategi pengajaran. Metode pengajaran dipilih berdasarkan dari atau dengan pertimbangan jenis strategi yang telah ditetapkan sebelumnya. Begitu pula,

⁷ Ahmad Tafsir, *Op.Cit.*, h. 9.

oleh karena metode merupakan bagian yang integral dengan sistem pengajaran maka perwujudannya tidak dapat dilepaskan dengan komponen sistem pengajaran yang lain.

Dalam pendidikan metode termasuk salah satu komponen yang penting. Metode termasuk salah satu instrumen input di samping kurikulum, prasarana dan sarana pendidikan serta instrumen yang lain.

Dari beberapa pengertian metode di atas, maka penulis menyimpulkan bahwasanya metode mengajar adalah merupakan suatu sarana atau cara yang harus dilalui untuk menyajikan bahan pengajaran agar tercapai tujuan pengajaran.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Dalam proses belajar mengajar terdapat dua kegiatan di antaranya kegiatan guru dan murid. Kegiatan belajar mengajar melahirkan interaksi unsur-unsur manusiawi adalah sebagai suatu proses dalam rangka pencapaian tujuan pengajaran guru dengan sadar berusaha mengatur lingkungan belajar agar bergairah bagi anak didik. Dengan seperangkat teori dan pengalamannya yang guru gunakan untuk bagaimana mempersiapkan program pengajaran yang sistematis.

Proses belajar mengajar merupakan kegiatan inti dalam pendidikan formal di sekolah mencakup berbagai komponen. Menurut Nana Sudjana, komponen utama dalam proses belajar mengajar adalah tujuan, bahan, metode dan alat penilaian.

Begitu pula dalam bukunya Syaiful Bahri Djamarah menjelaskan bahwa:

Sebagai salah satu komponen pengajaran, metode memiliki arti penting dan patut dipertimbangkan dalam rangka pengajaran. Tanpa menggunakan metode, kegiatan interaksi edukatif tidak akan berproses. Karena itu, tidak pernah ditemui guru mengajar tak memakai metode.⁸

Berkaitan dengan pelaksanaan proses belajar mengajar, bahwa yang paling menentukan adalah guru, maka seorang guru dengan latar belakang pendidikan keguruan akan lain kemampuannya bila dibandingkan dengan seseorang dengan latar belakang pendidikan bukan keguruan. Kemampuan guru yang berpengalaman tentu lebih berkualitas dibandingkan dengan kemampuan guru yang kurang berpengalaman dalam pendidikan dan pengajaran.

Salah satu usaha yang tidak pernah guru tinggalkan adalah bagaimana memahami kedudukan metode sebagai salah satu komponen yang ikut ambil bagian bagi keberhasilan kegiatan belajar mengajar. Dalam proses interaksi edukatif kedudukan metode tidaklah hanya sekedar suatu cara, akan tetapi sekaligus merupakan teknik di dalam proses penyampaian materi pengajaran.

Oleh sebab itu metode mengajar akan meliputi kemampuan, mengorganisir kegiatan dan teknik mengajar sampai kepada evaluasi.

⁸ Syaiful Bahri Djamarah, *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif* (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2000), h. 187.

Kerangka berfikir yang demikian bukanlah suatu hal yang aneh, tetapi nyata dan memang betul-betul dipikirkan oleh seorang guru. Dijelaskan oleh Syaiful Bahri Djamarah bahwa pemahaman kedudukan metode sebagai alat motivasi ekstrinsik, sebagai pengajaran dan sebagai alat untuk mencapai tujuan.⁹

Secara umum dapat diartikan bahwa permainan adalah suatu aktivitas yang menyenangkan, ringan, bersifat kompetitif, atau kedua-duanya. Permainan merupakan aktivitas yang dilakukan baik oleh anak-anak maupun orang dewasa. Dengan bermain anak-anak didik dapat mengenal lingkungan dan dirinya, belajar tentang aturan-aturan kehidupan masyarakat, menirukan pikiran-pikiran dan hubungan-hubungan yang berarti. Dengan cara ini anak-anak dapat belajar berbagai macam pengetahuan yang memungkinkan mereka untuk dapat bergaul dan hidup bermasyarakat. Permainan dapat disebut sebagai alat untuk mengembangkan pengenalan terhadap lingkungan sekitarnya.¹⁰

Permainan simulasi adalah salah satu permainan edukatif yang digunakan dalam bimbingan kelompok.¹¹ Permainan simulasi juga seperti permainan yang lainnya mempunyai batas waktu dan aturan-aturan tertentu yang agak membatasi kebebasan pemain.

⁹ Syaiful Bahri Djamarah, *Op.Cit.*, "Strategi Belajar Mengajar", h. 82.

¹⁰ Munjin Nasih, Lilik Nur Kholidah, *Metode dan Tehnik Pembelajaran Pendidikan Agama Islam* (Bandung: PT. Refika Aditama, 2009), h. 139.

¹¹ Hasan, Lilik Muyassaroh, *Efektifitas Tehnik Permainan Simulasi dalam Bimbingan Kelompok untuk Meningkatkan Keterampilan Hubungan Interpersonal Siswa Kelas VII di SMP Negeri 20 Malang*, Skripsi, 2009.

Menurut Adams (dalam Romlah, 2002) permainan simulasi adalah permainan yang dimaksudkan untuk merefleksikan situasi-situasi yang terdapat dalam kehidupan yang sebenarnya. Tetapi situasi ini hampir selalu dimodifikasi apakah dibuat lebih sederhana atau diambil sebagian atau dikeluarkan dari konteksnya. Dalam hal ini perlu diperhatikan bahwa situasi yang disimulasikan hendaknya tidak terlalu kompleks dan tidak terlalu sederhana. Apabila terlalu kompleks para pemain menjadi kurang berani memainkannya, permainan simulasi tetap dapat menyediakan suatu gambaran kehidupan dan kenyataan yang berarti.¹²

Simulasi telah diterapkan dalam pendidikan lebih dari tiga puluh tahun. Pelopornya antara lain Sarene Boocock dan Harold Guetzkow. Walaupun model simulasi bukan berasal dari disiplin ilmu pendidikan, tetapi merupakan penerapan dari prinsip sibernetik, suatu cabang dari psikologi sibernetik yaitu suatu studi perbandingan antara mekanisme kontrol manusia (biologis) dengan sistem elektromekanik, seperti komputer.

3. Tujuan Metode Permainan Simulasi

Permainan simulasi dibuat untuk tujuan-tujuan tertentu, misalnya membantu siswa untuk mempelajari pengalaman-pengalaman yang berkaitan dengan aturan-aturan sosial. Dalam hal ini peserta permainan dapat memerankan peran yang sama sekali asing baginya. Permainan simulasi hampir sama dengan permainan peranan tetapi dalam permainan simulasi

¹² *Ibid.*, h. 140.

kadang-kadang pemain menghalangi pemain lainnya. Permainan simulasi bisa dikatakan merupakan gabungan antara tehnik bermain peranan dengan tehnik diskusi. Adapun tujuan permainan simulasi yang pertama adalah merupakan salah satu aspek atau memiliki muatan pendidikan moral, dan tujuan yang kedua diharapkan bermuatan pendidikan intelek.¹³

Simulasi sebagai metode mengajar bertujuan:

- a. Melatih ketrampilan tertentu baik bersifat profesional maupun bagi kehidupan sehari-hari,

Yakni dapat memberi kreatifitas mengajar bagi guru. Agar dalam penyampaiannya tidak monoton, sehingga sering kali siswa merasa jenuh bila metode yang diterapkan setiap hari sama

- b. Memperoleh pemahaman tentang suatu konsep atau prinsip, bagi siswa maupun guru akan mendapat pemahaman,

Yakni bagi siswa akan mudah memahami isi materi pelajaran, karena metode yang digunakan merupakan metode yang sangat mudah dicerna dan dilakukan didesain sesuai ukuran usia siswa, yakni bermain yang menyenangkan. Sehingga dengan diterapkannya metode permainan simulasi siswa yang biasanya tidak aktif dalam kelas, akan terdorong aktif, karena metode simulasi ringan tanpa beban dan takut. Bagi guru, permainan simulasi sebagai pembantu semangat belajar siswa, secara

¹³ Amini, *Upaya Meningkatkan Kerja Sama Anak Melalui Permainan Edukatif*, www.rumahbangsa.com, diakses tanggal 11 Februari 2009

langsung dapat cepat memahami siswa, sehingga guru tidak perlu susah-susah menerangkan, karena siswa akan aktif dengan sendirinya.

c. Melatih memecahkan masalah,

Dengan metode permainan simulasi ini siswa dituntut aktif, kompak, dan cermat dalam memecahkan permasalahan pada materi yang diberikan oleh guru pada kelompok.

d. Meningkatkan keaktifan belajar dengan melibatkan siswa dalam mempelajari situasi yang hampir serupa dengan kejadian yang sebenarnya,

Seorang siswa akan aktif dengan sendirinya, karena dalam metode permainan simulasi siswa dituntut untuk berani dengan memerankan seperti kehidupan sebenarnya serta berdiskusi, sehingga siswa akan aktif dan kompak.

e. Memberikan motivasi belajar kepada siswa, metode permainan simulasi ini permainan yang tidak membebani karena ramah dalam belajar,

Yakni metode yang dilakukan dipraktekkan seperti dalam kehidupan sehari-hari, sehingga siswa semangat tanpa ada rasa takut dan beban.

f. Melatih siswa untuk mengadakan kerjasama dalam situasi kelompok,

Metode permainan simulasi merupakan kolaborasi antara metode permainan bermain peran dan berdiskusi, siswa dituntut kompak, karena proses pembelajarannya berkelompok.

- g. Menumbuhkan daya kreatif siswa, melatih siswa untuk mengembangkan sikap toleransi. (Sudjana, 1989:89-90),

Karena permainannya berkelompok, maka secara tidak langsung siswa dapat mengembangkan kreatifitas diri siswa dengan kerjasama dan kekompakkannya.

Dalam permainan peranan simulasi para pemainnya berkelompok dan berkompetisi untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu dengan mentaati peraturan-peraturan yang ditetapkan bersama. Dalam permainan tersebut para pemain harus berperan dan berperilaku seperti jika mereka benar-benar terlibat dalam situasi kehidupan yang sebenarnya. Jumlah pemain dalam permainan simulasi terbatas, dan lama permainannya juga terbatas. Selain itu permainan simulasi membutuhkan tempat dan peralatan tertentu

Topik-topik permainan simulasi disesuaikan dengan tingkat perkembangan dan latar belakang lingkungan anak, dengan demikian mereka tidak merasa melakukan sesuatu yang tidak mereka sukai. Metode permainan simulasi cocok dipakai untuk memotivasi belajar anak, terutama bila bahan pelajaran yang dipelajari kurang menarik. Permainan simulasi selain berguna untuk memperkenalkan konsep-konsep dan menanamkan pengertian tentang sesuatu hal juga mempunyai kekuatan untuk membangkitkan minat dan perhatian anak.

Penggunaan tehnik permainan simulasi baik untuk kepentingan pengajaran didasarkan pada pikiran bahwa belajar secara berarti dapat terjadi

apabila si belajar menyatu dan akrab dengan lingkungan belajarnya. Belajar yang berlangsung dalam situasi demikian disebut belajar aktif.

4. Langkah-Langkah Pembelajaran Metode Permainan Simulasi

Proses simulasi tergantung pada peran guru atau fasilitator. Ada empat prinsip yang harus dipegang oleh fasilitator atau guru. *Pertama* adalah penjelasan. Untuk melakukan simulasi pemain harus benar-benar memahami aturan main. Oleh karena itu, guru/fasilitator hendaknya memberikan penjelasan dengan sejelas-jelasnya tentang aktivitas yang harus dilakukan berikut konsekuensi-konsekuensinya.

Kedua adalah mengawasi (*refereeing*). Simulasi dirancang untuk tujuan tertentu dengan aturan dan prosedur main tertentu. Oleh karena itu guru/fasilitator harus mengawasi proses simulasi sehingga berjalan sebagaimana seharusnya. *Ketiga* adalah melatih (*coaching*). Dalam simulasi, pemain/peserta akan mengalami kesalahan. Oleh karena itu, guru/fasilitator harus memberikan saran, petunjuk, atau arahan sehingga memungkinkan mereka tidak melakukan kesalahan yang sama. *Keempat* adalah diskusi. Dalam simulasi, refleksi menjadi sangat penting.

Tahap pertama, pembelajaran simulasi adalah menyiapkan siswa yang menjadi pemeran dalam simulasi. Dalam *tahap kedua*, guru menyusun skenario dengan memperkenalkan siswa terhadap aturan, peran, prosedur, pemberi skor (nilai), tujuan permainan, dan lain-lain. Guru mengatur siswa untuk memegang peran-peran tertentu dan mengujicobakan simulasi untuk

memastikan bahwa seluruh siswa memahami prosedur dan aturan main simulasi tersebut. *Tahap ketiga* adalah pelaksanaan dari simulasi itu sendiri. Siswa berpartisipasi dalam permainan atau simulasi, sementara guru memainkan perannya seperti yang telah dijelaskan di atas. Pada saat-saat tertentu, kemungkinan ada interupsi apabila ada kesalahpahaman sehingga proses simulasi dapat berjalan kembali seperti seharusnya. *Tahap terakhir* adalah *debriefing*. Guru mendiskusikan tentang beberapa hal seperti telah dijelaskan di atas.¹⁴

Menurut Romlah, 2001, untuk membuat permainan simulasi dapat

diikuti langkah-langkah sebagai berikut:

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

- a. Meneliti masalah yang banyak dialami anak. Terutama yang menyangkut bidang pendidikan dan sosial.
- b. Merumuskan tujuan yang ingin dicapai dalam permainan itu. Dalam melakukan hal ini anggota kelompok atau siswa supaya diikutsertakan.
- c. Membuat daftar sumber-sumber yang dapat dipakai untuk membantu menyelesaikan topik yang akan digarapnya, misalnya alat-alat yang diperlukan, buku sumber, dan waktu yang sesuai untuk mengerjakan tugas, antara guru dan siswa.
- d. Memilih situasi dalam kehidupan sebenarnya yang ada kaitannya dengan kehidupan siswa. Pelajari struktur situasi tersebut, dan aturan-aturan yang

¹⁴ Hamzah Buno, *Model Pembelajaran.....* h. 29-30.



mengatur perilaku mana yang boleh dan perilaku mana yang tidak boleh dilakukan.

- e. Membuat model atau skenario dari situasi yang sudah dipilih. Untuk permainan yang akan dilakukan selama 45 menit dapat dibuat 10-13 pesan termasuk pesan yang ditulis dalam kartu terpisah. Isi masing-masing pesan harus disesuaikan dengan keadaan dan kejadian yang terdapat dalam kehidupan yang sebenarnya.
- f. Identifikasi siapa saja dan berapa orang yang akan terlibat dalam permainan tersebut. Pemegang peran apa saja yang diperlukan dan apa peran masing-masing. Apakah pemain bermain dalam satu kelompok.
- g. Membuat alat-alat permainan simulasi. Misalnya: bebreran, kartu-kartu pesan, kartu-kartu yang berisi kegiatan yang harus dilakukan untuk mengisi kegiatan selingan dan sebagainya.

Selesai semua langkah-langkah tersebut dikerjakan, pemimpin kelompok bersama-sama dengan anggota kelompok membuat aturan-aturan dasar dalam memainkan permainan simulasi tersebut. Setelah semuanya selesai, permainan dicoba untuk dimainkan untuk melihat apakah pesan-pesan dibuat cukup komunikatif dan dapat dipahami oleh siswa.

Pesan-pesan yang tidak jelas kemudian diperbaiki, maka pesan-pesan itu sebagian dituliskan dalam lembaran permainan dan sebagian ditulis dalam kartu-kartu tersendiri. Keseluruhan perlengkapan permainan simulasi yang siap dimainkan tersendiri dari:

- a. Lembaran permainan, yang memuat pesan-pesan dan gambar-gambar yang sesuai dengan topik permainan.
- b. Kartu-kartu pesan, yang berisi pesan-pesan yang tidak dipaparkan dalam lembaran permainan. Kartu-kartu ini dapat diberi tanda khusus, misalnya bintang, bendera merah putih, gambar buah dan lain-lain.
- c. Alat penentu langkah dapat berupa dadu, kubus yang dituliskan angka 1, 2, 3, 4, 5 atau kartu-kartu yang berisi angka-angka 1 - 13 atau gulungan kertas (lot) yang bertuliskan angka 1 - 6.
- d. Tanda untuk bermain bagi masing-masing pemain, dapat berupa segi empat dari kertas manila, atau benda-benda lainya misalnya kancing baju, uang logam dan lain-lain.¹⁵

5. Kelebihan dan Kekurangan Metode Permainan Simulasi

Beberapa faktor yang ikut mempengaruhi penggunaan permainan simulasi dalam pendidikan agama yaitu:

- a. Kelebihan
 - 1) Tidak bertentangan dengan hakikat manusia sebagai makhluk bermain (*homo luden*), di mana manusia cenderung untuk memperoleh kesegaran moril dengan menikmati permainan yang ada. Kesegaran ini diperoleh dari karakteristik yang ada dalam setiap permainan, termasuk permainan simulasi, yaitu menarik, memikat, penuh variasi,

¹⁵ Munjih Nasih dan Lilik Nur Kholidah, *Metode dan Tehnik Pembelajaran Pendidikan Agama Islam* (Bandung: PT. Refika Aditama, 2009), h. 143-144.

dan menggairahkan. Dalam praktik ditemukan gejala yang berupa kecenderungan untuk bermain simulasi dan bermain lagi tanpa ada rasa bosan yang menyelubungi.

- 2) Permainan simulasi sangat praktis dan mudah dilaksanakan karena peraturan-peraturan permainannya dapat dicerna oleh masyarakat tua, muda, pria, maupun wanita bahkan oleh anak-anak. Di samping itu, permainan simulasi dapat dilaksanakan setiap saat, tergantung kemauan kelompok.
- 3) Sarana untuk menyelenggarakan permainan simulasi sangat ekonomis yakni murah dan mudah didapat, misalnya papan bermain dapat dibuat dari bahan kertas atau kalau tidak ada kertas, permainan dapat dilakukan di atas lantai. Untuk tanda permainan, dapat digunakan pecahan genting dan sejenisnya.
- 4) Permainan simulasi juga tepat guna yakni dapat menyampaikan informasi mengenai kesadaran bersosial, saling menghormati, mensyukuri nikmat maupuin pesan-pesan pembangunan, di samping itu dapat mengungkapkan aspirasi perasaan dan pendapat masyarakat.

b. Kekurangan

Di samping beberapa faktor penunjang tersebut di atas, terdapat juga hambatan-hambatan yang perlu mendapat perhatian cara pemecahannya. Hambatan tersebut antara lain:

- 1) Terdapat ketidaksamaan latar belakang dan tingkat pengetahuan fasilitator tentang materi permainan dan pesan-pesan yang ingin dimunculkan ditambah kurang memadainya ketrampilan fasilitator dalam menumbuhkan gairah untuk berdiskusi. Untuk ini perlu dilakukan bimbingan dan penyegaran fasilitator secara terencana.
- 2) Adanya pandangan bahwa metode ini mengganggu proses pembelajaran yang lain sehingga dapat menghambat kegairahan bermin kelompok simulasi.
- 3) Masih adanya suasana yang kurang menunjang dalam bidang sosial, ekonomi, politik, maupun budaya sekitar lingkungan sekolah.¹⁶

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

B. Tinjauan dari Prestasi Belajar Siswa

1. Pengertian prestasi belajar

Menurut bahasa, prestasi belajar itu adalah hasil yang telah dicapai¹⁷ (dari yang telah dilakukan, dikerjakan dan sebagainya) demikian juga dikatakan oleh ahli bahasa W. J. S Poerwaradminto, yaitu: prestasi adalah hasil yang telah dicapai (dilakukan, dikerjakan dan sebagainya).¹⁸

Jadi pengertian prestasi adalah suatu hasil yang telah dicapai dari suatu yang dilakukan atau dikerjakan dan di dalam mencapai hasil itu ditempuh

¹⁶ *Ibid...* h. 142-143.

¹⁷ Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta: Balai Pustaka, 1995), h. 787.

¹⁸ W.J.S. Poerwadarminta, *Kamus Umum Bahasa Indonesia* (Jakarta: Balai Pustaka, 1976), h. 768.

melalui usaha yang sungguh-sungguh sehingga memperoleh suatu keberhasilan yang menyenangkan.

Prestasi belajar adalah sebuah kalimat yang terdiri dari dua kata, yakni "prestasi" dan "belajar". "Prestasi" adalah hasil dari suatu kegiatan yang telah dikerjakan, diciptakan, baik secara individual maupun kelompok. Sedangkan menurut Mas'ud Khasan Abdul Qahar, prestasi adalah apa yang telah dapat diciptakan, hasil pekerjaan, hasil yang menyenangkan hati yang diperoleh dengan jalan keuletan kerja.

Sedangkan belajar adalah suatu aktifitas yang dilakukan secara sadar untuk mendapatkan sejumlah kesan dari bahan yang telah dipelajari.¹⁹

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Hilgard dan Bower mengemukakan bahwa belajar berhubungan dengan perubahan tingkah laku seseorang terhadap situasi tertentu yang disebabkan oleh pengalamannya yang berulang-ulang, dimana perubahan tingkah laku itu tidak dapat dijelaskan atau dasar kecenderungan respon pembawaan, kematangan, atau keadaan-keadaan sesaat seseorang. Sedangkan Witherington mengemukakan bahwa belajar adalah suatu perubahan di dalam kepribadian yang menyatakan diri sebagai suatu pola baru daripada reaksi yang berupa kecakapan, sikap, kebiasaan, kepandaian, atau suatu pengertian.²⁰

Adapun pengertian belajar secara kualitatif (tinjauan mutu) ialah proses memperoleh arti-arti dan pemahaman-pemahaman serta cara-cara

¹⁹Syaiful Bahri Djamarah, *Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru*, Surabaya: Usaha Nasional,, 1994, hal. 20.

²⁰Ngalm Purwanto, *Psikologi Pendidikan*, Bandung: Remadja Rosdakarya, 1985, hal. 80.

menafsirkan dunia disekeliling siswa. Belajar dalam pengertian ini difokuskan pada tercapainya daya pikir dan tindakan yang berkualitas untuk memecahkan masalah-masalah yang kini dan nanti dihadapi siswa.²¹

Dengan demikian, dapat penulis ambil pengertian yang cukup sederhana mengenai prestasi belajar, yaitu hasil yang diperoleh berupa kesan-kesan yang mengakibatkan perubahan dalam diri individu sebagai hasil dari aktifitas dalam belajar.

Prestasi adalah hasil dari suatu kegiatan yang telah dikerjakan, diciptakan baik secara individu maupun kelompok. Prestasi tidak akan pernah dihasilkan selama seseorang tidak pernah melakukan suatu kegiatan. Pencapaian prestasi tidaklah mudah, akan tetapi kita harus menghadapi berbagai rintangan dan hambatan hanya dengan keuletan dan optimis dirilah yang dapat membantu untuk mencapainya.

Berbagai kegiatan dapat dijadikan sebagai sarana untuk mendapatkan "Prestasi". Semuanya tergantung dari profesi dan kesenangan dari masing-masing individu. Pada prinsipnya setiap kegiatan harus digeluti secara optimal. Dari kegiatan tertentu yang digeluti untuk mendapatkan prestasi maka beberapa ahli berpendapat tentang "Prestasi" adalah hasil dari suatu kegiatan.

Sajalan dengan itu menurut pendapat Nasrun Harahap dkk, tentang prestasi belajar adalah penilaian pendidikan tentang perkembangan dan

²¹Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan Suatu Pendekatan Baru*, (Bandung: Remadja Rosdakarya), 2000, h. 92.

kemajuan murid yang berkenaan dengan penguasaan bahan pelajaran yang disajikan kepada mereka serat nilai-nilai yang terdapat dalam kurikulum.

Prestasi belajar adalah sebuah kalimat yang terdiri dari dua kata, yakni *prestasi* dan *belajar*. Antara prestasi dan belajar mempunyai arti yang berbeda. Oleh karena itu, sebelum penulis membahas pengertian prestasi belajar, maka penulis akan memberikan pengertian prestasi dan belajar. Langkah ini bertujuan untuk memudahkan dalam memahami lebih mendalam tentang pengertian tersebut.

Prestasi belajar terdiri dari dua kata yang mempunyai pengertian sendiri-sendiri yakni prestasi dan belajar, tetapi dalam pembahasan ini kedua kata tersebut sangat berhubungan.

Prestasi adalah hasil yang telah dicapai dari suatu usaha yang telah dikerjakan,²² menurut Zainal Arifin berasal dari kata *prestatie* bahasa Belanda yang berarti “hasil usaha”. Jadi prestasi belajar merupakan hasil usaha belajar.²³

Dari beberapa pengertian prestasi yang dikemukakan para ahli diatas, jelas terlihat perbedaan pada kata-kata tertentu sebagai penekanan, namun intinya sama yakni hasil yang dicapai dari suatu kegiatan. Untuk itu dapat dipahami, bahwa prestasi adalah hasil dari suatu kegiatan yang telah

²² Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta: Balai Pustaka, 2003), h. 895

²³ Zainal Arifin, *Evaluasi Instruksional Prinsip Teknik Prosedur* (Bandung: Remaja Karya, 1988), h. 123

dikerjakan, diciptakan, yang menyenangkan hati yang diperoleh dengan jalan keuletan kerja, baik secara individual maupun kelompok dalam bidang kegiatan tertentu.

Dari pengertian prestasi yang dikemukakan para ahli diatas, mempunyai inti yang sama yaitu hasil yang dicapai dari suatu kegiatan.

Dengan demikian, dapat diambil pengertian yang cukup sederhana mengenai hal ini, yakni sebagaimana dikemukakan oleh Djamarah bahwa prestasi belajar adalah hasil yang diperoleh berupa kesan-kesan yang mengakibatkan perubahan dalam diri individu sebagai hasil dari aktivitas dalam belajar yang sesuai dengan nilai-nilai Islam.²⁴

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Prestasi tidak akan pernah dihasilkan selama seseorang tidak melakukan suatu kegiatan. Dari kegiatan yang digeluti maka seseorang mendapatkan prestasi. Dalam hal ini berhasil atau gagal nya tujuan belajar adalah terletak pada dirinya sendiri. Maka dirinya sendirilah yang bertanggung jawab untuk melakukan kegiatan belajar agar berhasil. Andai kata mengalami kegagalan maka akibat yang memikul nya adalah dirinya sendiri, tidak mungkin perbuatan-perbuatan belajar dilakukan oleh orang lain, orang tua, guru, teman. Orang lain hanya sebagai petunjuk saja. Yang memberikan dorongan dan bimbingan yang diberikan serta untuk selanjut nya dipelajari sendiri dengan mengolah, menyimpan dan memanasifasikan serta menerapkannya. Oleh karena itu kesuksesan ini terletak pada diri sendiri

²⁴ *Ibid*, h. 23

(pelajar). Sudah barang tentu faktor kemauan, minat, ketekunan, tekad untuk sukses, cita-cita yang tinggi merupakan unsur-unsur mutlak yang bersifat mendukung usahanya.

Hasil belajar dan penguasaan ini diketahui melalui pengukuran atau tes dan penelitian usaha belajar yang dinyatakan dalam bentuk simbol-simbol, sehingga dapat diketahui pencapaian belajar, yang sering disebut dengan prestasi belajar. Hal ini sesuai dengan pendapat Dra. Sutratinah Tirtonegoro yang memaparkan sebagai berikut: “kualitas prestasi belajar adalah hasil dari pengukuran serta peralatan usaha belajar. Kualitas belajar disini adalah penilaian hasil usaha kegiatan belajar yang dinyatakan dalam bentuk simbol, angka, huruf maupun kalimat yang dapat mencerminkan hasil yang sudah dicapai oleh setiap anak dalam periode tertentu.”²⁵

Jadi pengertian kualitas prestasi belajar adalah mutu yang terdapat dalam penilaian hasil usaha kegiatan belajar yang telah dilakukan oleh manusia secara sadar dalam mengajarkan, membimbing, melatih, membina, dan mendidik manusia menuju kesempurnaan serta kedewasaan dalam hidup dan kehidupan. Yang dinyatakan dalam bentuk simbol, angka, huruf maupun kalimat yang dapat mencerminkan hasil yang sudah dicapai oleh setiap anak dalam periode tertentu.

²⁵ Dra. Sutratinah Tirtonegoro, *Anak Supernormal dan Program Pendidikannya* (Jakarta: Bina Aksara, 1984), h. 43

Sementara itu kata yang kedua adalah belajar. Belajar menurut Slameto adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Sedangkan menurut Hamalik belajar adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman²⁶. Dan menurut Djamarah belajar adalah suatu aktivitas yang dilakukan secara sadar untuk mendapatkan sejumlah kesan dari bahan yang telah dipelajari.

Dari berbagai pengertian diatas, dapat diambil suatu kesimpulan bahwa belajar merupakan suatu usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh perubahan tingkah laku sebagai hasil pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya baik ranah kognitif, afektif maupun psikomotorik.

Agar kita bisa lebih jelas mengetahui arti dari belajar, ada beberapa ciri perubahan tingkah laku dalam belajar, antara lain:

- a. Perubahan yang terjadi secara sadar, yaitu individu menyadari akan terjadinya perubahan dalam dirinya.
- b. Perubahan dalam belajar yang bersifat kontinyu dan fungsional, yaitu perubahan yang terjadi secara terus-menerus dan dinamis, hal ini banyak membawa manfaat dalam kehidupan individu.

²⁶ Prof. Dr. Oemar Hamalik, *Prose Belajar Mengajar* (Jakarta: Bumi Aksara, 2004), h. 27

- c. Perubahan dalam belajar yang bersifat posesif dan aktif, yaitu perubahan yang senantiasa bertambah dan tertuju untuk memperoleh sesuatu yang lebih baik dari sebelumnya.
- d. Perubahan dalam belajar yang bukan bersifat sementara, yaitu perubahan yang bersifat sementara tetapi perubahan yang terjadi adalah setelah belajar dan bersifat permanen dan menetap.
- e. Perubahan yang terarah dan bertujuan, yaitu perubahan tingkah laku yang terjadi karena adanya tujuan yang ingin dicapai.
- f. Perubahan yang mencakup seluruh aspek tingkah laku, yaitu hasil belajar yang mencapai pada perubahan tingkah laku secara keseluruhan baik dalam sikap, pengetahuan dan keterampilan.

Setelah menelusuri uraian diatas, maka dapat dipahami mengenai kata prestasi dan belajar. Prestasi pada dasarnya adalah hasil yang diperoleh dari suatu aktifitas. Sedangkan belajar pada dasarnya adalah suatu proses yang mengakibatkan perubahan dalam diri individu, yakni perubahan tingkah laku yang baik yang sesuai dengan nilai-nilai Islam.

2. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Prestasi Belajar Siswa

Prestasi belajar banyak dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik yang berasal dari dirinya (*internal*) maupun dari luar dirinya (*eksternal*)²⁷. Oleh karena itu, seorang guru haruslah kompeten didalam memilih metode pembelajaran sesuai dengan materi yang disampaikan. Salah satu metode

²⁷ A. Mursal, H.M. Taker, *Kamus Ilmu Jiwa dan Pendidikan* (Jakarta: Al-Ma'arif, 1981), h.50

yang cukup relevan terhadap penyampaian materi khususnya yang dapat dipraktekkan oleh siswa adalah metode demonstrasi dan pemberian tugas. Adapun faktor-faktor yang dimaksud meliputi hal-hal sebagai berikut:

a) Faktor yang berasal dari diri sendiri (internal)

- 1) Faktor jasmaniah (*fisiologi*) baik yang bersifat bawaan maupun yang diperoleh. Yang termasuk faktor ini adalah panca indera yang tidak berfungsi sebagaimana mestinya seperti mengalami sakit, cacat fisik/tubuh atau perkembangan yang tidak sempurna serta adanya kelelahan.

Kondisi kesehatan fisik yang sehat, sangat mempengaruhi keberhasilan dalam belajar terutama yang berkaitan dengan konsentrasi, sebagaimana Hasbullah Thabrani berpendapat bahwa: kesekatan diri sangat mempengaruhi segala aktifitas kita, baik aktifitas fisik maupun mental. Jika anda menderita, anda kurang bisa berkonsentrasi dengan baik, adakah anda sakit, ini juga dapat mengganggu konsentrasi anda.²⁸

Dengan demikian anak yang kurang sehat karena kurang gizi, dapat memberi pengaruh pada daya tangkap dan kemampuan belajarnya menjadi kurang, selain itu juga, adanya gangguan pada organ tubuh yang lemah, seperti pusing kepala atau yang lainnya, maka hal ini akan dapat menurunkan kualitas ranah cipta (kognitif)

²⁸ Hasbullah Thabrani, *Rahasia Sukses Belajar* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 1993), h. 34

sehingga materi yang dipelajarinya akan kurang bahkan tidak berbekas.²⁹

- 2) Faktor psikologis, baik yang bersifat bawaan maupun yang diperoleh, terdiri atas: a) Faktor intelektual yang meliputi faktor potensial, yaitu kecerdasan dan bakat serta faktor kecakapan nyata, yaitu prestasi yang dimiliki. b) Faktor non-intelektif yaitu unsur-unsur kepribadian tertentu seperti sikap, kebiasaan, minat kebutuhan, motivasi, emosi, dan penyesuaian diri.
- 3) Faktor kematangan fisik maupun psikis.

b) Faktor yang berasal dari luar diri (eksternal)

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Faktor eksternal ini merupakan faktor yang mempengaruhi prestasi belajar siswa yang bersumber dari luar diri seseorang. Menurut Singgih D. Gunarsa³⁰, ada beberapa hal yang mempengaruhi kualitas prestasi belajar siswa, yaitu:

1) Faktor Lingkungan keluarga

Kondisi lingkungan keluarga sangat menentukan hasil belajar seseorang. Yaitu adanya hubungan yang harmonis dalam keluarga, tersedianya fasilitas belajar, keadaan ekonomi yang cukup, suasana yang mendukung dan perhatian orang tua terhadap perkembangan proses belajar anak.

²⁹ Muhibbin Syah, *Op. Cit.*, h. 132

³⁰ Singgih D. Gunarsa, *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja* (Jakarta: Gunung Agung, 1991), h. 131

Hal ini dapat diklasifikasikan menjadi lima golongan, yaitu:

a) Cara mendidik anak

Setiap keluarga memiliki spesifikasi dalam mendidik anak, ada yang secara diktator, demokratis dan acuh tak acuh, yang mana hal ini akan mempengaruhi kualitas prestasi belajar siswa tersebut.

b) Hubungan orang tua dan anak

Ada bermacam-macam hubungan orang tua dan anak, ada yang dekat sekali, sehingga kadang-kadang mengakibatkan anak menjadi bergantung ataupun manja, ada yang acuh tak acuh, sehingga dalam diri anak timbul reaksi frustrasi, ada pula yang jauh, karena orang tua yang terlalu keras terhadap anak sehingga menghambat proses belajar, serta anak selalu diliputi ketakutan yang terus menerus.

c) Sikap orang tua

Anak adalah gambaran dari orang tua, karena sikap orang tua tidak dapat kita hindari. Sehingga sikap orang tua juga menjadi contoh bagi si anak.

d) Ekonomi keluarga

Faktor ekonomi sangat besar pengaruhnya terhadap kehidupan keluarga. Keharmonisan hubungan orang tua dan anak kadang-kadang tidak terlepas dari faktor ekonomi, demikian pula

faktor keberhasilan seseorang, namun faktor ekonomi keluarga ini pengaruhnya bersifat tidak mutlak.

e) Suasana dalam keluarga

Suasana dalam rumah tangga berpengaruh dalam membantu belajar bagi anak. Apabila suasana rumah itu selalu gaduh, tegang, sering ribut dan bertengkar, akibatnya anak tidak dapat belajar dengan nyaman, karena belajar membutuhkan ketenangan dan konsentrasi.

2) Faktor Lingkungan Sekolah.

Kondisi lingkungan sekolah yang dapat mempengaruhi kondisi belajar antara lain adanya guru yang cukup memadai, peralatan belajar yang cukup lengkap serta gedung yang cukup memenuhi syarat untuk belajar.

Faktor lingkungan sekolah mempunyai pengaruh yang sangat besar pula, karena hampir sepertiga dari kehidupan anak sehari-hari berada di sekolah. Faktor lingkungan sekolah yang dapat menunjang keberhasilan belajar anak, disamping gedung, guru dan anak, juga semua faktor lain yang ada di sekolah, seperti: faktor cara penyampaian pelajaran, faktor antara guru dan siswa, faktor asal sekolah, faktor

kondisi gedung, serta kelas harus memenuhi syarat belajar dan kedisiplinan yang diterapkan oleh sekolah yang bersangkutan.³¹

3) Faktor Lingkungan Masyarakat

Faktor masyarakat disebut juga sebagai faktor lingkungan sekitar anak dimana dia berada, hal ini juga memberikan pengaruh terhadap keberhasilan belajar anak. Faktor ini dibagi menjadi tiga macam, antara lain:

- a) *Faktor Media Masa*, termasuk semua alat-alat media masa, buku-buku, film, video casette dan sebagainya, yang dapat dimanfaatkan secara positif sebagai penunjang belajar siswa, namun juga bisa berdampak negatif bila disalah gunakan. Karena itu kewajiban dan perhatian orang tua dan guru sangat diperlukan untuk mengendalikan mereka.
- b) *Faktor Pergaulan*, teman bergaul dan aktifitas dalam masyarakat merupakan salah satu faktor yang dapat membantu keberhasilan dalam belajar siswa, sehingga dalam hal ini siswa harus dapat membagi waktu untuk belajar. Bila tidak dapat demikian, maka aktifitas anak tersebut dapat mengganggu pelajarannya, sehingga perhatian orang tua sangat diperlukan untuk terus dan selalu mengawasinya.

³¹ *Ibid*, h. 131

- c) *Tipe keluarga*, seperti pendidikan, jabatan orang tua anak itu akan memberikan pengaruh dalam perkembangan siswa.³²

Jadi lingkungan dapat menunjang keberhasilan belajar siswa untuk memperoleh kualitas prestasi belajar yang bisa juga diperoleh melalui lembaga pendidikan non-formal, sanggar majlis taklim, organisasi agama maupun karang taruna.

4) Faktor Cara Belajar yang Salah

- a) Cara pembagian waktu belajar yang tepat. Belajar membutuhkan keteraturan, ketekunan yang terus menerus. Bila anak belajar pada saat hampir menghadapi ulangan saja, maka bahan pelajaran yang telah diterimanya akan kurang bisa dikuasi, sehingga hal ini akan mempengaruhi hasil belajarnya.
- b) Cara belajar yang salah. Materi yang dipelajari mempunyai cara-cara tertentu didalam mempelajarinya, ada yang dengan menghafal, ada pula yang dimengerti dengan latihan atau praktek. Hubungan materi yang dipelajari dengan materi lainnya, serta bahan yang dipelajari hanya berhenti pada apa yang ditulis di bukunya dan tidak berkembang.
- c) Waktu istirahat. Belajar tanpa istirahat dan belajar dalam keadaan lelah, tidak akan membawa hasil yang optimal, karena dalam

³² *Ibid*, h. 134

keadaan lelah baik pikiran maupun fisiknya, maka keadaan itu akan dapat mengganggu konsentrasi belajar.

- d) Tugas rumah yang terlalu padat. Anak akan mengalami kesulitan dalam pelajarannya, bila tugas di rumah yang dipikulnya terlalu banyak dan meminta banyak waktu dan perhatian, dan waktu belajar yang sempit, maka dimungkinkan anak akan mengalami kelelahan dalam belajar. Dalam hal ini ketepatan membagi waktu sangat diperlukan.

Selain faktor-faktor tersebut, faktor eksternal lain yang juga

mempengaruhi prestasi belajar siswa diantaranya adalah:

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

- 1) Faktor budaya, seperti adat istiadat, ilmu pengetahuan, teknologi, dan kesenian.
- 2) Faktor lingkungan fisik, seperti fasilitas rumah dan fasilitas belajar.
- 3) Faktor lingkungan spiritual atau keagamaan.

Demikianlah, beberapa faktor internal dan eksternal yang berinteraksi baik secara langsung maupun tidak langsung mempengaruhi prestasi belajar siswa.

Untuk mengukur dan mengevaluasi tingkat keberhasilan belajar tersebut dapat dilakukan melalui test prestasi belajar. Berdasarkan tujuan dan ruang lingkupnya test prestasi belajar dapat digolongkan ke dalam jenis penilaian sebagai berikut:

a) **Test Formatif**

Penilaian ini digunakan untuk mengukur setiap satuan bahasan tertentu dan bertujuan hanya untuk memperoleh gambaran tentang daya serap siswa terhadap satuan bahasan tersebut.

b) **Test Subsumatif**

Penilaian ini meliputi sejumlah bahan pengajaran atau satuan bahasan yang telah diajarkan dalam waktu tertentu. Tujuannya adalah untuk menetapkan tingkat prestasi belajar siswa.

c) **Test Sumatif**

Penilaian ini diadakan untuk mengukur daya serap siswa terhadap pokok-pokok bahasan yang telah diajarkan selama satu semester. Tujuannya adalah untuk menetapkan tingkat atau taraf keberhasilan belajar siswa dalam suatu periode belajar tertentu. Selain itu evaluasi ini lazim dilakukan pada akhir semester atau akhir tahun dan hasilnya dijadikan bahan laporan resmi mengenai kinerja akademik siswa.³³

Pada bagian lain, pengukuran keberhasilan belajar dapat dilihat dengan mengevaluasi prestasi belajar siswa pada tiga ranah, yaitu ranah cipta, ranah rasa, dan ranah karsa.

1) **Evaluasi prestasi kognitif.** Untuk mengukur keberhasilan siswa yang berdimensi kognitif (ranah cipta) dapat dilakukan dengan

³³ Muhibbin Syah, *Op. Cit.*, h. 144

berbagai cara, baik dengan tes tertulis maupun tes lisan dan perbuatan.

- 2) Evaluasi prestasi afektif. Salah satu bentuk tes ranah rasa yang populer adalah skala likert (*Likert Scala*) yang tujuannya untuk mengidentifikasi kecenderungan/sikap orang. Bentuk skala ini menampung pendapat yang mencerminkan sikap sangat setuju, ragu-ragu, tidak setuju dan sangat tidak setuju, dapat pula mencerminkan sikap-sikap mulai sangat “ya” sampai “sangat tidak”.

- 3) Evaluasi prestasi psikomotorik. Adapun cara yang dipandang tepat untuk mengevaluasi keberhasilan belajar yang berdimensi ranah psikomotor ini adalah observasi. Observasi dalam hal ini dapat diartikan sebagai sejenis tes mengenai peristiwa, tingkah laku atau fenomena lain dengan pengamatan langsung, namun observasi ini harus dibedakan dengan eksperimen, karena eksperimen umumnya dipandang sebagai salah satu cara observasi.³⁴

Dalam evaluasi pendidikan Islam, tujuan merupakan sasaran ideal yang hendak dicapai. Sebagaimana kita ketahui bahwa kurikulum mengandung materi pelajaran yang tersusun dalam program dan diproses dengan berbagai metode yang sesuai menuju suatu

³⁴ *Ibid*, h. 156

pendidikan yang maksimal, kita sebut produk kependidikan Islam atau *out put* kependidikan Islam.

Evaluasi dalam pendidikan Islam merupakan cara atau teknik penilaian terhadap tingkah laku anak didik berdasarkan standar perhitungan yang bersifat komprehensif dari seluruh aspek-aspek kehidupan mental psikologi dan spiritual-religius, karena manusia hasil pendidikan Islam bukan saja sosok pribadi yang tidak hanya bersikap religius melainkan juga berilmu dan berketerampilan yang sanggup beramal dan berbakti kepada Tuhan dan masyarakatnya.

Sasaran dari evaluasi pendidikan agama Islam secara garis besarnya meliputi empat kemampuan dasar anak didik yaitu:

- a) Sikap dan pengamalan terhadap arti hubungan pribadinya dengan Tuhannya.
- b) Sikap dan pengamalan terhadap arti hubungan dirinya dengan masyarakat.
- c) Sikap dan pengamalan terhadap arti hubungan kehidupannya dengan alam sekitarnya.
- d) Sikap dan pandangan terhadap dirinya sendiri selaku hamba Allah dan selaku anggota masyarakat serta selaku khalifah di muka bumi.

Keempat kemampuan dasar tersebut dijabarkan dalam klasifikasi kemampuan tehnik sebagai berikut:

- a) Sejauh mana loyalitas dan kesungguhannya untuk mengabdikan dirinya kepada Tuhan dengan indikasi-indikasi lahiriah berupa tingkah laku yang mencerminkan keimanan dan ketakwaan kepada Tuhan.
- b) Sejauh mana dan bagaimana ia selaku manusia hasil pendidikan Islam mampu menerapkan nilai-nilai agamanya dan kegiatan hidup bermasyarakat seperti berakhlak mulia dalam pergaulan.
- c) Sejauh mana ia berusaha mengelola dan memelihara serta menyesuaikan dirinya dengan alam sekitar, apakah ia merusak lingkungan hidup, apakah ia mampu mengubah lingkungan sekitar menjadi bermakna bagi kehidupan diri dan masyarakat
- d) Sejauh mana ia sebagai muslim memandang dirinya sendiri berperan sebagai hamba Allah yang harus hidup menghadapi kenyataan dalam masyarakat yang beraneka macam budaya, suku, serta agama.

3. Langkah Peningkatan Prestasi

Seiring dengan perkembangan dunia pendidikan, usaha dalam meningkatkan prestasi sekolah terus digalakkan dalam upaya meningkatkan mutu, dengan prinsip bahwa setiap sekolah berkesempatan untuk menampilkan keunggulannya. Ada empat langkah yang dapat ditempuh oleh setiap sekolah untuk meningkatkan prestasi sekolah. Keempatnya adalah *School Review, Quality Assurance, Quality Control, dan Bechmarking*.

a. *School Review*

School Review adalah proses yang di dalamnya seluruh komponen sekolah bekerja sama dengan pihak-pihak yang relevan, khususnya orang tua siswa dan tenaga profesional untuk mengevaluasi dan menilai efektivitas kebijaksanaan sekolah, program pelaksanaannya, serta mutu lulusannya. Dengan *School Review* diharapkan akan dapat ditemukan jawaban atas pertanyaan dibawah ini.³⁵

- 1) Apa yang hendak dicapai oleh sekolah sesuai dengan tuntutan orang tua dan masyarakat.
- 2) Apa yang perlu dilaksanakan sekolah dalam tiga atau empat tahun mendatang.
- 3) Bagaimana hasil pencapaian belajar.
- 4) Faktor-faktor apa yang menghambat pencapaian belajar siswa secara maksimal.
- 5) Faktor-faktor apa yang memungkinkan terjadinya peningkatan hasil belajar siswa.

Secara hakikat *School Review* diharapkan akan dapat menghasilkan suatu laporan yang membeberkan tentang kelemahan, kekuatan dan prestasi sekolah serta memberikan rekomendasi untuk penyusunan perencanaan strategis pengembangan sekolah pada masa-masa mendatang.

³⁵ *Ibid.*, h. 155

b. *Quality Assurance*

Dari data tentang *School Review* itu, kita dapat berusaha untuk melangkah agar rata-rata kondisi guru lebih baik, langkah tersebut dapat ditempuh dengan *Quality Assurance*. *Quality Assurance* bersifat proses oriented. Asumsinya, jika proses yang ideal telah ditempuh dalam suatu kegiatan, maka dapat diharapkan out putnya akan maksimal pula.

c. *Quality Control*

Quality Control adalah suatu system untuk mendeteksi terjadinya penyimpangan kualitas out put yang tidak sesuai dengan standar. Standar kualitas ini bersifat relative dan dapat diciptakan oleh masing-masing sekolah.

d. *Benchmarking*

Benchmarking merupakan kegiatan untuk menetapkan suatu standar baik proses maupun hasil yang akan dicapai dalam suatu periode tertentu. Untuk kepentingan praktis standar tersebut direfleksikan dari realitas ada.

Langkah-langkah Benchmarking:

- 1) Memilih sekolah yang mempunyai aktivitas dengan indicator yang lebih baik, sebagai standar.
- 2) Membandingkan indicator sekolah sendiri dengan indicator sekolah yang baik (lain).

- 3) Menetapkan *gap* antara indicator sendiri dengan indicator yang baik (sekolah lain). Tujuannya untuk mendapatkan perbedaan antara keadaan sekolah sendiri dengan sekolah standar.
- 4) Menentukan sasaran dan target yang akan dicapai dalam jangka waktu tiga atau empat tahun mendatang.
- 5) Merumuskan cara-cara agar skor indicator sekolah sendiri meningkat mendekati skor sekolah yang baik (sekolah lain).
- 6) Menyusun program³⁶

C. Tinjauan Tentang Mata Peajaran Al-Qur'an Hadist di MA

1. Pengertian Al-Qur'an Hadist

Pendidikan Agama Islam ialah “usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik dalam meyakini, memahami, menghayati dan mengamalkan agama Islam melalui kegiatan bimbingan, pengajaran dan atau latihan dengan memperhatikan tuntunan untuk menghormati agama lain dalam hubungan kerukunan antar umat beragama dalam masyarakat untuk mewujudkan persatuan nasional”.³⁷

³⁶ *Ibid*, h. 157

³⁷ Muhaimin, *Paradigma Pendidikan Islam* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2002), h. 75-

Dalam hal ini pendidikan agama mengembangkan kemampuan siswa untuk memperteguh iman dan taqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa serta berakhlak mulia/berbudi pekerti luhur dan menghormati penganut lainnya.

Dan Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadits termasuk di dalam rumpun mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang mana tujuan dan fungsi mata pelajaran Al-Qur'an Hadits tidak jauh dari mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Peran dan efektifitas pendidikan agama di madrasah sebagai landasan pengembangan spiritual untuk kesejahteraan masyarakat. Pendidikan Al-Qur'an Hadits di Madrasah Aliyah sebagai bagian yang integral dari pendidikan agama, memang bukan satu-satunya faktor yang menentukan dalam pembentukan watak dan kepribadian peserta didik, tetapi secara substansial mata pelajaran Al-Qur'an dan Hadits memiliki kontribusi dalam memberikan motivasi kepada peserta didik untuk mempraktekkan nilai-nilai agama sebagai terkandung dalam Al-Qur'an dan Hadits dalam kehidupan sehari-hari.

Mata pelajaran Al-Qur'an Hadits merupakan unsur mata pelajaran pendidikan agama Islam pada Madrasah Tsanawiyah yang merupakan kepada peserta didik untuk memahami Al-Qur'an dan Hadits sebagai sumber ajaran

agama Islam dan mengamalkan isi pandangannya sebagai petunjuk dan landasan dalam kehidupan sehari-hari.

2. Tujuan Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadits

Mata pelajaran Al-Qur'an Hadits mempunyai tujuan, dan tujuan itu sendiri agar peserta didik bergairah untuk membaca Al-Qur'an dan Al-Hadits dengan baik dan benar, serta mempelajarinya, memahami, meyakini kebenarannya, dan mengamalkan ajaran-ajaran dan nilai yang terkandung di dalamnya sebagai petunjuk dan pedoman dalam seluruh aspek kehidupannya.

Sedangkan tujuan dari mata pelajaran Al-Qur'an dan Hadits pada madrasah memiliki tujuan sebagai berikut:

- a. **Pengembangan**, yaitu meningkatkan keimanan dan ketaqwaan peserta didik dalam meyakini kebenaran ajaran Islam yang telah mulai dilaksanakan dalam lingkungan keluarga maupun jenjang pendidikan sebelumnya.
- b. **Perbaikan**, yaitu memperbaiki kesalahan-kesalahan dalam keyakinan, pemahaman, dan pengalaman ajaran Islam peserta didik dalam kehidupan sehari-hari.
- c. **Pencegahan**, yaitu untuk menangkal hal-hal negatif dari lingkungan atau budaya lain yang dapat membahayakan diri peserta didik dan

menghambat perkembangannya menuju manusia Indonesia seutuhnya yang beriman dan bertaqwa kepada Allah SWT.

- d. **Pembiasaan**, yaitu menjadikan nilai-nilai Al-Qur'an dan Hadits sebagai petunjuk dan pedoman bagi peserta didik dalam kehidupannya sehari-hari.

D. Pengaruh Metode Permainan Simulasi terhadap Prestasi Belajar Siswa

Setiap guru pasti memiliki kewajiban dan tanggung jawab terhadap pendidikan anak didiknya. Setiap guru pula pasti menginginkan anak didiknya kelak menjadi anak didik yang baik, bekepribadian yang kuat, mampu mendalami ajaran-ajaran Islam, dan mampu membaca serta mengamalkan isi dalam Al-Qur'an. Hal ini dapat diusahakan melalui usaha pendidikan yang konsisten dan continue dari seorang guru didalam melaksanakan tugas memelihara, mengasuh dan mendidik anak-anak didiknya baik lahir maupun batin. Berikut ini merupakan pengaruh-pengaruh metode simulasi terhadap motivasi belajar siswa:

1. Sebagai Metode Mengajar

Simulasi dapat diartikan cara penyajian pengalaman belajar yang menggunakan situasi tiruan untuk memahami tentang konsep, prinsip atau

ketrampilan tertentu. Dalam penggunaannya guru agama harus benar-benar dapat memberikan pembahasan atau gambaran yang jelas sehingga pelaksanaan simulasi dapat berjalan dengan lancar dan baik.

2. Dalam Pelajaran Al-Qur'an Hadist

Hal ini dapat diterapkan pada bab-bab yang menjelaskan masalah-masalah yang memang benar-benar perlu disimulasikan, misalnya bab yang dimana siswa enggan/sulit untuk memahami dan mempelajarinya, agar siswa bisa lebih aktif dan semangat untuk menerima materi tersebut.

3. Simulasi Mengembangkan Pengetahuan

Sikap dan ketrampilan yang diperlukan dalam menghadapi berbagai situasi sosial yang problematic dan dapat memupuk keberanian serta rasa percaya diri siswa.

Sedangkan motivasi belajar siswa didalam mempelajari pendidikan agama Islam, sama dengan mempelajari mata pelajaran yang lain, dimana motivasi belajar siswa mempengaruhi berhasil atau tidaknya belajar siswa. Siswa yang termotivasi secara tidak langsung akan semangat untuk belajar, sehingga kemungkinan besar prestasi yang akan dicapai oleh siswa akan meningkat drastis bila seorang siswa mendapat dorongan penyemangat belajar.

Menurut Sardiman dalam bukunya interaksi dan motivasi belajar mengajar pedoman guru dan calon guru, mengemukakan bahwa penggunaan berbagai macam model mengajar akan dapat membangkitkan atau menarik minat siswa.

Maksud pendapat di atas adalah penggunaan bentuk-bentuk pengajaran yang baik, maka para siswa dapat menangkap dengan baik sehingga dengan demikian akan merangsang semangat siswa untuk dapat belajar dengan sungguh-sungguh, yang pada akhirnya membuahkan prestasi yang baik. Penggunaan bentuk pengajaran seperti ini merupakan faktor yang penting dalam mengembangkan kreatifitas siswa sebagai sarana ilmu secara sistematis.

Penggunaan bentuk pengajaran yang tidak sesuai dengan apa yang diajarkan akan memalingkan anak dari materi yang diajarkan serta menimbulkan kebosanan dalam pikirannya.

Zakiah Darajat mengatakan bahwa metode mengajar sebagai proses belajar mengajar sebagai pengalaman hidup yang menyenangkan dan berarti bagi anak didik.³⁸

³⁸ Zakiah Darajat, *Kepribadian Guru* (Jakarta: Bulan Bintang, 1980), h. 42.

Namun kebanyakan dari kenyataan yang ditemukan di lapangan tidak sesuai dengan beberapa teori yang diungkapkan oleh beberapa tokoh pendidikan tersebut. Oleh karena itu peneliti merasa perlu mengadakan penelitian untuk membuktikan bahwa penggunaan metode simulasi dapat meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadist.

BAB III

Institut Agama Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya

GADJAHBELANG
8439407-5953789

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian pada penelitian ini adalah penelitian eksperimen semu atau biasa disebut "*Quasi Eksperimen*". Karena pada penelitian ini, peneliti hanya menggunakan kelas eksperimen tanpa adanya kelas kontrol.

Pendekatan ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Pendekatan kuantitatif pada penelitian ini adalah untuk menganalisis angket yang telah didiskuantifikasi dengan menggunakan product moment.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

B. Rancangan Penelitian

Penelitian merupakan salah satu cara yang dilakukan untuk mencari pengetahuan baru. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan jenis penelitian kuantitatif.

Penelitian kuantitatif adalah suatu proses menemukan pengetahuan yang menggunakan data berupa angka sebagai alat menemukan keterangan mengenai apa yang ingin diketahui peneliti. Angka-angka yang terkumpul sebagai hasil penelitian kemudian dapat dianalisis menggunakan metode statistik.

Berdasarkan penelitian ini, maka jenis penelitian yang digunakan untuk mengetahui pengaruh pelaksanaan metode permainan simulasi dengan prestasi belajar siswa adalah bersifat korelasi. Penelitian korelatif adalah penelitian yang

dirancang untuk menentukan tingkat hubungan variabel-variabel yang berbeda dalam suatu populasi.

Penelitian korelasi bertujuan untuk menemukan ada tidaknya hubungan antara dua variabel, dan apabila ada, seberapa eratnya hubungan serta berarti atau tidaknya hubungan itu.¹

C. Identifikasi Variabel

Untuk dapat meneliti suatu konsep secara empiris. Konsep tersebut harus dioperasionalkan dengan merubahnya menjadi variabel. Variabel adalah suatu sifat dapat memiliki bermacam-macam nilai, atau sering kali diartikan sebagai simbol yang padanya kita dapat meletakkan bilangan atau nilai. Variabel-variabel yang hendak diteliti dalam penelitian ini adalah:

1. Variabel bebas (*independent variabel*) atau variabel X adalah variabel yang dipandang sebagai penyebab munculnya variabel terikat yang diduga sebagai akibatnya.
2. Variabel terikat (*dependent variabel*) atau variabel Y adalah variabel (akibat) yang dipradugakan, yang bervariasi mengikuti perubahan dari variabel-variabel bebas. Umumnya merupakan kondisi yang ingin kita ungkap dan jelaskan.

Adapun pembagian variabel-variabel yang hendak diteliti adalah:

¹ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek* (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2002), h. 239.

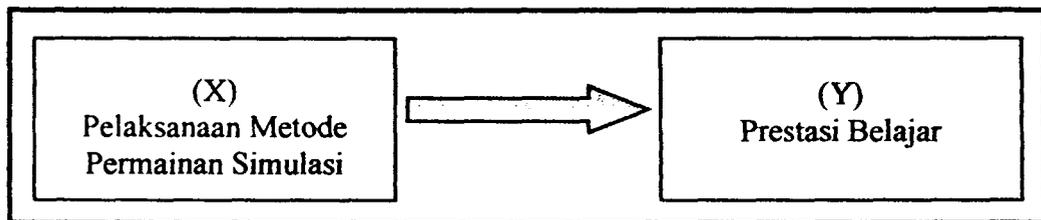
Variabel bebas (X) : Pelaksanaan Metode Permainan Simulasi

Variabel terikat (Y) : Prestasi Belajar

Adapun skema penelitian yang dilaksanakan ini adalah:

Table 3.1.

Skema Penelitian



D. Jenis dan Sumber Data

1. Data Primer

Data Primer ialah data yang diperoleh langsung dari sumbernya; diamati dan dicatat untuk pertama kalinya.²

Dengan kata lain, data yang didapatkan dari sumber pertama baik individu atau perorangan yang berupa tanggapan. Dalam penelitian ini yang akan dijadikan sumber data primer adalah jawaban dari para siswa dan hasil wawancara dengan guru-guru MA Raudlatul Muta'allimin Babat-Lamongan.

² Sutrisno Hadi, *Op.Cit.*, h. 25.

2. Data Skunder

Data skunder adalah data yang diterbitkan oleh organisasi lain, biasanya telah tersusun dalam bentuk dokumen-dokumen yang bukan diusahakan sendiri pengumpulannya oleh peneliti, misalnya dari biro statistik, majalah, keterangan-keterangan/publikasi lainnya.⁸⁰ Dapat diartikan pula data pendukung yang diperoleh secara tidak langsung dari objek penelitian yang berupa literatur dan data-data dari sekolah tersebut, seperti sejarah MA tersebut, struktur organisasi dan lain sebagainya.

Sedangkan yang menjadi sumber data dari penelitian ini adalah:

a. Informan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Informan dalam penelitian ini adalah kepala sekolah MA Raudlatul Muta'allimin Babat-Lamongan beserta segenap jajaran kepala sekolah, guru dan siswa.

b. Dokumen

Dokumen yang digunakan adalah data mengenai variabel yang relevan dengan masalah dan fokus penelitian, baik berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, notulen rapat agenda dan lainnya yang berkenaan dengan MA Raudlatul Muta'allimin Babat-Lamongan.

⁸⁰ Sumadi Suryabrata, *Metodologi Penelitian* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 1998), h. 85.

E. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Menurut Drs. Arif Furchan bahwa “populasi adalah semua anggota sekelompok orang, kejadian atau semua obyek yang telah dirumuskan secara jelas”.

Sedangkan menurut I.B. Netra, “populasi adalah seluruh individu yang menjadi obyek penyelidikan yang nantinya akan di kenai generalisasi”.

Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian.³ Dengan demikian, populasinya adalah siswa X MA Raudlatul Muta'allimin Babat-Lamongan yang berjumlah 25 siswa, terdiri dari 6 siswa laki-laki dan 19 siswa perempuan.

Dalam penelitian ini yang diangkat sebagai populasi atau wilayah generalisasi adalah kelas X MA Raudlatul Muta'allimin Babat Lamongan sebanyak 25 orang yang terdiri dari 6 siswa putra dan 19 siswa putri.

2. Sampel

Sampel merupakan populasi yang dipilih dan ditetapkan untuk mewakili seluruh populasi sebagai sumber data penelitian.

Penggunaan sampel dibenarkan dalam penelitian ilmiah dengan syarat sampel tersebut dapat mewakili dari seluruh populasi.

³ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian; Suatu Pendekatan Praktek* (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), h. 108.

Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti.⁴ Apabila subyek berjumlah lebih dari 100 maka peneliti dapat mengambil sampel antara 10% - 25% atau lebih. Adapun sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas X sejumlah 25. Karena jumlah responden 25 orang maka penelitian ini tidak menggunakan sampel.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen dalam penelitian ini cukup sederhana, tetapi berpijak pada sumber data, baik primer maupun skunder (data-data yang diberikan sekolah tersebut), termasuk angket dalam bentuk *Multiple Choices* serta penulis sendiri, seperti tertera di bawah ini:

1. Peneliti Sendiri
2. Angket
3. Instrumen penelitian lainnya, seperti: buku catatan/tulis, alat tulis-menulis dan lain-lain.

G. Tehnik Pengumpulan data

Untuk memperoleh data-data yang diperlukan dalam pelaksanaan penelitian ini, maka peneliti menggunakan tiga teknik pengumpulan data yaitu kuisioner, dokumentasi dan wawancara.

⁴ Sutrisno Hadi, *Op.Cit.*, h. 70.

1. Teknik Kuisisioner

Merupakan suatu teknik pengumpulan data dengan menyebarkan angket yang berisi sekumpulan pertanyaan tertulis kepada siswa untuk memperoleh data spesifik yang berkaitan dengan penelitian ini. Data yang ingin dikumpulkan dijabarkan dalam bentuk pertanyaan secara tertulis, dan responden memberikan jawaban secara tertulis pula, seperti halnya dalam wawancara, angket pun dapat bersifat langsung atau tidak langsung.

Menurut Suharsimi Arikunto, kuesioner adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya, atau hal-hal yang ia ketahui. Kuesioner dipakai untuk menyebut metode maupun instrumen. Jadi dalam menggunakan metode angket atau kuesioner instrumen yang dipakai adalah angket atau kuesioner.

Beberapa uraian dan paparan berbagai jenis angket tadi, maka peneliti memilih angket dalam bentuk *rating scale* (skala bertingkat) dengan beberapa pilihan jawaban mulai dari Sangat Setuju (SS) hingga Sangat Tidak Setuju (STS).

Terdapat 2 pernyataan sikap dalam sebuah angket. Pernyataan sikap (*attitude statements*) menurut Saifuddin Azwar adalah rangkaian kalimat yang mengatakan sesuatu mengenai objek sikap yang hendak diungkap.⁶ Pernyataan-pernyataan sikap setelah melalui prosedur penskalaan (*scaling*) dan seleksi aitem, akan menjadi isi suatu skala sikap. Pernyataan sikap terdiri *favourable* (pernyataan sikap positif) yaitu kalimatnya bersifat mendukung

⁵ *ibid*, h. 128.

⁶ Saifuddin Azwar, *Penyusunan Skala Psikologi* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar Press, 2003), h. 106-107.

atau memihak pada objek sikap dan *unfavourable* (pernyataan sikap negatif) yakni yang bersifat tidak mendukung atau kontra terhadap objek sikap yang hendak diungkap.

Variabel-variabel yang telah didefinisikan akan diukur dengan menggunakan skala *Likert* (metode skala *rating/rating scale* yang dijumlahkan). Bentuk angket dalam penelitian ini adalah pilihan dengan menggunakan 5 alternatif jawaban, yakni: sangat setuju (**SS**), setuju (**S**), kurang setuju (**KS**), tidak setuju (**TS**) dan sangat tidak setuju (**STS**). Adapun penilaiannya kami fokuskan pada pernyataan *favourable* saja dengan memberikan skor pilihan jawaban sebagai berikut:

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id
Untuk pernyataan *favourable*:

Jawaban Sangat Setuju	diberi skor 4
Jawaban Setuju	diberi skor 3
Jawaban kurang setuju	diberi skor 2
Jawaban Tidak Setuju	diberi skor 1
Jawaban Sangat Tidak Setuju	diberi skor 0

2. Teknik Dokumentasi

Tehnik dokumentasi yaitu mencari data mengenai hal-hal atau variable yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, notulen rapat, agenda, peraturan dan lain sebagainya.⁷

⁷ Suharsimi Arikunto, *Op.Cit*, h. 236

3. Metode Wawancara

Metode wawancara adalah metode pengumpulan data dengan jalan Tanya jawab sepihak yang dikerjakan dengan sistematis, dan berlandaskan kepada tujuan penyelidikan.⁸ Teknik ini digunakan untuk mendiskripsikan sejarah MA Raudlatul Muta'allimin Babat-Lamongan.

4. Observasi

Observasi adalah cara memperoleh data atau mengumpulkan data melalui pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap fenomena-fenomena yang diselidiki.⁹

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

H. Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisa kuantitatif, yaitu suatu analisa yang bentuk datanya berupa angka/tabel dan dinyatakan dalam satuan-satuan tertentu yang mudah diklasifikasikan dalam kategori tertentu.

Untuk menganalisa data yang bersifat kuantitatif digunakan teknik analisa statistik yaitu menganalisa data menurut dasar-dasar dan tata kerja statistik.

Pada perhitungan statistik dalam penulisan ini digunakan teknik korelasi product moment, karena perhitungan statistik dalam penulisan ini untuk mengetahui pengaruh antara dua variabel yaitu pelaksanaan metode permainan simulasi dengan prestasi belajar siswa. Untuk mengetahui besar kecilnya

⁸ Sutrisno Hadi, *Op.Cit*, h. 82.

⁹ Sutrisno Hadi, h. 30.

pengaruh atau hubungan kedua variabel di atas, penulis menggunakan teknik koefisien korelasi product moment dengan rumus sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{\Sigma xy}{\sqrt{(\Sigma x^2)(\Sigma y^2)}}$$

Keterangan:

r_{xy} = Koefisien korelasi antara gejala x dan gejala y

xy = Jumlah product dari x dan y.⁹⁰

Untuk menentukan taraf signifikansi atau ada tidaknya korelasi antara variabel x dan variabel y penulis mengambil ukuran menurut taraf signifikansi 5%

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dari nilai r product moment.

⁹⁰ Sutrisno Hadi, *Metodologi Research* (Yogyakarta: Andi Offset, 1990), Cet. Ke. XI, Jilid 3, h. 273.

BAB IV

Institut Agama Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya

GADJAHBELANG
8439407-5953789

BAB IV

LAPORAN HASIL PENELITIAN

A. Gambaran Umum Obyek Penelitian

1. Situasi Umum MA Raudlatul Muta'allimin Babat Lamongan

a. Latar Belakang Historis

Berdirinya MA Raudlatul Muta'allimin berawal dari adanya MTs Raudlatul Muta'allimin. Setelah MTs Raudlatul Muta'allimin meluluskan ratusan alumni, banyak di antara mereka yang ingin melanjutkan pendidikan ke tingkat SLTA. Atas dasar itu, pengurus kemudian mengumpulkan para tokoh masyarakat dan calon wali murid untuk diajak musyawarah menyepakati didirikannya MA Raudlatul Muta'allimin sebagai kelanjutan MTs Raudlatul Muta'allimin yang sudah ada sebelumnya.

Lokasi MA Raudlatul Muta'allimin sangat strategis, yakni berada di samping jalan raya jalur Babat-Lamongan, tepatnya di dusun Tegalrejo desa Datinawong Kecamatan Babat Kabupaten Lamongan yang biasanya dikenali dengan Kota Wingko. Hal ini karena sebagian besar merupakan produsen wingko yang secara turun temurun terus berjalan sampai sekarang. Dan juga didukung dengan keadaan kota Babat sangat kondusif

dan prospektif untuk proses belajar mengajar karena suasananya tenang, tentram, dan aman, hampir tanpa gangguan yang berarti.

Kondisi ekonomi wali murid MA Raudlatul Muta'allimin bermacam-macam mulai dari tingkat menengah kebawah dari berbagai status sosial seperti pedagang, pengusaha, karyawan pabrik, TNI/POLRI, PNS/swasta, petani, dan buruh tani. Para siswa berasal dari berbagai daerah mulai dari Surabaya, Tuban, Jombang, Bojonegoro, Jakarta, dll. Tetapi sebagian besar adalah warga lamongan sendiri.

Masyarakat Babat dan sekitarnya menilai bahwa MA Raudlatul Muta'allimin merupakan salah satu sekolah swasta terbaik di Kabupaten Lamongan bagian barat. Penilaian ini memang tidak berlebihan mengingat seringnya MA Raudlatul Muta'allimin mendapatkan juara dalam berbagai even perlombaan baik tingkat kecamatan maupun tingkat kabupaten.

Menjadi kepercayaan masyarakat bukanlah hal yang ringan. Untuk ini dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan yang mengacu pada undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang Sisdiknas MA Raudlatul Muta'allimin selalu berbenah untuk meraih prestasi yang lebih tinggi sehingga memenuhi standar sekolah yang unggul dan berprestasi. Hal ini didukung dengan kondisi yang ada yaitu:

- 1) Status MA Raudlatul muta'allimin adalah terakreditasi A/Unggul.
- 2) Nilai rata-rata Ujian Nasional tiga tahun terakhir selalu diatas 7,00.

- 3) Prosentase lulusan lima tahun terakhir mencapai 100%.
- 4) Prestasi akademis sangat memuaskan, setiap tahun lulusan MA Raudlatul Muta'allimin mendapat beasiswa ke perguruan tinggi negeri favorit (ITS, UNESA, UM, IAIN, UNAIR) dan banyak yang masuk melalui jalur PMDK berprestasi.
- 5) Sarana ketrampilan siswa dilengkapi dengan workshop elektronik, menjahit dan bordir.
- 6) Fasilitas penunjang untuk pembelajaran siswa dilengkapi dengan sistem multimedia (komputer, internet, dan audio visual).
- 7) Sekolah memfasilitasi siswa yang ingin mendapatkan beasiswa dari luar negeri (Yaman, Qatar, Mesir, dan Kairo).

Kondisi ini menunjukkan adanya upaya mencapai madrasah unggulan dan berprestasi baik standar lulusan, standar isi, standar proses, standar sarana prasarana, standar pengelolaan, standar pembiayaan, dan standar penilaian.

Tabel 4.1
TENTANG KEPALA MA RAUDLATUL MUTA'ALLIMIN
BABAT LAMONGAN

No	Nama Kepala Sekolah	Tahun
1	Drs. H. Muntholib Iskandar	1985 - 1987
2	Drs. Aminul Wahib	1987 - 1989
3	Drs. H. Abdul Mu'thi	1989 - 1996
4	Drs. Abdul Malik	1996 - 1998
5	Drs. Mohammad Ali, S.Pd.	1998 - Sekarang

b. Lokasi Sekolah

MA Raudlatul Muta'allimin berlokasi di dusun Tegalrejo Desa Datinawong Kecamatan Babat Kabupaten Lamongan. Untuk lebih jelasnya letak geografis MA Raudlatul Muta'allimin Babat Lamongan adalah sebagai berikut:

- 1) Sebelah Utara adalah jalan kereta api jurusan Jakarta - Surabaya.
- 2) Sebelah Timur adalah Dusun Tegalrejo Datinawong.
- 3) Sebelah Selatan adalah sawah penduduk.
- 4) Sebelah Barat sawah penduduk.

Dengan lokasi yang demikian, walaupun jauh dari keramaian kota, namun MA Raudlatul Muta'allimin bisa dibilang ramai karena berada di pinggir jalan raya jurusan Surabaya - Jakarta. Akan tetapi dengan keadaan seperti itu siswa tidak akan terganggu karena sudah suatu kebiasaan. Dengan melihat lokasi yang berada di pinggir jalan besar ini maka sangat memungkinkan sekali lokasi ini mudah dijangkau baik dengan kendaraan pribadi maupun kendaraan umum.

2. Profil MA Raudlatul Muta'allimin

a. Tujuan Satuan Pendidikan Menengah

Tujuan pendidikan menengah merupakan bagian dari tujuan pendidikan nasional adalah meletakkan dasar kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, serta ketrampilan untuk hidup mandiri dan

mengikuti pendidikan lebih lanjut. Bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Secara rinci tujuan sekolah/madrasah adalah:

- Menggambarkan tingkat kualitas yang perlu dicapai dalam jangka menengah (empat tahunan);
- Mengacu pada visi, misi, dan tujuan pendidikan nasional serta relevan dengan kebutuhan masyarakat;
- Mengacu pada standar kompetensi lulusan yang sudah ditetapkan oleh sekolah/ madrasah dan pemerintah;
- Mengakomodasi masukan dari berbagai pihak yang berkepentingan termasuk Komite Sekolah Madrasah dan diputuskan oleh rapat dewan pendidik yang dipimpin oleh Kepala Sekolah/Madrasah;
- Disosialisasikan kepada warga sekolah/madrasah dan segenap pihak yang berkepentingan.

b. Visi dan Misi MA Raudlatul Muta'allimin

MA Raudlatul Muta'allimin merupakan lembaga pendidikan formal mengemban tugas dan amanat yang tidak ringan. MA Raudlatul Muta'allimin selalu berusaha dan mendukung visi dan misi pendidikan

nasional serta pendidikan religius. Untuk mencapai hal tersebut maka MA Raudlatul Muta'allimin mempunyai visi dan misi sebagai berikut:

1) Visi

“Unggul dalam Prestasi, Luhur dalam Budi.”

Indikator-Indikatornya:

(a) Unggul dalam Prestasi

- **Prestasi akademik tinggi**
- **Tercapainya nilai UAN mata pelajaran sesuai dengan ditetapkan BSNP.**
- **Diraihnya kejujuran tingkat regional, nasional, dan global**
- **Memiliki lulusan yang mampu bersaing dan berdaya saing di era global.**
- **Dapat mengatasi masalah dengan cepat.**
- **Mampu bersaing di setiap kompetisi akademik.**
- **Mampu bersaing ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi.**

(b) Luhur dalam Budi

- **Memiliki penghayatan dan pengamalan ajaran Islam.**
- **Memiliki budaya islami dan kehidupan sehari-hari.**
- **Memiliki akhlak mulia terhadap guru, orang tua dan masyarakat.**

- Terciptanya lingkungan sekolah yang bersih, indah, dan rindang.
- Mampu berkutbah dan membaca Al-Qur'an dengan baik.

2) Misi

Bertolak dari visi dan indikator-indikatornya tersebut di atas, maka misi madrasah adalah sebagai berikut:

- a. Melaksanakan pembelajaran dan pendidikan agama Islam secara efektif, sehingga setiap siswa mampu memahami, menghayati dan mengamalkan ajaran Islam dengan baik dan sempurna serta berakhlak yang mulia.
- b. Mengembangkan pembelajaran ilmu pengetahuan dan ilmu teknologi, dalam rangka peningkatan sumber daya manusia yang berkualitas dan dapat menumbuhkan semangat bersaing yang tinggi.
- c. Menerapkan manajemen partisipatif, terbuka dan bernasib madrasah dengan melibatkan seluruh warga madrasah dan masyarakat.
- d. Meningkatkan daya saing siswa dalam memasuki pendidikan tinggi, pasar kerja, dan aktif bermasyarakat.
- e. Mengoptimalkan kyai dan guru sebagai uswatun hasanah dalam aktifitas sehari-hari.

3. Tujuan MA Raudlatul Muta'allimin

Bertolak dari visi dan misi, maka tujuan madrasah adalah sebagai berikut:

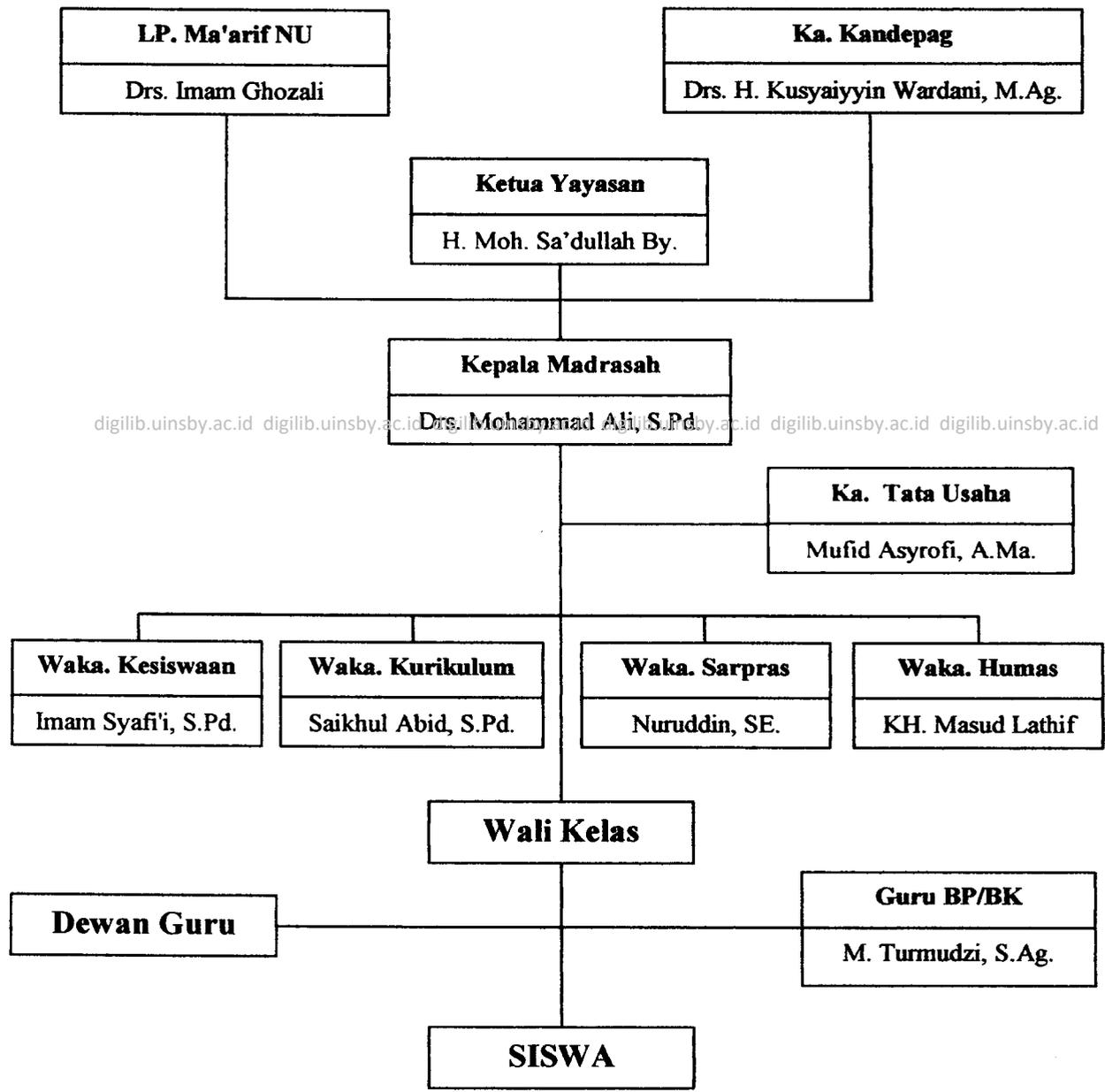
- a. Pada tahun 2009 terjadi peningkatan kualitas sikap dan amaliah keagamaan Islam warga madrasah dari pada sebelumnya.
- b. Pada tahun 2009 terjadi peningkatan kepedulian warga madrasah terhadap kebersihan dan keindahan lingkungan madrasah dari pada sebelumnya.
- c. Pada tahun 2009 terjadi peningkatan kualitas dan kuantitas sarana/prasarana dan fasilitas yang mendukung peningkatan prestasi akademik dan non akademik.
- d. Pada tahun 2009 terjadi peningkatan skor UN (Ujian Nasional) minimal rata-rata +1,5 dari standar yang ada.
- e. Pada tahun 2009, para siswa memiliki minat, bakat dan kemampuan terhadap bahasa Arab, bahasa Inggris, dan bahasa mandarin semakin meningkat dari sebelumnya, dan mampu menjadi MC dan berpidato dengan 3 bahasa tersebut.
- f. Pada tahun 2010, memiliki Tim Olah Raga minimal 3 cabang yang mampu menjadi finalis tingkat Kabupaten.
- g. Pada tahun 2010, memiliki Tim Kesenian yang mampu tampil dan berprestasi minimal pada acara se tingkat Kabupaten/Kota.
- h. Pada tahun 2010, minimal 65% out put siswa melanjutkan ke Perguruan Tinggi Negeri dan Swasta ternama.

- i. Pada tahun 2010, minimal 65% siswa dapat berkomunikasi aktif dalam bahasa Arab dan Inggris.
- j. Pada tahun 2010, berprestasi dalam Olympiade Sains tingkat kabupaten dan KIR tingkat Nasional.
- k. Pada tahun 2010, hafal tahlil, rotibul atthos, istighotsah, rotibul haddad dan do'a-do'a ma'tsur.
- l. Pada tahun 2011, menghasilkan lulusan yang siap menjadi da'i
- m. Pada tahun 2011, meningkatkan prestasi belajar siswa di bidang Tilawatil Qur'an.
- n. Pada tahun 2011, menghasilkan out put yang terampil dalam bidang IT dan tehnologi tepat guna.
- o. Pada tahun 2010, aktif dalam mengikutu kegiatan kepramukaan di tingkat Kwarcab, Kwarda, dan Kwarnas.
- f. Pada tahun 2010, menghasilkan out put yang gemar bershodaqoh, infaq dan zakat.

4. Struktur Organisasi Pengurus MA Raudlatul Muta'allimin Babat - Lamongan

Untuk memudahkan pengelolaan di MA Raudlatul Muta'allimin Tegalrejo Datinawong Babat Lamongan, maka dibuatlah tugas masing-masing personaloia yang ada dalam struktur yang tidak terpisah. Adapun struktur selengkapny adalah sebagai berikut:

Gambar 4.1
STRUKTUR ORGANISASI
MA RAUDLATUL MUTA'ALLIMIN



5. Keadaan Guru, Siswa, dan Sarana Prasarana

a. Keadaan Guru

Jumlah tenaga edukatif (guru) MA Raudlatul Muta'allimin Babat Lamongan pada tahun pelajaran 2009/2010 seluruhnya berjumlah 47 orang. Adapun mengenai biodata selengkapnya dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Nomor		Nama Guru	Tempat, Tgl. Lahir	Jabatan	Ijazah	Tamat Tahun	Bidang Studi
Urut	Kode						
1	1	H Moh Sa'dullah BY	Lamongan, 23-03-1953	Ketua Yayasan	SLTA	1975	B. Inggris
2	17	Drs Mohammad Ali, S.Pd	Lamongan, 04-05-1968	Kepala Madrasah	S-1	2003	B. Indonesia
3	54	Saikhul Abid, S.Pd	Lamongan, 05-01-1982	Waka kurikulum	S-1	2003	Biologi
4	62	Imam Syafii, S.Pd	Lamongan, 10-02-1979	Waka Kesiswaan	S-1	2001	Matematika
5	35	Deki Suhendra, S.E	Surabaya, 12-02-1972	Guru BP/BK	S-1	2008	Ekonomi/P.seni
6	39	Misbahul Munir, S.Ag, S.Pd.	Bojonegoro, 10-10-1975	GTT/Wali Kelas X-1	S-1	2007	Penjaskes
7	20	MZ. Anshori, M.Ag	Lamongan, 06-11-1972	GTT/Wali Kelas X-2	S-2	2008	Aqidah Ahlaq/Aswaja
8	76	Hanifah, S.Pd.	Lamongan, 31-08-1985	GTT/Wali Kelas XI IPA	S-1	2008	Kimia/Geografi
9	75	Yunita Rahmawati, S.Pd.	Lamongan, 06-06-1980	GTT/Wali Kelas XI BHS	S-1	2003	Bahasa Mandarin
10	37	Fuji Astutik, S.Pd	Lamongan, 05-06-1978	GTT/Wali Kelas XII IPA	S-1	2002	Matematika
11	12	Drs. Ma'mun Yusuf	Lamongan, 09-10-1967	GTT/Wali Kelas XII BHS	S-1	1991	Antropologi
12	2	KH. Mas'ud Lathif	Lamongan, 14-12-1948	GTY	Ponpes	1970	Fiqih
13	3	Siti Rohani, S.Pd	Cirebon, 02-08-1960	GTT/Laboran IPA	S-1	1998	Biologi/Fisika
14	4	Drs. Abdul Malik	Gresik, 11-01-1959	GTT	S-1	1988	Ekonomi
15	5	Za'faron SY, S.Ag	Lamongan, 12-03-1965	GTT/Laboran Bahasa	S-1	1994	Bahasa Arab
16	8	H. Hasan Hidayat, S.H.	Lamongan, 28-06-1957	GTT	S-1	1993	PPKn

17	13	Drs. Mulyo Wardoyo	Lamongan, 31-03-1965	GTT	S-1	2003	Sejarah Nasional
18	14	Askanul Karim, S.E.	Lamongan, 14-12-1973	GTT/Laboran Komputer	S-1	1994	TIK
19	21	Nurul Afidah, S.Ag.	Lamongan, 24-12-1972	GTT	S-1	1996	SKI
20	22	Sutikno, S.E.	Lamongan, 05-03-1973	GTY	S-1	1996	Asawaja/Ta'lim
21	24	Ni Nawangsasi, S.Pd	Lamongan, 14-09-1974	GTT	S-1	1998	Fisika/Matematika
22	30	Hj. Siti Aminah, S.Pi.	Sidoarjo, 05-06-1968	GTT	S-1	1993	Kimia
23	32	Ahmad Zaini, S.Pd.	Lamongan, 07-05-1976	GTT	S-1	2000	Bahasa Indonesia
24	34	H. Miftahul Falah	Demak, 01-04-1971	GTY	Ponpes	1993	Q. Hadits
25	42	A. Zaini Abidin, S.E	Lamongan, 04-12-1983	GTT	S-1	2008	TIK
26	45	A. Kholish, S. Ag	Lamongan, 05-01-1973	GTT	S-1	1997	Biologi
27	46	Nuruddin, S. E.	Lamongan, 17-10-1979	GTY/ Sarpras	S-1	2008	Elektro
28	47	Abu Ali Abdillah	Lamongan, 10-04-1965	GTT	SLTA	1975	Menjahit
29	50	Drs. Turmudzi	Lamongan, 19-09-1969	GTT	S-1	1994	Bahasa Inggris
30	55	Lusi Setvorini, M Pd	Lamongan, 19-02-1982	GTT	S-2	2007	Bahasa Inggris
31	56	Moh. Syafi'i, S.H.	Lamongan, 13-08-1976	GTT	S-1	2003	PPKn
32	57	Lis Awaliyah Darajat, S.Pd.	Lamongan, 22-03-1977	GTT	S-1	1999	Sastra Indo
33	69	H. Khozi, Lc, M.Fil.	Jombang, 19-10-1977	GTY	S-2	1999	B. Arab/B. Inggris
34	71	M. Imam Arwani, S.Ag.	Lamongan, 14-08-1977	GTY	S-1	2005	Quran Hadits/Ta'lim
35	72	Ust. Syaikhul Amilin	Sarang, 21-06-1972	GTY	Ponpes	1999	Ta'lim
36	74	Ilya Erna Safitri, S.Ag.	Lamongan, 06-06-1980	GTT	S-1	1999	B. Indonesia
37	77	Atiek Eka Wahyuningsih, S.Si	Lamongan, 01-04-1985	GTT	S-1	2007	Fisika
38	81	Laili Sa'adah	Lamongan, 06-02-1986	GTT	SLTA	2004	Bordir
39	82	A. Ghonim, S.Ag.	Lamongan, 25-06-1975	GTT	S-1	1999	TIK
40	87	Abdul Azis, S.Pd.	Lamongan, 13-02-1985	GTT	S-1	2007	Penjaskes

41	90	Doni Prasetya, S.Pd.	Lamongan, 12-01-1987	GTT	S-1	2009	Sosio/Antropologi
42		Mufid Asyrofi, A.Ma.	Lamongan, 15-12-1985	Ka.TU	D-2	2007	Administrasi
43		Siti Umi Ma'rifah	Lamongan, 07-04-1987	Staf TU	SLTA	2008	Administrasi
44		Wiwin Dewi Astutik	Lamongan, 06-07-1980	UKS	SPK	1999	
45		Nyoman Sadewo	Lamongan, 12-02-1956	Security	SLTP	1975	
46		Hari Santosa	Lamongan, 23-07-1950	Cleaning Service	SLTP	1966	
47		Muzayyin	Lamongan, 14-09-1952	Cleaning Service	SLTP	1970	

b. Keadaan Siswa

Pada tahun pelajaran 2009/2010 siswa MA Raudlatul Muta'allimin

Babat Lamongan berjumlah 25 orang.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Adapun rincian siswa kelas X MA Raudlatul Muta'allimin dapat

dilihat pada tabel berikut ini:

No	Kelas	Jumlah Kelas	Jumlah Siswa Seluruh		Jumlah
			L	P	
1	I	I	6	19	25
		I	6	19	25

B. Penyajian Data

1. Data Pelaksanaan Metode Permainan Simulasi

Data tentang metode permainan simulasi yang diperoleh dari nilai angket yang telah disebarakan kepada responden yang berjumlah 25 orang siswa. Adapun angket yang disebarakan terdiri atas 20 item pertanyaan dan 5 alternatif jawaban (a, b, c, d, dan e) dengan sistim penilaian sebagai berikut:

- Jawaban Sangat Setuju diberi skor 4
- Jawaban Setuju diberi skor 3
- Jawaban kurang setuju diberi skor 2
- Jawaban Tidak Setuju diberi skor 1
- Jawaban Sangat Tidak Setuju diberi skor 0

Kemudian untuk menentukan skor dari masing-masing responden adalah dengan cara mengalikan hasil jawaban (a, b, c, d, dan e) dengan jumlah item secara keseluruhan. Jumlah item pertanyaan sebanyak 20 item tersebut apabila responden yang memilih jawaban a seluruhnya, maka memperoleh skor 80 (20 x 4) yang merupakan skor tertinggi. Dan sebaliknya, jika ada responden yang memilih alternatif jawaban e seluruhnya, maka ia akan memperoleh skor 0 (20 x 0) yang merupakan skor terendah.

Untuk lebih jelasnya data pengelolaan program belajar mengajar dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.2
HASIL ANGKET SISIWA TENTANG METODE PERMAINAN
SIMULASI DI MA RAUDLATUL MUTA'ALLIMIN BABAT
LAMONGAN

No	Nama Responden	Nilai Angket
1	2	3
1	Zivanah Walida Ash. S	62
2	Sri Anifah	64
3	Nurul Hidayah	62

4	Anis Syrofatur N	67
5	Ana Maria Ulfa	65
6	Amaliya Ninda S	62
7	Kusniati	62
8	Asmaul Chusna	61
9	Siti Lailatus S	65
10	Vivi Nur Fatmala	61
11	Afiqotul Maula	59
12	Pufut Ubaiturrohim	63
13	Lukmanul Hakim	66
14	Ahad Jarwo	61
15	A. Syahroni	61
16	M. Fahmi Sulthon Z	59
17	M. Arif Siswanto	62
18	Khabibatul Mufarikhah	66
19	Anis Sya'adah	59
20	Nur Afiyati	68
21	Lutfi Nur Hidayah	60
22	Ma'rifatun Nisa'	57
23	Anik Hidayanti	60
24	Lutfiatin Nisa'	65
25	Dewi Khusnul Khotimah	64

2. Data Prestasi Belajar Al-Qur'an Hadist

Data prestasi belajar pada bidang Al-Qur'an Hadist ini, peneliti peroleh dari hasil latihan pada lembar kerja siswa yang telah dikerjakan siswa.

Adapun hasil akhir prestasi belajar yang diambil dari pengamatan belajar siswa melalui lembar kerja siswa adalah sebagai berikut:

Tabel 4.3
HASIL PRESTASI BELAJAR SISWA TENTANG METODE
PERMAINAN SIMULASI DI MA RAUDLATUL MUTA'ALLIMIN
BABAT LAMONGAN

No.	Nama Responden	Nilai Angket
1	2	3
1	Zivanah Walida Ash. S	70
2	Sri Anifah	70
3	Nurul Hidayah	70
4	Anis Syrofatur N	70
5	Ana Maria Ulfa	70
6	Amaliya Ninda S	70
7	Kusniati	70
8	Asmaul Chusna	70
9	Siti Lailatus S	70
10	Vivi Nur Fatmala	70
11	Afiqotul Maula	70
12	Pufut Ubaiturrohimi	70
13	Lukmanul Hakim	70
14	Ahad Jarwo	70
15	B. Syahroni	70
16	M. Fahmi Sulthon Z	70
17	M. Arif Siswanto	70
18	Khabibatul Mufarikhah	80

19	Anis Sya'adah	60
20	Nur Afiyati	80
21	Lutfi Nur Hidayah	60
22	Ma'rifatun Nisa'	60
23	Anik Hidayanti	70
24	Lutfiatin Nisa'	70
25	Dewi Khusnul Khotimah	60

Untuk menguji kebenaran hipotesa yang penulis ajukan pada bab pendahuluan bahwa pelaksanaan metode permainan simulasi berpengaruh terhadap peningkatan prestasi belajar siswa, maka akan dianalisa menggunakan teknik korelasi product moment, dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Menghitung hasil angket siswa sebagai variabel bebas (dengan kode X) dan motivasi belajar siswa sebagai variabel terikat (dengan kode Y) dari masing-masing responden. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.4
REKAPITULASI HASIL ANGKET DAN
PRESTASI BELAJAR SISWA

No. Responden	X	Y
1	2	3
1	62	70
2	64	70
3	62	70

4	67	70
5	65	70
6	62	70
7	62	70
8	61	70
9	65	70
10	61	70
11	59	70
12	63	70
13	66	70
14	61	70
15	61	70
16	59	70
17	62	70
18	66	80
19	59	60
20	68	80
21	60	60
22	57	60
23	60	70
24	65	70
25	64	60
Jumlah	1561	1730

b. Mencari angka rata-rata (mean) dari masing-masing variabel dengan cara sebagai berikut:

1) Untuk variabel X adalah:

$$M = \frac{\Sigma X}{N}$$

Dimana :

ΣX = Jumlah dari seluruh angket

N = Jumlah responden

Jadi,

$$\begin{aligned} M &= \frac{1561}{25} \\ &= 62 \end{aligned}$$

2) Untuk variabel Y adalah:

$$M = \frac{\Sigma Y}{N}$$

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Dimana :

ΣY = Jumlah nilai prestasi belajar siswa

N = Jumlah responden

Jadi,

$$\begin{aligned} M &= \frac{1730}{25} \\ &= 69 \end{aligned}$$

3) Berdasarkan perhitungan di atas, maka langkah selanjutnya adalah mencari angka deviasi dari kedua variabel tersebut. Untuk membedakannya maka variabel X diberi tanda x dengan rumus $x = X$

– M, dan untuk variabel Y diberi tanda y dengan rumus $y = Y - M$.

Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.5
DEVIASI TIAP-TIAP SKOR DARI VARIABEL X DAN Y

No. Responden	X	Mean	x	Y	Mean	y
1	2	3	4	5	6	7
1	62	63	-1	70	69	1
2	64	63	1	70	69	1
3	62	63	-1	70	69	1
4	67	63	4	70	69	1
5	65	63	2	70	69	1
6	62	63	-1	70	69	1
7	62	63	-1	70	69	1
8	61	63	-2	70	69	1
9	65	63	2	70	69	1
10	61	63	-2	70	69	1
11	59	63	-4	70	69	1
12	63	63	0	70	69	1
13	66	63	3	70	69	1
14	61	63	-2	70	69	1
15	61	63	-2	70	69	1
16	59	63	-4	70	69	1
17	62	63	-1	70	69	1
18	66	63	3	80	69	11
19	59	63	-3	60	69	-9
20	68	63	5	80	69	11
21	60	63	-3	60	69	-9

22	57	63	-6	60	69	-9
23	60	63	-3	70	69	1
24	65	63	2	70	69	1
25	64	63	1	60	69	-9

4) Sebagai langkah selanjutnya adalah mencari nilai kuadrat dari x dan y serta mengalikan antara x dan y yang kemudian diberi tanda xy. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.6
NILAI KUADRAT DARI x DAN y SERTA xy

No. Responden	x	X ²	y	Y ²	xy
1	2	3	4	5	6
1	-1	1	1	1	-1
2	1	1	1	1	1
3	-1	1	1	1	-1
4	4	16	1	1	4
5	2	4	1	1	2
6	-1	1	1	1	-1
7	-1	1	1	1	-1
8	-2	4	1	1	-2
9	2	4	1	1	2
10	-2	4	1	1	-2
11	-4	16	1	1	-4
12	0	0	1	1	0
13	3	9	1	1	3
14	-2	4	1	1	-2
15	-2	4	1	1	-2
16	-4	16	1	1	-4

17	-1	1	1	1	-1
18	3	9	11	121	33
19	-3	9	-9	81	27
20	5	25	11	121	55
21	-3	9	-9	81	27
22	-6	36	-9	81	54
23	-3	9	1	1	-3
24	2	4	1	1	2
25	1	1	-9	81	-9
Jumlah	-13	189	5	585	177

5) Sebagai langkah terakhir adalah memasukkan ke rumus product moment yang penulis gunakan untuk menganalisa data yang telah terkumpul.

Adapun rumus tersebut adalah sebagai berikut:

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

$$\sum xy = 177$$

$$\sum x^2 = 189$$

$$\sum y^2 = 585$$

Jadi,

$$r_{xy} = \frac{177}{\sqrt{(189)(585)}}$$

$$\begin{aligned} &= \frac{177}{\sqrt{110565}} \\ &= \frac{177}{332,5} = 0,532 \end{aligned}$$

Jadi harga $r_{xy} = 0,532$

Selanjutnya untuk mengetahui signifikansi atau tidaknya nilai r tersebut didasarkan atas taraf signifikansi 5% .

Karena jumlah subyek yang diselidiki dalam penelitian ini 25 orang, maka nilai $N = 25$. Untuk menentukan nilai N yang paling dekat dengan $N = 25$ tersebut adalah 23 menunjukkan bahwa bilangan signifikansi adalah 0,413 sedangkan r yang diperoleh dari penelitian ini adalah signifikan, karena r_{xy} lebih besar dari r dalam tabel atau $0,532 > 0,413$.

Dengan demikian berarti bahwa pelaksanaan metode permainan simulasi berpengaruh terhadap peningkatan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits di MA Raudlatul Muta'allimin.

BAB V

Institut Agama Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya

GADJAHBELANG
8439407-5953789

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Setelah peneliti mengadakan penelitian tentang “Pengaruh pelaksanaan metode permainan simulasi terhadap peningkatan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Al-Qur’an Hadist di MA Raudlatul Muta’allimin Babat - Lamongan”, maka, berdasarkan berbagai data dan analisis yang peneliti lakukan hasil penelitian dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Bahwa pelaksanaan metode simulasi di MA Raudlatul Muta’allimin terbukti dari analisis data dan penyebaran angket bahwa metode permainan simulasi dapat meningkatkan prestasi belajar para siswa di MA Raudlatul Muta’allimin Babat Lamongan, dengan nilai rata-rata 62 hasil dari nilai yang diambil dari penyebaran angket pada siswa.
2. Berdasarkan data di atas, maka dapat diketahui bahwa dari 25 responden terbukti meningkatkan prestasi belajar siswa dengan nilai rata-rata 69 dari hasil pengamatan proses belajar siswa.
3. Berdasarkan hasil analisa statistik dengan rumus korelasi product moment diketahui bahwa $r_{xy} = 0,532$, berpedoman pada nilai “r” yang diperoleh dalam penelitian ini lebih besar dari nilai “r” yang menjadi ketentuan baik dengan taraf signifikansi 5%. Jadi, pelaksanaa metode permainan simulasi

berpengaruh sedang terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits di MA Raudlatul Muta'allimin Babat-Lamongan dengan ketentuan pada pedoman pada interpretasi koefisien korelasi sebagai berikut:

B. Saran-Saran

Hasil penelitian ini perlu mendapat perhatian bagi semua pihak terutama dalam menyikapi kegiatan siswa, baik kegiatan belajar maupun penerapan metode permainan simulasi. Hal ini dikarenakan agar motivasi belajar siswa diwaktu yang akan datang terus meningkat.

Mengingat lebih pentingnya motivasi belajar bagi keberhasilan siswa, maka penulis menyarankan:

1. Seorang guru hendaknya menyadari bahwa tugas pendidik itu sangatlah mulia yaitu menyiapkan generasi penerus yang baik dan berkualitas sehingga akan dapat meneruskan tongkat estafet pembangunan bangsa. Agar lebih meningkatkan bimbingan, penerapan metode permainan simulasi dalam meningkatkan motivasi belajar Al-Qur'an Hadits kepada para siswanya, motivasi ini dapat berupa pengarahan, bermain sambil belajar, dan perhatian kepada siswa agar mereka lebih giat dan semangat belajar. Sebagai pemegang kunci keberhasilan dari kegiatan proses belajar mengajar maka seorang guru harus mempersiapkan diri sebaik-baiknya sebelum mengajar.

2. Untuk para siswa agar lebih senang dan semangat dengan mata pelajaran Al-Qur'an Hadits yang diajarkan disekolah. Mungkin mata pelajaran Al-Qur'an hadits salah satu pelajaran yang sangat sulit diantara pelajaran-pelajaran agama yang lainnya, maka untuk menumbuhkan dan menambahkan semangat belajar, mendalami isi kandungan ayatulloh, serta mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari dalam metode pembelajarannya tidak harus monoton, karena banyak variasi, di antaranya adalah belajar sambil bermain. Demi kelancaran proses mengajar hendaknya antara guru dan siswa saling terbuka, di mana seorang guru dan seorang siswa saling berbagi yakni apabila siswa

ada yang mengalami masalah, guru tidak segan-segan memberi pengarahan, bimbingan dan memotivasinya agar lebih giat belajar.

3. Dalam mencapai tujuan pendidikan hendaknya guru memperhatikan ketiga aspek yang ada yaitu aspek kognitif, psikomotor dan afektif sehingga akan terbentuk manusia yang cerdas, terampil dan berakhlak mulia sesuai dengan tujuan pendidikan nasional pada umumnya dan pendidikan agama Islam pada khususnya.

DAFTAR PUSTAKA

Abu Abdillah Muhammad bin Ismail, *Shohihu al Bukhari; al Juz Awwal*, (Libanon: Darul Kutub al Ilmiah, 1992), h. 320.

Ahmad Munjih Nasih dan Lilik Nur Khalidah, *Metode & Tehnik Pembelajaran Pendidikan Agama Islam* (Bandung: PT. Refika Aditama, 2009)

Ahmad Tafsir, *Metodologi Pengajaran Agama Islam* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2000)

Amini, *Upaya Meningkatkan Kerja Sama Anak Melalui Permainan Edukatif*, www.rumahbangsa.com, diakses tanggal 11 Februari 2009

Depag RI., *Al-Qur'an dan Terjemahannya* (Jakarta: CV. Diponegoro, 2004)

Dimiyati dan Mujiono, *Belajar dan Pembelajaran* (Jakarta: Rineka Cipta, 1999)

Hamzah Buno, *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajarmengajar yang Kreatif dan Efektif* (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2009)

Hasan, Lilik Muyassaroh, *Efektifitas Tehnik Permainan Simulasi dalam Bimbingan Kelompok untuk Meningkatkan Ketrampilan Hubungan Interpersonal Siswa Kelas VII di SMP Negeri 20 Malang*, Skripsi 2009.

Hasan, Lilik Muyassaroh, *Efektifitas Tehnik Permainan Simulasi dalam Bimbingan Kelompok untuk Meningkatkan Ketrampilan Hubungan Interpersonal Siswa Kelas VII di SMP Negeri 20 Malang*, Skripsi, 2009.

Ibrahim Bafaadol, *Supervisi Pengajaran: Teori dan Aplikasi dalam Membina Profesional Guru* (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 1992)

J.P. Chaplin, *Kamus Lengkap Psikologi* (Jakarta: Rineka Cipta, 2004)

Lailatul Muzakiyah, *Penerapan Pendekatan Belajar Aktif dalam PAI di SMPN 3 Plosoklaten Kediri*, Skripsi, 2006.

Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: PT. Rosda Karya)

M. Fathul Ulum, *Penerapan Kurikulum Berbasis Kompetensi dalam Meningkatkan Mutu PAI di SMUN I Batu Malang*, Skripsi, 2005

M. Purwanto, *Psikologi Pendidikan* (Bandung: Remadja Karya, 1945)

Mardalis, *Metodologi Penelitian Suatu Pendekatan Proporsional* (Jakarta: Bumi Aksara, 1995)

Marzuki, *Metodologi Riset* (Jakarta: Bagian Penerbit, Fakultas Ekonomi UII)

Muhaimin, *Paradigma Pendidikan Islam* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2002)

Muhammad Ali, *Guru Dalam Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 1996)

Munjih Nasih dan Lilik Nur Kholidah, *Metode dan Tehnik Pembelajaran Pendidikan Agama Islam* (Bandung: PT. Refika Aditama, 2009)

Mustaqim dan Abdul Wahib, *Psikologi Pendidikan* (Jakarta: Rineka Cipta, 2001)

Oemar Hamalik, *Psikologi Belajar Dan Mengajar* (Bandung: Sinar Baru, 1992)

Pius A. Parminto, dkk., *Kamus Ilmiah Populer* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2001)

Saifuddin Azwar, *Penyusunan Skala Psikologi* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar Press, 2003)

Samuel Soeitoe, *Psikologi Pendidikan Mengutamakan Segi-Segi Perkembangan*, Jilid 2 (Jakarta: Lembaga Penerbitan Fakultas Ekonomi Universitas Indonesia, 1982)

Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* (Bandung: CV. Alfabeta 2009)

Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: Rineka Cipta, 2006)

Sumadi Suryabrata, *Metodologi Penelitian* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 1998)

Sutrisno Hadi, *Metodologi Research* (Yogyakarta: Andi Offset, 1990), Cet. Ke. XI, Jilid 3

Syaiful Bahri Djamarah, *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif* (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2000)

_____, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 1995)

W.J.S Poerwadarminta, *Kamus Umum Bahasa Indonesia* (Jakarta: Balai Pustaka, 1976)

_____, *Kamus Umum Indonesia* (Jakarta: Balai Pustaka, 1976)

Wasty Soemanto, *Psikologi Pendidikan Landasan Kerja Pemimpin Pendidikan*
(Jakarta: Rineka Cipta, 1998)

Zakiah Darajat, *Kepribadian Guru* (Jakarta: Bulan Bintang, 1980), h. 42.