

**PENGEMBANGAN METODE *GAME* DAN *QUIZ*
UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR
SISWA DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN
AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI DI SMP
NEGERI 22 SURABAYA**

SKRIPSI

Oleh :

ROSDA ZAKIA NARGIES

NIM. D91218157



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL
SURABAYA**

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

2022

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Rosda Zakia Nargies
NIM : D91218157
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/Pendidikan Agama
Islam
Judul Skripsi : Pengembangan Metode Game dan Quiz
Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa
Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama
Islam dan Budi Pekerti Di SMP Negeri 22
Surabaya

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, kecuali yang menjadi rujukan sebelumnya.

Surabaya, 8 Juli 2022

Pembuat Pernyataan



METERS
48AJX93866283

Rosda Zakia Nargies

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi oleh :

Nama : Rosda Zakia Nargies

NIM : D91218157

Judul : Pengembangan Metode *Game* dan *Quiz*
Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa
Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama
Islam Dan Budi Pekerti Di SMP Negeri 22
Surabaya

Skripsi ini telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan

Surabaya, 7 Juli 2022

Pembimbing 1

Pembimbing 2



Prof. Dr. Abd. Rachman

Assegaf, M.Ag

NIP. 196403121995031001



Wiwin Luqna Hunaida,

M.Pd.I

NIP. 197402072005012006

FTK

Digitally signed by FTK
DN: cn=FTK, gn=FTK, c=United States, ou=UIN Sunan Ar
Surabaya, ou=Fakultas
Tarbiyah dan Keguruan,
e=ftk@uin-surya.ac.id
Reason: I am the autho
r of this document
Location:
Date: 2022.07.20
11:12+07.00

LEMBAR PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN PENGUJI

Skripsi oleh **Rosda Zakia Nargies** ini telah dipertahankan di depan tim penguji skripsi
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Surabaya, 14 Juli 2022

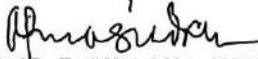
Mengesahkan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya

Dekan,



Prof. Dr. Muhammad Thohir, M.Pd
NIP. 197407251998031001

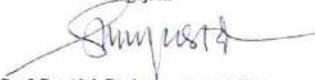
Penguji I


Prof. Dr. H. Ali Mas'ud, M.Ag, M.Pd.I
NIP. 196301231993031002

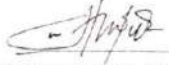
Penguji II


Prof. Dr. Damanhuri, M.A
NIP. 195304101988031001

Penguji III


Prof. Dr. Abd. Rachman Assegaf, M.Ag
NIP. 196403121995031001

Penguji IV


Wiwin Lugna Hunaida, M.Pd.I
NIP. 197402072005012006

LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
PERPUSTAKAAN**

Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300
E-Mail: perpus@uinsby.ac.id

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Rosda Zakia Nargies
NIM : D91218157
Fakultas/Jurusan : Tarbiyah dan Keguruan/Pendidikan Agama Islam
E-mail address : d91218157@uinsby.ac.id / rosda10.3.32@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :
 Skripsi Tesis Desertasi Lain-lain (.....)
yang berjudul :

Pengembangan Metode Game dan Quiz Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Di SMP Negeri 22 Surabaya

berserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 14 Juli 2022

Penulis

(Rosda Zakia Nargies)

ABSTRAK

Rosda Zakia Nargies, D91218157. *Pengembangan Metode Game dan Quiz Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Di SMP Negeri 22 Surabaya.* Skripsi Program Studi Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, UIN Sunan Ampel Surabaya. Dosen Pembimbing : Prof. Dr. Abd. Rachman Assegaf, MA dan Wiwin Luqna Hunaida, M.Pd.I

Pada era *new normal* dimana proses pembelajaran dilaksanakan secara *blended learning* yakni sebagian secara daring dan sebagian secara luring. Kondisi tersebut mengakibatkan pergerakan dalam proses pembelajaran sangat terbatas. Dengan adanya masalah tersebut dapat membuat siswa menjadi bingung, serta kurangnya minat belajar yang disebabkan pergerakan yang terbatas. Oleh karena itu dibutuhkan sebuah metode pembelajaran yang menarik minat siswa dalam pembelajaran yang dapat dilakukan dalam kondisi luring maupun daring.

Merujuk pada masalah-masalah diatas dalam penelitian ini peneliti akan membahas mengenai proses pengembangan metode *Game* dan *Quiz*, kemudian minat belajar siswa SMP Negeri 22 Surabaya, dan efektivitas penerapan metode *Game* dan *Quiz* untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Jenis penelitian ini merupakan penelitian pengembangan. Data yang dikumpulkan ini berasal dari hasil observasi, angket, dan dokumentasi. Penelitian ini menggunakan tiga macam responden yakni dua validator ahli metode, tiga guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, dan seratus empat siswa. Dalam penelitian ini terdapat dua macam data yakni,

data kualitatif yang dianalisis secara deskripsi kualitatif dan data kuantitatif yang dianalisis kevalidan dan keefektivannya.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa (1) proses pengembangan metode *Game* dan *Quiz* dilakukan dalam beberapa tahapan yakni pengumpulan data atau informasi, merancang desain, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, dan revisi produk untuk penyempurnaan. (2) minat belajar siswa SMP Negeri 22 Surabaya cukup tinggi dengan nilai rata-rata hasil responden angket 82, akan tetapi proses pembelajarannya masih berpusat pada guru. (3) penerapan metode *Game* dan *Quiz* untuk meningkatkan minat belajar siswa terbilang efektif berdasarkan perhitungan kuantitatif rata-rata efektivitas metode belajar lama adalah 84% dan metode belajar baru 86%.

Kata Kunci : Pengembangan Metode *Game* dan *Quiz*, Minat Belajar



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN.....	iii
LEMBAR PERSETUJUAN.....	iv
A. LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	iv
B. LEMBAR PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN...v	
C. LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	vi
ABSTRAK.....	vii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
DAFTAR TABEL.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. LATAR BELAKANG.....	1

B. RUMUSAN MASALAH.....	7
C. TUJUAN PENELITIAN.....	8
D. KEGUNAAN PENELITIAN.....	8
E. PENELITIAN TERDAHULU.....	10
F. RUANG LINGKUP PENELITIAN.....	23
G. DEFINISI OPERASIONAL.....	24
H. SISTEMATIKA PEMBAHASAN.....	30
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	33
A. DESKRIPSI TEORI.....	33
1. <i>Metode Game dan Quiz</i>	33
2. Karakteristik Siswa SMP	51
3. Minat Belajar	56
4. Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti	68
5. Metode <i>Game</i> dan <i>Quiz</i> Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa	73

B. KERANGKA BERFIKIR.....	75
BAB III METODE PENGEMBANGAN.....	78
A. MODEL PENGEMBANGAN.....	78
B. PROSEDUR PENGEMBANGAN.....	78
C. UJI COBA PRODUK.....	79
D. IDENTIFIKASI VARIABEL.....	89
E. INSTRUMEN PENELITIAN.....	96
BAB IV HASIL PENELITIAN.....	104
A. GAMBARAN UMUM OBYEK PENELITIAN.....	104
B. HASIL PENGEMBANGAN METODE GAME DAN QUIZ.....	119
C. KONDISI AWAL MINAT BELAJAR SISWA SMP NEGERI 22 SURABAYA.....	130

D. EFEKTIVITAS METODE <i>GAME</i> DAN <i>QUIZ</i> DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI DI SMP NEGERI 22 SURABAYA.....	133
BAB V PENUTUP.....	143
A. KESIMPULAN.....	143
B. SARAN.....	145
DAFTAR PUSTAKA.....	148
LAMPIRAN.....	155

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Surat Ijin Penelitian.....	155
Lampiran 2 : Angket Validasi Desain.....	156
Lampiran 3 : Hasil Belajar Siswa.....	165
Lampiran 4 : Dokumentasi.....	173



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Jumlah Siswa SMP Negeri 22 Surabaya.....	82
Tabel 2. Instrumen Validasi Produk Oleh Para Ahli.....	97
Tabel 3. Instrumen Untuk Mengukur Efektifitas Metode Mengajar Baru.....	101
Tabel 4. Angket Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (Respon Siswa).....	101
Tabel 5. Daftar Tenaga Pendidik.....	111
Tabel 6. Jumlah Tenaga Pendidik.....	116
Tabel 7. Keadaan Siswa	116
Tabel 8. Keadaan Ruangan.....	117
Tabel 9. Hasil Validasi Para Ahli.....	123

Tabel 10. Hasil Angket Minat Belajar Siswa Sebelum

Perlakuan.....131

Tabel 11. Hasil Angket Minat Belajar Siswa Sesudah

Perlakuan.....135

Tabel 12. Perbandingan Aspek Mudah

Diimplementasikan.....138

Tabel 13. Perbandingan Efektivitas Metode Lama dan

Metode Baru.....139

Tabel 14. Nilai Uji Statistik t-test Berkorelasi.....140



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu komponen penting dalam kemajuan suatu negara. Menurut Muhibbin, pendidikan pada dasarnya adalah usaha sadar untuk menumbuh kembangkan potensi sumber daya manusia (siswa) dengan cara mendorong dan memfasilitasi kegiatan belajar mereka.¹ Berdasarkan Undang-Undang tentang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 fungsi Pendidikan Nasional ialah mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi

¹ Muhibbin, *Psikologi Belajar* (Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2012), 1.

manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokrasi serta bertanggung jawab. Di dalam pendidikan, untuk mencapai keberhasilan dalam pembelajaran maka diperlukan perhatian yang kompleks dalam proses pembelajaran. Faktor yang mempengaruhi keberhasilan dalam proses pembelajaran di dalamnya terdapat rancangan administrasi pembelajaran, model, metode dan media pembelajaran, serta tenaga pendidik yang kompeten.

Proses pembelajaran saat ini siswa dituntut berperan aktif dalam proses pembelajaran, sehingga proses pembelajaran tidak lagi berpusat pada guru melainkan guru hanya sebagai fasilitator serta pembimbing. Oleh karena itu proses pembelajaran harus disampaikan dengan semenarik mungkin dan

memaksimalkan potensi yang dimiliki oleh siswa. Mengenai potensi diri pada manusia yang dapat digunakan dalam pembelajaran sudah tertuang didalam firman Allah pada QS an-Nahl/16:78

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُم مِّن بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا

وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ وَالْأَبْصَارَ وَالْأَفْئِدَةَ ۗ لَعَلَّكُمْ

تَشْكُرُونَ

“Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatupun, dan Dia memberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati, agar kamu bersyukur.”²

Pada ayat di atas mengidentifikasi bahwa dalam proses pembelajaran dituntut untuk memaksimalkan potensi diri yang ada pada manusia

² Quran Kemenag, <https://quran.kemenag.go.id/sura/16/78> diakses pada tanggal 4 April 2022.

yakni pendengaran, pengelihatian dan hati sebagai pelengkap. Kemudian ilmu tersebut disampaikan dengan cara yang tepat untuk mencapai suatu tujuan.

Pemilihan metode pembelajaran dalam suatu proses pembelajaran dapat mempengaruhi hasil belajar siswa dan suasana dalam proses belajar mengajar. Oleh karena itu diperlukan metode pembelajaran yang efektif. Menurut Sugiyono metode pembelajaran yang dapat dikatakan efektif jika metode tersebut mudah diimplementasikan, dapat menghasilkan suasana belajar yang kondusif dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.³ Sedangkan metode menurut perspektif al-Qur'an adalah *al-Manhaj* atau *al-Wasilah* yang artinya sistem atau pendekatan serta sarana yang digunakan untuk

³ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2018), 413.

mengantarkan kepada suatu tujuan tertentu.⁴ Hal ini terdapat dalam firman Allah swt :

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا اتَّقُوا اللَّهَ وَابْتَعُوا إِلَيْهِ الْوَسِيلَةَ

وَجَاهِدُوا فِي سَبِيلِهِ لَعَلَّكُمْ تُفْلِحُونَ

“Hai orang-orang yang beriman, bertakwalah kepada Allah dan carilah jalan yang mendekatkan diri kepada-Nya, dan berjihadlah pada jalan-Nya, supaya kamu mendapat keberuntungan.” (Q.S. al-Maidah/5:35)⁵

Dari penjelasan diatas dapat diketahui

pentingnya suatu metode pembelajaran untuk mencapai suatu proses pembelajaran yang efektif.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di SMP Negeri 22 Surabaya pada tanggal 20 September sampai dengan 13 November 2021 yang mana dimasa pandemi

⁴ Munirah, “Petunjuk Al-Quran Tentang Belajar dan Pembelajaran” *Lentera Pendidikan*, Vol. XIX, No. 1, 2016, 47

⁵ Quran Kemenag, <https://quran.kemenag.go.id/sura/5/35> diakses pada tanggal 4 April 2022.

ini proses pembelajaran dilakukan secara *blended learning* dengan ketentuan 15 siswa hadir secara luring ke sekolah dan selebihnya mengikuti secara daring melalui *video conferance* yang mana siswa yang hadir secara luring dibatasi hanya dua kelas saja per jenjang. Sehingga dapat diketahui pembelajaran berlangsung lebih banyak secara daring daripada secara luring. Oleh karena itu guru sangat terbatas dalam proses pengajaran sehingga kebanyakan guru seringkali memberikan tugas untuk mencapai target pembelajaran. Hal tersebut menyebabkan kejenuhan terhadap siswa. Selain itu pada saat *video conferance* siswa seringkali kurang aktif pada saat pembelajaran.

Dengan adanya masalah-masalah tersebut dibutuhkan sebuah metode pembelajaran yang menarik minat siswa dalam pembelajaran yang dapat dilakukan dalam kondisi luring maupun daring. Oleh sebab itu

peneliti mengambil judul skripsi “**Pengembangan Metode *Game* dan *Quiz* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMP Negeri 22 Surabaya**” untuk menghasilkan suatu metode pembelajaran yang dapat menjawab fenomena yang ada.

B. Rumusan Masalah

Sehubungan dengan latar belakang masalah yang telah dipaparkan tersebut, maka peneliti merumuskan permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimana proses pengembangan metode *game* dan *quiz* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMP Negeri 22 Surabaya?
2. Bagaimana kondisi awal minat belajar siswa SMP Negeri 22 Surabaya dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti?

3. Bagaimana efektivitas penerapan metode *game* dan *quiz* dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMP Negeri 22 Surabaya?

C. Tujuan Penelitian

Bersakan rumusan masalah tersebut maka tujuan dari penelitian ini antara lain :

1. Untuk mengetahui proses pengembangan metode *game* dan *quiz* pada mata pelajaran PAI di SMP Negeri 22 Surabaya.
2. Untuk mengetahui seberapa besar minat siswa SMP Negeri 22 Surabaya dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.
3. Untuk mengetahui efektivitas metode *game* dan *quiz* untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI di SMP Negeri 22 Surabaya.

D. Kegunaan Penelitian

Kegunaan penelitian dalam skripsi dibagi menjadi dua, yakni :

1. Kegunaan Teoritis

- a. Sebagai bentuk sumbangsih pembaharuan dalam ilmu pengetahuan di bidang pendidikan.
- b. Sebagai tambahan literatur dalam mengembangkan metode pembelajaran yang lebih kreatif untuk meningkatkan minat belajar siswa serta menjawab perkembangan zaman.

2. Kegunaan Praktis

- a. Dapat menambah wawasan dan pengalaman bagi penulis Untuk meningkatkan pengetahuan metode pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar siswa
- b. Untuk mengembangkan kemampuan penulis dalam *research* ilmiah

- c. Sebagai bahan pertimbangan dalam pelaksanaan pembelajaran di SMP Negeri 22 Surabaya untuk meningkatkan minat belajar siswa

E. Penelitian Terdahulu

Penelitian ini bersifat pengembangan untuk menghasilkan suatu produk baru yang belum ada, sehingga tidak ada penelitian terdahulu yang relevan. Dalam penelitian ini menggabungkan dua metode pembelajaran yakni metode *Teams Games Tournament* (TGT) dan metode *Team Quiz* (TQ) untuk itu terdapat rujukan antara lain :

1. Pada tesis yang berjudul “Penggunaan Metode *Teams Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PAI Materi Masa Kejayaan Islam” dibuat oleh N. Nurhasanah dari UIN Sunan Gunung Djati pada tahun 2018.

Pada skripsi tersebut menemukan kesimpulan bahwa pembelajaran dengan menggunakan metode *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI. Hasil dari penelitian tersebut yakni, peningkatan nilai rata-rata siswa dan presentase ketuntasan siswa dimulai pra siklus, siklus I dan siklus II yaitu pra siklus sebesar 53,92 dengan presentase ketuntasan 21,42%, siklus I 65,35 dengan presentase ketuntasan 28,57% menjadi 73,92 dengan presentase ketuntasan 57,14 % sedangkan pada siklus II sebesar 71,85 dengan presentase ketuntasan 68,75% menjadi 76,25 dengan presentase ketuntasan 78,57%. Tercapainya hasil belajar tersebut dikarenakan penerapan model pembelajaran tipe *Teams Games Tournament* yang

membuat siswa lebih aktif dan lebih termotivasi dalam hal belajar.⁶

Perbedaan penelitian diatas dengan penelitian yang dilakukan saat ini adalah pada penelitian diatas menggunakan metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), sedangkan pada penelitian ini menggunakan metode pembelajaran *Game* dan *Quiz* yang mana metode ini merupakan kembangan dari metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dan *Team Quiz* (TQ). Kemudian subyek yang ada dalam penelitian diatas berbeda dengan penelitian ini yakni pada penelitian diatas dilaksanakan pada siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Karawang, sedangkan pada penelitian ini

⁶ N. Nurhasanah, "Penggunaan Metode Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PAI Materi Masa Kejayaan Islam" diakses pada <http://digilib.uinsgd.ac.id/19857/1/1.%20COVER.pdf>

dilaksanakan pada siswa kelas VIII di SMP Negeri 22 Surabaya.

2. Pada skripsi yang berjudul “Penggunaan Model TQ (TEAM QUIZ) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas VII SMPN 1 Trimurjo” dibuat oleh Isnaya Eka Mardianti dari IAIN Metro pada tahun 2018.

Pada skripsi tersebut menemukan kesimpulan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model TQ (Team Quiz) dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI. Dimana penelitian tersebut dilaksanakan di SMPN 1 Trimurjo Lampung Tengah pada Tahun Pelajaran 2017/2018. Penelitian tersebut menuai hasil meningkatnya hasil belajar siswa yang mula-mula tingkat ketuntasan 61% pada siklus I

menjadi 91% pada siklus II, hal ini menunjukkan ada peningkatan hasil belajar sebesar 30%.⁷

Perbedaan penelitian diatas dengan penelitian yang dilakukan saat ini adalah pada penelitian diatas menggunakan metode pembelajaran *Team Quiz* (TQ), sedangkan pada penelitian ini menggunakan metode pembelajaran Game dan Quiz yang mana metode ini merupakan kembangan dari metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dan *Team Quiz* (TQ). Kemudian subyek yang ada dalam penelitian diatas berbeda dengan penelitian ini yakni pada penelitian diatas dilaksanakan pada siswa kelas VII SMPN 1 Trimurjo, sedangkan pada penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas VIII di SMP Negeri

⁷ Isnaya Eka Mardianti, "Penggunaan Model TQ (TEAM QUIZ) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas VII SMPN 1 Trimurjo" diakses pada <https://repository.metrouniv.ac.id/id/eprint/1270>

22 Surabaya. Selain itu penelitian diatas hasil akhirnya untuk mengetahui apakah terdapat kenaikan dari hasil belajar siswa, sedangkan pada penelitian ini lebih fokus pada hasil akhir apakah ada peningkatan minat belajar dari siswa melalui metode baru yang telah dikembangkan.

3. Pada skripsi yang berjudul “Pembelajaran Interaktif Tipe Kuis Berbasis *Game* Edukasi Untuk Meningkatkan Konsep Mengenal Huruf Hijaiyah” dibuat oleh Andin Efrilin Universitas Muhammadiyah Surakarta pada tahun 2019.

Pada skripsi tersebut membahas mengenai penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif berupa media *game* edukasi. Penelitian tersebut dilaksanakan di MI Muhammadiyah Gonilan Kelas IV. Penelitian tersebut menuai hasil yakni media pembelajaran tersebut layak digunakan

dan meningkatkan daya tarik siswa. Hal itu dibuktikannya dengan hasil pengujian ahli media yang mendapatkan rata-rata presentase sebesar 84,86%, kemudian hasil pengujian ahli materi yang mendapatkan rata-rata presentase sebesar 83,03%, hasil pengujian siswa yang mendapatkan rata-rata presentase sebesar 78,74%. Selain itu terdapat hasil pengujian terhadap hasil belajar siswa yakni mengalami peningkatan, perhitungan ini dilakukan menggunakan pengujian *Mann-Whitney U test* dimana rata-rata hasil *pre-test* adalah sebesar 0,134 kemudian mengalami peningkatan setelah melalui *post-test* yakni rata-ratanya sebesar 0,195.⁸

Perbedaan penelitian diatas dengan penelitian yang dilakukan saat ini adalah pada

⁸ Andin Efrilin, "Pembelajaran Interaktif Tipe Kuis Berbasis Game Edukasi Untuk Meningkatkan Konsep Mengenal Huruf Hijaiyah" diakses pada <http://eprints.ums.ac.id/70827/>

penelitian diatas mengembangkan media pembelajaran berbasis *Game* Edukasi, sedangkan pada penelitian ini merupakan pengembangan metode pembelajaran yakni metode pembelajaran *Game* dan *Quiz*. Kemudian subyek yang ada dalam penelitian diatas berbeda dengan penelitian ini yakni pada penelitian diatas dilaksanakan pada siswa kelas IV MI Muhammadiyah Gonilan, sedangkan pada penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas VIII di SMP Negeri 22 Surabaya.

4. Pada jurnal yang berjudul “Pengembangan Model Pembelajaran *Game* Edukasi Untuk Meningkatkan Minat Siswa Kelas X TKJ SMK Negeri 7 Pontianak” yang dibuat oleh Sri Koriaty dan Muhammad Dwi Agustani dari IKIP PGRI Pomtianak pada tahun 2016.

Pada jurnal tersebut membahas mengenai pengembangan model pembelajaran menggunakan *game* edukasi, penelitian tersebut dilaksanakan di SMK Negeri 7 Pontianak pada siswa kelas X TKJ. Hasil dari penelitian tersebut yakni model pembelajaran tersebut dikategorikan layak dengan hasil validator sebesar 81,82%. Kemudian minat siswa terhadap *game* edukasi tergolong baik dengan rincian presentase 50% siswa menyatakan sangat tertarik, 47,06% menyatakan tertarik, dan 2,94% menyatakan cukup tertarik.⁹

Perbedaan penelitian diatas dengan penelitian yang dilakukan saat ini adalah pada penelitian diatas mengembangkan model pembelajaran menggunakan *Game* Edukasi,

⁹ Sri Koriaty, Muhammad Dwi Agustani, "Pengembangan Model Pembelajaran Game Edukasi Untuk Meningkatkan Minat Siswa Kelas X TKJ SMK Negeri 7 Pontianak" diakses pada <https://journal.ikipgriptk.ac.id/index.php/edukasi/article/view/360/349>

sedangkan pada penelitian ini merupakan pengembangan metode pembelajaran yakni metode pembelajaran *Game* dan *Quiz*. Kemudian subyek yang ada dalam penelitian diatas berbeda dengan penelitian ini yakni pada penelitian diatas dilaksanakan pada siswa kelas X TKJ SMK Negeri 7 Pontianak, sedangkan pada penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas VIII di SMP Negeri 22 Surabaya.

5. Pada jurnal yang berjudul “Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar” yang dibuat oleh Ririn Windawati dan Henny Dewi Koeswanti dari Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai pada tahun 2021.

Pada jurnal tersebut membahas mengenai penelitian pengembangan media pembelajaran

berupa *Game* Edukasi Berbasis Android Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV. Dari penelitian tersebut menghasilkan data sebagai berikut, persentase yang diperoleh dari uji validasi ahli materi adalah 73% dengan kriteria penilaian yang didapatkan adalah tinggi dan presentase yang diperoleh dari uji validasi ahli media adalah 97% dengan kriteria penilaian yang didapatkan adalah sangat tinggi. Kemudian berdasarkan uji validasi dari ahli media dan ahli materi, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berupa *Game* Edukasi Berbasis Android Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema 7 Pada Siswa Kelas IV dapat dikatakan layak digunakan.¹⁰

¹⁰ Ririn Windawati, Henny Dewi Koeswanti, “Pengembangan *Game* Edukasi Berbasis Android untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar” diakses pada <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/835>

Perbedaan penelitian diatas dengan penelitian yang dilakukan saat ini adalah pada penelitian diatas mengembangkan media pembelajaran *Game* Edukasi berbasis Android, sedangkan pada penelitian ini merupakan pengembangan metode pembelajaran yakni metode pembelajaran *Game* dan *Quiz*. Kemudian subyek yang ada dalam penelitian diatas berbeda dengan penelitian ini yakni pada penelitian diatas dilaksanakan pada siswa kelas IV SD Negeri I Genengadal pada mata pelajaran Tema 7, sedangkan pada penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas VIII di SMP Negeri 22 Surabaya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Selain itu penelitian diatas hasil akhirnya untuk mengetahui apakah terdapat kenaikan dari hasil belajar siswa, sedangkan pada penelitian ini

lebih fokus pada hasil akhir apakah ada peningkatan minat belajar dari siswa melalui metode baru yang telah dikembangkan.

F. Ruang Lingkup Penelitian

Pada penelitian ini, peneliti memilih SMP Negeri 22 Surabaya sebagai obyek penelitian lapangan atau *field research*. Yang mana ruang lingkup dari penelitian ini terdiri atas dua variabel yakni pengembangan metode pembelajaran *Game* dan *Quiz* sebagai variabel bebasnya dan minat belajar siswa sebagai variabel terikatnya. Untuk subyek penelitian dalam penelitian ini dibatasi yakni siswa beragama Islam kelas VIII di SMP Negeri 22 Surabaya dan pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam saja. Batasan ini ditetapkan agar validitas data lebih terjamin sehingga terhindar dari generalisasi yang berlebihan.

G. Definisi Oprasional

1. Pengembangan

Yang dimaksud dengan pengembangan disini ialah penelitian pengembangan atau bisa disebut dengan *Research and Development* (R&D). Secara umum pengertian penelitian pengembangan dapat diartikan sebagai cara ilmiah untuk memperoleh data sehingga dapat dipergunakan untuk menghasilkan, mengembangkan dan memvalidasi produk. Menurut Sugiyono pada penelitian ini memiliki tahapan mengidentifikasi masalah, mengumpulkan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi produk, produksi masal.¹¹

Penelitian pengembangan menurut Richey dan Klien yang menyatakan penelitian pengembangan

¹¹ *Ibid.*, 409.

merupakan perpaduan desain penelitian kuantitatif dan kualitatif. Yang mana penelitian ini tidak hanya tergantung pada suatu masalah melainkan terkait dengan produk yang dihasilkan.¹²

Dalam penelitian ini, yang dimaksud dengan pengembangan yakni peneliti mengembangkan beberapa metode pembelajaran yang sudah ada yakni metode pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dan *Team Quiz* (TQ) menjadi suatu metode baru yakni metode pembelajaran *Game* dan *Quiz*.

2. Metode Pembelajaran

Metode secara umum dapat diartikan sebagai suatu cara, jalan dan teknik yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran agar siswa dapat

¹² Moh. Ainin, *Penelitian Pengembangan Dalam Pembelajaran Bahasa Arab* diakses melalui https://scholar.google.co.id/citations?view_op=view_citation&hl=en&user=Z4D-nEoAAAAJ&citation_for_view=Z4D-nEoAAAAJ:UeHWp8X0CEIC pada tanggal 30 Maret 2022.

mencapai tujuan pembelajaran.¹³ Oleh karena itu, metode berperan penting dalam sistem rangkaian pembelajaran. Adapun pengertian metode pembelajaran menurut para ahli, antara lain :

- a. Menurut Djamarah metode pembelajaran adalah suatu cara yang dipergunakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.¹⁴
- b. Menurut Basyirudin Usman, dalam penggunaan metode pembelajaran harus sesuai dan selaras dengan karakteristik siswa, materi dan kondisi lingkungan belajar.¹⁵
- c. Menurut Sanjaya, metode merupakan cara yang digunakan untuk melaksanakan strategi pembelajaran yakni upaya nyata untuk mencapai

¹³ Oemar Hamalik, *Kurikulum dan Pembelajaran* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2003), 57.

¹⁴ Djamarah, *Strategi Belajar Mengajar* (Bandung: Rineka Cipta, 2008), 46.

¹⁵ Basyirudin Usman, *Metodologi Pembelajaran Agama Islam* (Jakarta: Ciputat Press, 2002), 32.

tujuan pembelajaran sebagai implementasi rencana yang sudah disusun.¹⁶

Ada beberapa ciri-ciri metode pembelajaran antara lain :

- a. Memungkinkan terciptanya kondisi yang kondusif
- b. Memudahkan siswa dalam menerima pembelajaran
- c. Memotivasi siswa agar berperan aktif sdalam proses pembelajaran
- d. Mendorong tumbuh kembang kepribadian siswa.

Dalam penelitian ini, yang dimaksud dengan metode pembelajaran adalah metode pembelajaran baru yang akan akan dikembangkan yaitu metode pembelajaran *Game* dan *Quiz*.

¹⁶ Wina Sanjaya, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2008), 187.

3. Minat Belajar

Secara umum minat adalah suatu rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa adanya perintah.

Menurut Winkel, minat merupakan kecerendungan yang menetap dalam diri seseorang untuk merasa tertarik pada sesuatu tertentu dan merasa senang berkecimpung di dalamnya.¹⁷

Selanjutnya minat menurut Hidayat adalah suatu hal yang bersumber dari pperasaan yang berupa kecenderungan terhadap suatu hal sehingga menimbulkan perubahan tingkah laku atau kegiatan tertentu.¹⁸

¹⁷ Winkel, *Psikologi Pendidikan dan Evaluasi Belajar* (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 1999), 30.

¹⁸ Syarif Hidayat, Asroi, *Manajemen Pendidikan Sunbstansi dan Implementasi dalam Praktik Pendidikan di Indonesia* (Tangerang: Pustaka Mandiri, 2013), 87.

Sehingga dapat disimpulkan minat belajar merupakan suatu kecenderungan individu untuk memiliki rasa senang tanpa adanya keterpaksaan sehingga menyebabkan perubahan pengetahuan, keterampilan dan tingkah laku seseorang.

Pentingnya minat belajar dalam proses belajar perlu diperhatikan semua pihak yang terlibat dalam proses pendidikan. Upaya untuk meningkatkan minat belajar dapat dikaitkan dengan perasaan senang, ketertarikan siswa, perhatian, dan keterlibatan siswa.¹⁹

Minat belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah upaya dalam rangka meningkatkan minat belajar atau ketertarikan siswa

¹⁹ Niko Reski, "Tingkat Minat Belajar Siswa Kelas IX SMPN 11 Kota Sungai Penuh", *Jurnal Inovasi Penelitian*, Vol. I, No. 11, 2021, 3.

pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

Sehingga penelitian ini tergolong penelitian pengembangan yang mana mengembangkan suatu metode pembelajaran yakni Metode *Game* dan *Quiz*. Metode pembelajaran ini memiliki sasaran yakni meningkatkan minat belajar siswa.

H. Sistematika Pembahasan

Dalam penelitian ini peneliti merangkai sistematika pembahasan menjadi beberapa bagian-bagian dan bagian tersebut dibagi menjadi beberapa bab. Kemudian bab tersebut terdiri dari sub-sub bab yang saling berkaitan yang tersusun secara sistematis. Adapun sistematika pembahasan tersebut antara lain :

Bab *satu* merupakan bab pendahuluan yang memaparkan latar belakang, rumusan masalah, tujuan

penelitian, manfaat atau kegunaan dari penelitian, penelitian terdahulu, ruang lingkup dan batasan penelitian, definisi oprasional, dan sistematika pembahasan.

Bab *dua* yakni bab yang memaparkan landasan teori dari variabel-variabel yang bersangkutan yang memuat tentang konsep dasar metode pembelajaran di dalamnya terdapat sub-sub bab pengertian dari metode pembelajaran, mengupas tentang metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dan metode pembelajaran *Team Quiz* (TQ). Kemudian memuat tentang karakteristik siswa remaja awal, memuat tentang minat belajar siswa yang memuat sub-sub bab pengertian dan faktor minat belajar, memuat tentang mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, serta kerangka berfikir.

Bab *tiga* merupakan bab yang menjabarkan mengenai metode penelitian yang mana membahas mengenai jenis dan rancangan penelitian, variabel, indikator, instrument penelitian, populasi dan sampel, teknik pengumpulan data dan teknik analisis data.

Bab *empat* memuat hasil penelitian yang berisi tentang deskripsi data yang didapatkan dan analisis data.

Bab *lima* merupakan bab penutup yang berisikan tentang kesimpulan dan saran penggunaan yang kemudian dilanjutkan dengan daftar pustaka yang menjadi referensi dari penyusunan karya tulis ilmiah ini beserta lampiran-lampiran yang diperlukan.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teori

Penelitian ini berusaha mengembangkan metode pembelajaran yang dikemas dalam sebuah permainan yang menggunakan pendekatan *student centered*, yang mana dalam proses pembelajaran metode ini dapat mengaktifkan dan meningkatkan antusias dan minat belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Oleh karena itu pada penelitian ini diperlukan landasan teori mengenai metode pembelajaran, karakter siswa, minat belajar siswa, serta mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Berikut pemaparan landasan teori sebagai pegangan dalam mengembangkan metode pembelajaran *Game* dan *Quiz*.

1. Metode *Game* dan *Quiz*

a. Pengertian Metode Pembelajaran

Secara umum metode pembelajaran merupakan prosedur, urutan, langkah-langkah, dan cara yang digunakan guru dalam mencapai tujuan pembelajaran. Yang mana metode pembelajaran dapat diartikan sebagai penjabaran dari pendekatan.²⁰

Adapun metode pembelajaran menurut para ahli yakni, menurut Sanjaya metode merupakan upaya yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang disusun dalam kegiatan nyata untuk mencapai tujuan pembelajaran.²¹

Menurut Reigeluth bahwa dalam metode mencakup beberapa aspek yakni, rumusan

²⁰ Helmiati, *Metode Pembelajaran* (Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2012), 57.

²¹ Nur Hidayati, *Metode Pembelajaran Interaktif* (Yogyakarta: UNY, 2011), 2.

tentang pengorganisasian bahan ajar, strategi penyampaian, pengelolaan kegiatan, hambatan dan karakteristik siswa sehingga diperoleh hasil yang efektif dan efisien, serta menimbulkan daya tarik dalam pembelajaran.

Selanjutnya pendapat Tardif dalam Muhibbin Syah mengenai metode ialah suatu cara yang berisi prosedur baku untuk melaksanakan proses kegiatan belajar mengajar dalam rangka menyampaikan materi pembelajaran.²²

Menurut pemaparan diatas metode pembelajaran dapat diartikan sebagai cara atau tahapan yang digunakan untuk berinteraksi antara siswa dan guru dalam rangka mencapai

²² Tim PPG IPS dan PMP Malang, *Pendekatan, Strategi, dan Metode Pembelajaran* (Malang: Pusat Pengembangan Penataran Guru IPS dan PMP Malang, 2006), 6.

tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Sehingga dalam suatu proses pembelajaran dapat diterapkan beberapa metode pembelajaran.²³

Adapun pertimbangan dalam memilih metode pembelajaran yaitu :

- 1) Tujuan yang hendak dicapai
- 2) Kondisi dan karakteristik siswa
- 3) Sifat materi pembelajaran
- 4) Ketersediaan fasilitas dan media
- 5) Tingkat partisipasi siswa²⁴

Kemudian berikut ini merupakan ciri-ciri metode yang dapat berpeluang untuk memfasilitasi siswa dalam proses pembelajaran, antara lain : dapat memungkinkan terciptanya

²³ Muhammad Afandi, Evi Chamalah, Oktarina Puspita Wardani, *Model dan Metode Pembelajaran Di Sekolah* (Semarang: UNISSULA PRESS, 2013), 16.

²⁴ Helmiati, *Metode Pembelajaran* (Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2012), 58.

kondisi yang kondusif, memberikan kemudahan bagi siswa dalam menerima materi, memotivasi siswa untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran, memungkinkan siswa memperoleh pengalaman belajar yang membangun potensi dirinya secara seimbang, memungkinkan siswa dapat melakukan refleksi dari berinteraksi dengan lingkungan sekitar, mendorong perkembangan kepribadian positif yang ada dalam diri siswa.²⁵

b. Pengertian Metode *Game* dan *Quiz*

Metode *game* dan *quiz* merupakan salah satu metode pembelajaran yang interaktif yang akan dikembangkan dalam penelitian ini. Pembelajaran interaktif didalamnya terdapat

²⁵ Tim PPG IPS dan PMP Malang, *Pendekatan, Strategi...* (Malang: Pusat Pengembangan Penataran Guru IPS dan PMP Malang, 2006), 9.

proses pembelajaran yang melibatkan antar siswa, antara siswa dengan guru atau dapat juga antara siswa dengan lingkungannya. Pada proses interaksinya memungkinkan kemampuan siswa akan berkembang baik dari segi mental maupun intelaktual.²⁶

Metode *Game* dan *Quiz* merupakan perpaduan antara permainan dan pertanyaan. Dalam firman Allah pengetahuan dapat disampaikan dengan cara *quiz* (pertanyaan) seperti pada surat al-Qari'ah ayat 1-5 yang berbunyi :

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

²⁶ Rohmalina Wahab, *Psikologi Belajar* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2016), 79.

الْقَارِعَةُ مَا الْقَارِعَةُ ۚ وَمَا أَدْرَاكَ مَا الْقَارِعَةُ ۗ

يَوْمَ يَكُونُ النَّاسُ كَالْفَرَاشِ الْمَبْتُوثِ وَتَكُونُ الْجِبَالُ

كَالْعِهْنِ الْمَنْفُوشِ ۗ

“Hari Kiamat, Apakah hari Kiamat itu? Dan tahukah kamu apakah hari Kiamat itu? Pada hari itu manusia seperti laron yang beterbangan, dan gunung-gunung seperti bulu yang dihambur-hamburkan.”

Pada ayat tersebut Allah memberikan pengetahuan atau informasi mengenai hari kiamat dengan cara dengan kalimat tanya kemudian Allah menjelaskan bagaimana kiamat itu. Dari firman Allah tersebut dapat disimpulkan bahwa untuk menyampaikan sebuah pengetahuan dapat menggunakan berbagai macam metode,

salahsatunya dengan cara memberikan pertanyaan (*quiz*).

Terdapat berbagai macam metode pembelajaran interaktif, akan tetapi pada skripsi ini akan mengupas dua metode pembelajaran yang akan menjadi rujukan metode yang akan dikembangkan, yakni metode pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) dan metode pembelajaran *Team Quiz* (TQ).

1) Metode Pembelajaran *Teams Game Tournament*

Pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) merupakan salah satu pembelajaran tipe kooperatif. Pada pembelajaran kooperatif bertujuan untuk memberikan siswa pengetahuan, konsep, kemampuan, dan pemahaman yang dibutuhkan, serta

menciptakan situasi dimana keberhasilan individu dipengaruhi oleh keberhasilan kelompok.²⁷

Dalam pembelajaran TGT melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan yang dapat menumbuhkan semangat belajar siswa.

Menurut Slavin TGT terdiri atas lima langkah tahapan yakni, tahapan penyajian kelas, belajar dalam kelompok, permainan pertandingan dan penghargaan.

Adapun langkah-langkah pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yakni, *pertama* membagi kelas menjadi beberapa kelompok yang terdiri atas 4-5 siswa yang

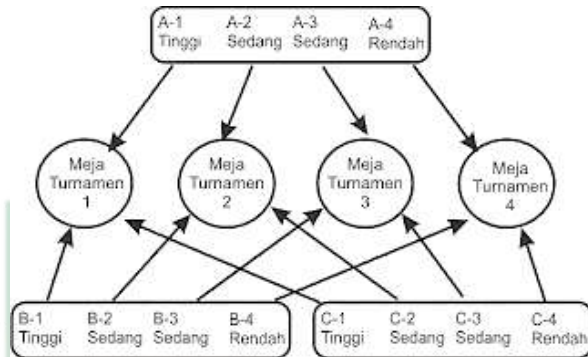
²⁷ Robert E. Slavin, *Cooperative Learning "Theory, Research and Practice"* Terj. Yusro dan Narulita, (Bandung: Nusa Pedia, 2005), 4.

bersifat heterogen, kemudian guru memberikan penjelasan bahwa mereka akan bekerjasama selama proses pembelajaran yang mana nilai individu dipengaruhi oleh nilai kelompok dan nantinya kelompok yang memiliki nilai tertinggi akan mendapatkan penghargaan.

Kedua, pemberian materi disampaikan oleh guru secara langsung dan terdapat sesi tutor sebaya melalui diskusi.

Ketiga, *tournament* (pertandingan) yakni permainan yang dilaksanakan diakhir pokok pembahasan. Permainan itu berupa pertanyaan-pertanyaan yang disediakan di meja tournament. Setiap meja tournament terdiri atas perwakilan kelompok.. Tournament ini berfungsi untuk mereview

materi pembelajaran. Berikut ini skema dari tahapan tournament²⁸ :



Keempat, penentuan skor dan pembagian penghargaan. Skor yang diperoleh dari tiap individu di dalam kelompok akan dijumlahkan dan dihitung rata-ratanya. Kemudian skor tertinggi akan diberikan penghargaan.

²⁸ Moh. Nur, *Pengajaran Berpusat Pada Siswa dan Pendekatan Konstruktivis dalam Pengajaran* (Surabaya: UNESA University Pres, 2004), 42.

Adapun kelebihan dan kekurangan dari pembelajaran TGT menurut Suarjana sebagai berikut :

a) Kelebihan :

(1) Memaksimalkan waktu yang sedikit tetapi dapat menguasai materi secara mendalam

(2) Dapat merangsang keaktifan siswa

(3) Mendidik siswa berlatih bersosialisasi

(4) Motivasi belajar siswa tinggi

(5) Hasil belajar siswa lebih baik

(6) Meningkatkan budi, kepekaan dan toleransi antar siswa.

b) Kekurangan :

(1) Bagi Guru

Sulit mengelompokkan siswa yang mempunyai kemampuan akademis yang sama. Akan tetapi kendala ini dapat teratasi jika guru mampu menguasai kelas secara menyeluruh.

(2) Bagi Siswa

Pada tahap tutor sebaya masih adanya siswa yang berkemampuan tinggi susah menjelaskan materi pada teman sekelompoknya. Untuk mengatasi hal ini maka diperlukan bimbingan guru kepada siswa yang memiliki kemampuan akademis

tinggi agar dapat membagi pengetahuannya kepada temannya.²⁹

2) Metode Pembelajaran *Team Quiz*

Metode *Team Quiz* merupakan salah satu metode pembelajaran aktif yang dikembangkan seseorang bernama Melvin Silberman³⁰, di dalam penerapan metode *Team Quiz* ini peserta didik di sebar menjadi 3 kelompok. Tiap-tiap dari peserta dalam kelompok memiliki tanggung jawab untuk menyusun kuis dengan jawaban singkat, dan kelompok yang lain menggunakan waktunya untuk memeriksa catatan. Di paparkan oleh

²⁹ Wahdaniyah, Chumdari, M.Ismail.S, *Peningkatan Kemampuan Berbicara Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Pada Anak Kelompok A TK Siwi Peni XI Tahun Pelajaran 2013/2014* diakses pada <https://jurnal.uns.ac.id/kumara/article/download/34564/22669> tanggal 12 Mei 2022.

³¹Silberman, *Active Learning : 101 Cara Belajar Siswa Aktif* (Bandung: Nuansa Cendekia, 2013), 221.

Silberman, metode ini dapat mengasah kemampuan tanggung jawab peserta didik mengenai apa yang telah mereka pelajari dengan menggunakan cara yang menyenangkan serta tidak menakutkan.

Suprijono memaparkan langkah-langkah pembelajaran dengan menerapkan metode *Team Quiz* yaitu:³¹

- a) Menentukan materi pembahasan yang dapat disajikan dalam 3 bagaian
- b) Sebar peserta didik menjadi 3 kelompok.
- c) Terangkan format permainan dan mulailah pemaparan materinya. Beri tenggat waktu hingga 10 menit atau kurang dari itu.

¹²Suprijono, *Cooperative Learning* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011), 112.

- d) Instruksikan kelompok A untuk mempersiapkan kuis jawaban singkat. Kuis tersebut sudah siap dalam kurang 5 menit. kelompok B dan juga C memanfaatkan waktu ini untuk mencermati catatan mereka.
- e) Kelompok A memulai kuis dengan anggota kelompok B. Apabila kelompok B tidak mampu untuk menjawab satu pertanyaan, kelompok C segera menanggapi.
- f) Kelompok A memberikan arahan pertanyaan selanjutnya kepada personil kelompok C, lakukan secara terstruktur proses tersebut.
- g) Apabila kuisnya telah berakhir, step selanjutnya adalah segmen kedua dari

alur anda, dan instruksikan kelompok B sebagai pemain kuis.

- h) Setelah kelompok B telah menyelesaikan kuisnya, lanjutkan dengan segmen ketiga dari alur anda, dan instruksikan kelompok C sebagai pemain kuis.

Pada metode Team Quiz ini terdapat kelebihan dan juga kekurangan. Adapun kelebihannya antara lain :

- a) Meningkatkan keseriusan peserta didik dalam belajar.
- b) Mengurangi rasa kebosanan saat belajar.
- c) Mengharuskan peserta didik terlibat penuh dalam pembelajaran.
- d) Meningkatkan output dari proses belajar.
- e) Mengasah kreatifitas peserta didik.

- f) Memberikan esensi belajar lewat pengalaman.
- g) Menitik fokuskan peserta didik sebagai subjek belajar.
- h) Meningkatkan semangat dan minat belajar peserta didik.

Sedangkan kekurangan dari metode ini ialah :

- a) Membutuhkan pengawalan yang intens dalam pengondisian suasana kelas saat keramaian terjadi.
- b) Hanya beberapa peserta didik tertentu yang dianggap kompeten dalam kelompok tersebut, yakni yang mampu menjawab pertanyaan kuis.

- c) Alokasi waktu yang diberikan sangat sedikit jika kuis dimainkan oleh semua kelompok dalam satu kali tatap muka.³²

2. Karakteristik Siswa SMP

Menurut Depdiknas siswa SMP mengalami masa remaja, satu periode perkembangan sebagai transisi dari masa anak-anak menuju masa dewasa. Masa dan perubahan yang menyertainya merupakan fenomena yang harus dihadapi guru. Rincian karakteristik perkembangan siswa SMP sebagai berikut:

a. Perkembangan Aspek Psikomotor

Perkembangan aspek psikomotorik siswa SMP ditandai dengan perubahan jasmani dan fisiologis secara luar biasa. Salah satu perubahan

³² Suprijono, *Cooperative Learning* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011), 112.

luar biasa yang dialami siswa adalah perubahan tinggi badan dan berat badan. Perubahan lain yang dialami oleh siswa SMP adalah pubertas dan pematangan seksual serta perkembangan keterampilan motorik. Hal ini yang perlu diperhatikan adalah kesegaran jasmani siswa.

b. Perkembangan Aspek Kognitif

Aspek kognitif meliputi fungsi intelektual, seperti pemahaman, pengetahuan, dan keterampilan berpikir. Siswa mengalami peningkatan kemampuan mengekspresi diri.

Kemampuan berbahasa menjadi lebih baik dan canggih, perbendaharaan kata lebih banyak.

Ketika remaja mencapai kematangan akan memiliki kemampuan untuk menyusun alasan rasional, menerapkan informasi,

mengimplementasi- kan pengetahuan, dan menganalisa situasi secara kritis.

c. Perkembangan Aspek Afektif

Perkembangan aspek afektif siswa SMP mencakup proses belajar perilaku yang layak pada budaya tertentu, seperti bagaimana cara berinteraktif dengan orang lain disebut sosialisasi. Siswa mengalami egosentris, yaitu kondisi yang hanya mementingkan pendapatnya sendiri dan mengabaikan pandangan orang lain.

Remaja banyak menghabiskan waktu luang untuk memikirkan penampilan, tindakan dan perasaan, perhatian, serta tindakan diri sendiri.

Siswa SMP mengalami perubahan persepsi diri selaras dengan peningkatan kemampuan kognitif. Secara emosional siswa SMP mengalami peningkatan rentang dan intensitas

emosinya siswa belajar memformulasikan sistem siswa nilai yang akan dianutnya, sikap terhadap sesuatu, siswa mengalami proses untuk mencapai tingkat pemahaman norma dan moral yang lebih baik.

Syamsu Yusuf, memaparkan karakteristik aspek-aspek perkembangan remaja sebagai berikut:

a. Aspek Fisik

Secara fisik masa remaja ditandai dengan matangnya organ-organ seksual. Remaja pria mengalami pertumbuhan pada organertis, penis, pembuluh mani, dan kelenjar prostat. Sementara remaja putri ditandai dengan tumbuhnya rahim, vagina, dan ovarium.

b. Aspek Intelektual (kognitif)

Tahap ini ditandai dengan kemampuan berpikir abstrak (seperti memecahkan masalah),

kemampuan berpikir abstrak (seperti memecahkan masalah persamaan aljabar), idealistik (seperti berpikir tentang ciri-ciri ideal dirinya, orang lain dan masyarakat, dan logis (seperti penyusunan rencana untuk memecahkan masalah).

c. Aspek Emosi

Pertumbuhan organ-organ seksual mempengaruhi emosi atau perasaan-perasaan baru yang belum dialami sebelumnya: cinta, rindu, dan keinginan.

d. Aspek Sosial

Kemampuan ini mendorong remaja untuk menjalin hubungan sosial dengan teman sebaya. Masa ini juga ditandai dengan berkembangnya sikap conformity yaitu kecenderungan untuk

meniru, mengikuti opini atau pendapat, nilai, kebiasaan, kegemaran atau keinginan orang lain.

e. Aspek Kepribadian

Masa remaja merupakan saat perkembangan *self-identify* (kesadaran atau identitas atau jati diri).

Kematangan remaja belum sempurna, jika tidak memiliki kode moral yang dapat diterima secara universal. Pendapat ini menunjukkan tentang pentingnya remaja memiliki landasan hidup yang kokoh, yaitu nilai-nilai moral, terutama bersumber dari agama.³³

3. Minat Belajar

a. Pengertian Minat Belajar

³³ Rama Saputra, "Hubungan Antara Koordinasi Mata-Kaki dan Kelincahan dengan Kemampuan Menggiring Bola Siswa Peserta Ekstrakurikuler Sepak Bola Di SMP Negeri Mlati", *Skripsi*, 2016, 46-52.

Minat merupakan salah satu aspek psikis manusia yang dapat mendorong untuk mencapai suatu tujuan. Seseorang yang memiliki minat terhadap suatu obyek, cenderung memberikan perhatian atau merasa senang kepada obyek tersebut.³⁴

Menurut Slameto minat adalah rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas tanpa adanya suruhan. Sedangkan menurut Crow minat berhubungan dengan gaya gerak yang mendorong seseorang menghadapi suatu obyek, kegiatan atau pengalaman yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri.³⁵

Kemudian menurut Biro Kepegawaian Sekretariat Jendral memaparkan bahwa minat

³⁴ K. T. Aritonang, "Minat dan Motivasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa". *Jurnal Pendidikan Penabur*, Vol.7, No.10, 11–21.

³⁵ Djali, *Psikologi Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2006),

merupakan kecenderungan untuk selalu memperhatikan dan mengingat sesuatu secara terus-menerus. Orang yang berminat terhadap sesuatu karena ia menyukainya atau memiliki sikap positif terhadap sesuatu tersebut. Dalam proses belajar, minat berfungsi sebagai *motivating force* yaitu sebagai kekuatan yang akan mendorong seseorang untuk belajar.³⁶

Dari berbagai pendapat yang ada, dapat disimpulkan minat merupakan rasa suka atau terdapa ketertarikan pada suatu hal sehingga mendorong seseorang melakukan suatu kegiatan. Minat mengakibatkan seseorang rela meluangkan waktu lebih banyak terhadap hal yang diminati. Minat bahkan membuat

³⁶ Biro Kepegawaian Sekretariat Jendral, *Psikologi Pendidikan Modul Orientasi Pembekalan Calon PNS* (Jakarta: Departemen Agama Republik Indonesia, 2004), 48.

seseorang rela mengeluarkan biaya, tenaga demi minatnya tersebut. Minat terhadap pelajaran akan banyak pengaruhnya terhadap keberhasilan belajar anak, karena itu ia rela meluangkan waktu untuk pelajaran tersebut.

Minat siswa merupakan faktor utama yang menentukan derajat keaktifan siswa, bila bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa, maka siswa tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya, sebab tidak ada daya tarik baginya. Oleh karena itu, untuk mengatasi siswa yang kurang berminat dalam belajar, guru hendaknya berusaha bagaimana menciptakan kondisi tertentu agar siswa itu selalu butuh dan ingin terus belajar.

b. Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar

Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa, yakni faktor internal dalam aspek fisiologis maupun psikologis, dan faktor eksternal seperti lingkungan sosial, nonsosial maupun pendekatan dalam pembelajaran.

1) Aspek Internal

a) Fisiologis

Pada aspek ini mencakup kondisi fisik atau kesehatan jasmani dari individu siswa. Jika terjadi gangguan kesehatan pada fisik terutama pada panca indra siswa maka akan menyebabkan berkurangnya minat belajar pada dirinya.

b) Psikologis

Menurut Sardiman faktor psikologis meliputi perhatian, pengamatan, tanggapan, fantasi, ingatan, berfikir, bakat dan motif.³⁷

2) Aspek Eksternal

a) Keluarga

Keluarga merupakan lembaga pendidikan yang pertama bagi anak. Cara orang tua dalam mengajar dapat mempengaruhi minat belajar anak.

Orang tua harus selalu siap sedia saat anak membutuhkan bantuan terlebih terhadap materi pelajaran yang sulit ditangkap oleh anak. Sehingga orang

³⁷ Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar: Pedoman bagi Guru dan Calon Guru* (Jakarta: Rajawali Pers, 1992), 44.

tua harus mengetahui dan memantau perkembangan belajar anak. Selain itu, kondisi rumah harus mendukung anak untuk nyaman dalam belajar agar anak dapat berkonsentrasi terhadap materi yang dihadapinya.

b) Sekolah

Faktor dari dalam sekolah meliputi metode mengajar, kurikulum, sarana dan prasarana, bahan ajar, media pembelajaran, hubungan antar siswa, hubungan antara siswa dengan guru dan warga sekolah lainnya, serta berbagai kegiatan program sekolah. Pendidik menyelenggaran pendidikan harus dengan memperhatikan kondisi anak

didiknya. Dengan demikian dapat terciptanya situasi dan kondisi yang menyenangkan dalam proses pembelajaran.

c) Lingkungan Masyarakat

Lingkungan masyarakat meliputi hubungan dengan teman bergaul, kegiatan dalam masyarakat, dan lingkungan tempat tinggal. Banyak kegiatan di dalam masyarakat yang dapat menumbuhkan minat belajar anak, akan tetapi orang tua tetap perlu memperhatikan dan mengontrol kegiatan anak diluar akademik sebab kegiatan yang berlebihan dapat menurunkan semangat belajar anak.

c. Cara Meningkatkan Minat Belajar

Adapun metode untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa :

- 1) Memberikan siswa keleluasaan dalam mengambil keputusan dan kontrol
- 2) Memberikan intruksi yang jelas
- 3) Menciptakan lingkungan belajar bebas ancaman
- 4) Mengubah suasana belajar
- 5) Menawarkan berbagai macam model dan metode pembelajaran
- 6) Menciptakan suasana kompetitif
- 7) Menawarkan hadiah
- 8) Memberikan tanggung jawab kepada siswa
- 9) Memberikan kesempatan belajar kelompok kepada siswa
- 10) Mendorong siswa untuk merefleksikan diri

11) Mengenal siswa

12) Memberikan *feedback* dan arahan serta batuan kepada siswa³⁸

d. Mengukur Minat

Minat dapat diukur dengan cara guru memperhatikan siswa-siswa selama pelajaran berlangsung. Menurut Arikunto, minat dapat diukur dengan instrumen pengumpul data berupa angket agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan mudah memperolehnya.

Adapun indikator minat belajar, menurut Slameto ada 4 indikator yang menunjukkan minat belajar yakni perasaan senang, ketertarikan, penerimaan dan keterlibatan

³⁸ Ni Komang Sri Anggreini, *Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran Di Sekolah Dasar* diakses pada https://www.researchgate.net/publication/315383126_UPAYA_MENINGKATKAN_MINAT_BELAJAR_SISWA_PADA_PEMBELAJARAN_DI_SEKOLAH_DASAR

siswa.³⁹ Berikut rincian dari indikator minat belajar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti :

- 1) Siswa memperhatikan pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di kelas
- 2) Siswa aktif mengikuti pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti
- 3) Siswa mencatat penjelasan guru
- 4) Siswa bertanya jika belum memahami materi
- 5) Siswa mengerjakan tugas-tugas yang diberikan oleh guru
- 6) Siswa sering membaca buku pelajaran

Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

³⁹ Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya* (Jakarta: Rineka Cipta, 1995), 180.

(literatur yang berkenaan dengan pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti)

- 7) Siswa mempelajari materi sebelum proses pembelajaran dimulai
- 8) Siswa memiliki bahan bacaan tentang pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti lebih dari satu
- 9) Siswa merasa mudah mempelajari materi Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti
- 10) Siswa tertarik dengan pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti
- 11) Siswa bersemangat mengikuti pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti
- 12) Siswa senang dengan pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

13) Prestasi siswa yang tinggi terhadap mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

4. Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

Menurut Depdiknas Pendidikan Agama Islam yakni upaya sadar dan terencana dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati, hingga mengimani, bertakwa, dan berakhlak mulia dalam mengamalkan ajaran agama Islam dari sumber utamanya Al-Qur'an dan Hadis, melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, latihan, serta penggunaan pengalaman.⁴⁰

Tujuan Pendidikan Agama Islam adalah untuk menumbuhkan, dan meningkatkan keimanan

⁴⁰ DEPDIKNAS, *Standar Kompetensi Mata Pelajaran Agama Islam SMP MTS* (Jakarta: Pusat Kurikulum, 2003)

melalui pemberian dan pemupukan pengetahuan, penghayatan, pengamalan, serta pengalaman peserta didik tentang agama Islam. Hal ini didasarkan pada firman Allah pada surat at-Taubah ayat 122 yang berbunyi :

وَمَا كَانَ الْمُؤْمِنُونَ لِيَنْفِرُوا كَافَّةً ۚ فَلَوْلَا نَفَرَ مِن كُلِّ
 فِرْقَةٍ مِّنْهُمْ طَائِفَةٌ لِّيَتَفَقَّهُوا فِي الدِّينِ وَلِيُنذِرُوا قَوْمَهُمْ إِذَا
 رَجَعُوا إِلَيْهِمْ لَعَلَّهُمْ يَحْذَرُونَ

“ Tidak sepatutnya bagi mukminin itu pergi semuanya (ke medan perang). Mengapa tidak pergi dari tiap-tiap golongan di antara mereka beberapa orang untuk memperdalam pengetahuan mereka tentang agama dan untuk memberi peringatan kepada kaumnya apabila mereka telah kembali kepadanya, supaya mereka itu dapat menjaga dirinya.”⁴¹

⁴¹ *Ibid.*, 78.

Pada ayat diatas menerangkan salah satu cara untuk masuk surga tidak hanya pergi ke medan perang, tetapi dapat pula dengan memperdalam pengetahuan (menuntut ilmu). Hal ini dengan adanya hadits yang berbunyi :

مَنْ سَلَكَ طَرِيقًا يَلْتَمِسُ فِيهِ عِلْمًا، سَهَّلَ اللَّهُ لَهُ

طَرِيقًا إِلَى الْجَنَّةِ . رَوَاهُ مُسْلِمٌ

“Barang siapa menempuh suatu jalan untuk mendapatkan ilmu, maka Allah pasti akan memudahkan baginya jalan menuju surga.” (HR. Muslim)

Pembelajaran PAI pada Kurikulum 2013 mengusung konsep integrasi (terpadu). Keterpaduan pembelajaran PAI meliputi:

- a. Keimanan yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengembangkan

pemahaman adanya Tuhan sebagai sumber nilai universal.

- b. Pengamalan untuk memberikan peluang kepada peserta didik untuk dapat merasakan dan mempraktikkan nilai universal ajaran Islam dalam menghadapi tugas dan perannya di kehidupan.
- c. Pembiasaan untuk memberi kesempatan kepada peserta didik untuk menjadikan nilai-nilai Islam sebagai sikap dan perilaku sehari-hari.
- d. Rasional, usaha ini untuk memberikan porsi yang lebih besar kepada akal (rasio) untuk memahami dan membedakan berbagai sistem nilai dalam kehidupan.
- e. Emosional, upaya ini untuk menggugah perasaan peserta didik dalam menghayati sikap

dan perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai Islam dan budaya bangsa.

- f. Fungsional, hal ini menyajikan bentuk semua aspek materi yang memberikan kemanfaatan bagi kehidupan peserta didik.
- g. Keteladanan, yang berarti menjadikan sosok guru agama dan orang tua sebagai figur manusia yang berprilaku muslim sehingga dapat dijadikan uswah hasanah.
- h. Keterpaduan materi. Keterpaduan yang dimaksudkan adalah pengembangan materi dalam PAI agar ada korelasi antara Al-Qur'an Hadits, Akhlak, keimanan dan fiqih-ibadah sehingga akan menghasilkan manusia muslim yang berkepribadian utuh.⁴²

⁴² Lili Hidayati, "Kurikulum 2013 Dan Arah Baru Pendidikan Agama Islam" *Insania*, Vol. 19, No. 1, 2014, 78-79.

5. Metode Pembelajaran *Game* dan *Quiz* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa

Seperti yang sudah dipaparkan sebelumnya, minat belajar siswa dapat dipengaruhi oleh bagaimana metode pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran. Metode tersebut harus menciptakan antusiasme belajar siswa sehingga siswa dapat berkompetitif. Untuk dapat meningkatkan minat belajar siswa ini dapat dilakukan dengan menciptakan suasana yang memberikan siswa keleluasaan mengeksplor pengetahuannya dan keleluasaan siswa mengambil keputusan, serta mengembangkan kreatifitasnya, memberikan hadiah atau penghargaan kepada usaha yang dilakukan oleh siswa.

Oleh karena itu pada metode pembelajaran *Game* dan *Quiz* ini terdapat komponen pengadaan

soal oleh siswa untuk memberikan ruang pada siswa mencari dan menggali informasi mengenai materi yang akan dipelajari, sehingga siswa dapat menemukan masalah yang berkaitan dengan materi tersebut. Kemudian siswa diminta menuangkan dalam sebuah pertanyaan yang nantinya akan dibahas bersama dalam proses pembelajaran di kelas.

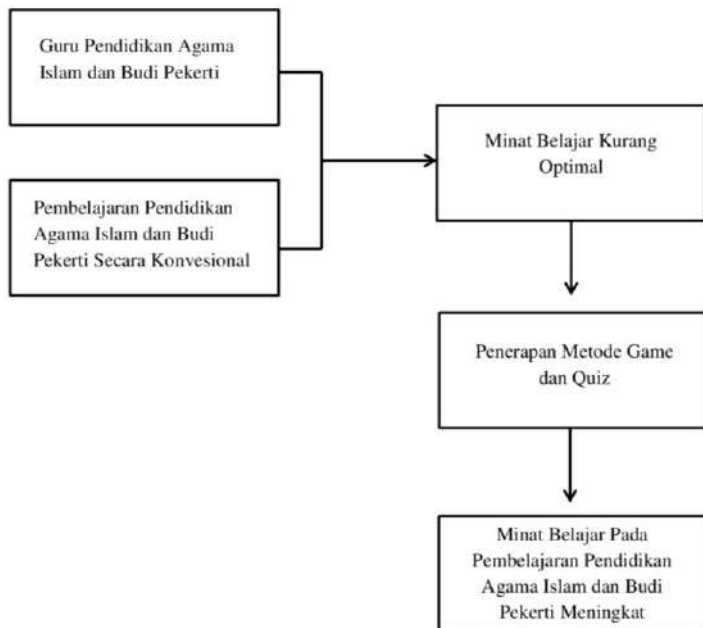
Selanjutnya terdapat komponen permainan (*game*) yang dikemas dalam pertandingan antar siswa. Hal ini dilakukan untuk menciptakan suasana kompetitif antar siswa.

Selain itu, terdapat komponen penghargaan. Dalam hal ini guru memberikan apresiasi kepada siswa atas usaha yang dilakukan. Dari ketiga komponen tersebut diharapkan “Metode *Game* dan *Quiz*” ini dapat meningkatkan minat belajar siswa.

B. Kerangka Berfikir

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dilakukan dengan metode ceramah, tanya jawab, dan penugasan baik secara individu maupun kelompok. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti tersebut bersifat membosankan, tidak menarik, dan menyebabkan siswa mengantuk, tidak berminat untuk aktif dalam proses pembelajaran. Siswa malas bertanya, malas mengerjakan tugas, dan malas mendengarkan penjelasan guru. Penugasan untuk dikerjakan di rumah juga banyak yang tidak diselesaikan sendiri. Selama proses pembelajaran siswa lebih banyak pasif. Kondisi tersebut menunjukkan siswa kurang berminat dalam mengikuti pembelajaran sejarah.

Oleh karena itu diperlukan perubahan proses pembelajaran untuk lebih meningkatkan minat siswa dan mengurangi keengganan siswa dalam belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dapat dilakukan dengan menerapkan metode pembelajaran *Game* dan *Quiz* (metode yang dikembangkan). Proses ini lebih menyenangkan dan lebih menarik minat siswa untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran, siswa lebih banyak berpartisipasi dalam proses pembelajaran, berlatih mengerjakan soal serta membuat soal. Pada akhirnya hal tersebut dapat meningkatkan minat belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Berdasarkan uraian di atas, maka kerangka berpikir dalam penelitian tindakan kelas ini dapat digambarkan sebagai berikut :



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

BAB III

METODE PENGEMBANGAN

A. Jenis Penelitian

Pada penelitian yang berjudul “Pengembangan Metode *Game* dan *Quiz* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMP Negeri 22 Surabaya” merupakan penelitian jenis penelitian pengembangan. Disebut penelitian pengembangan karena metode penelitian ini digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.

B. Prosedur Pengembangan

Adapun langkah-langkah penelitian pengembangan menurut *Borg and Gall* yakni⁴³ :

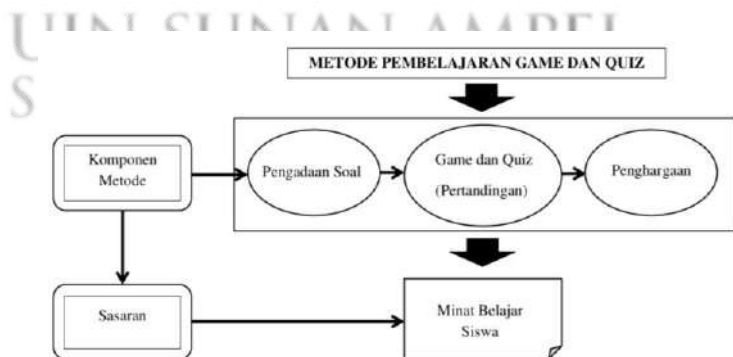
1. Mengidentifikasi potensi dan masalah

⁴³ *Ibid.*, 409.

2. Mengumpulkan data
3. Desain produk
4. Validasi desain
5. Revisi desain
6. Uji coba produk
7. Revisi produk
8. Uji coba pemakaian
9. Revisi produk
10. Produksi massal

C. Uji Coba Produk

1. Desain Uji Coba



Rancangan dari Metode *Game* dan *Quiz* di dalamnya mempunyai tiga komponen yakni, *pertama* pengadaan soal yang dimaksud dengan pengadaan soal yaitu guru dan/atau siswa membuat soal berkaitan dengan tema pembelajaran hal ini dapat dilakukan secara individu ataupun kelompok. Kemudian soal-soal tersebut dihimpun untuk digunakan sebagai pertanyaan pada pelaksanaan pertandingan.

Kemudian yang *kedua*, terdapat pertandingan yang dikemas dengan permainan. Pertandingan ini dapat dilakukan secara berkelompok maupun individu, dan dapat dilakukan secara *online* atau *offline*.

Kemudian yang *ketiga*, penghargaan. Setelah dilaksanakan pertandingan dihitung skor dari tiap

individu atau kelompok yang nantinya individu atau kelompok yang memiliki skor tertinggi akan diberikan penghargaan oleh guru.

Dari serangkaian komponen tersebut memiliki sasaran yakni dapat meningkatkan minat belajar siswa, sehingga siswa akan semakin antusias dalam proses pembelajaran dan meningkatkan jiwa kompetisinya.

2. Subjek Coba

a. Populasi

Populasi adalah keseluruhan subyek penelitian. Dari pengertian tersebut dapat dipahami bahwa populasi merupakan individu atau kelompok atau keseluruhan dari subyek penelitian. Pada penelitian ini maka populasinya yaitu seluruh siswa beragama Islam yang ada di

SMP Negeri 22 Surabaya Kelas VIII. Berikut data jumlah siswa SMP Negeri 22 Surabaya ;

Tabel 1. Jumlah Siswa SMP Negeri 22 Surabaya

No.	Kelas	Frekuensi	Frekuensi Beragama Islam
1	VII	432	357
2	VIII	432	360
3	IX	431	360
Jumlah		1.296	1.077

b. Sampel

Sampel adalah sebagian dari populasi yang karakteristiknya hendak diteliti. Mengenai jumlah sampel pada penelitian ini akan menggunakan perhitungan menurut rumus Slovin.

$$s = \frac{N}{1 + Ne^2}$$

Keterangan :

s = Jumlah sampel

N = Jumlah populasi

e = taraf kesalahan bisa 1%, 5%, 10%

Berdasarkan rumus tersebut dapat diketahui pada penelitian ini yang memiliki populasi sebanyak 360 siswa dengan taraf kesalahan 10% menghasilkan jumlah sebanyak 78,26 siswa atau dapat dibulatkan menjadi 78 siswa atau kurang lebih sebanyak 3 kelas.

3. Jenis Data

Pada penelitian pengembangan terdapat dua jenis data yakni data kualitatif dan data kuantitatif.

a. Data Kualitatif

Data kualitatif merupakan data hasil rancangan metode pembelajaran, validasi

instrumen penilaian metode pembelajaran dan analisis data validasi metode pembelajaran.

b. Data Kuantitatif

Data kuantitatif diperoleh dari angket penilaian metode pembelajaran lama dan metode pembelajaran baru, angket penilaian minat belajar siswa, serta hasil belajar siswa.

4. Teknik Pengumpulan Data

Untuk memperoleh sejumlah data yang berkualitas dan valid dalam suatu penelitian, maka diperlukannya metode pengumpulan data. Metode pengumpulan data adalah suatu cara yang dapat digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data terkait penelitian yang dilakukan.⁴⁴ Adapun metode

⁴⁴ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), 134..

pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini, yakni :

a. Observasi

Observasi atau pengamatan merupakan suatu kegiatan yang memusatkan perhatian kepada suatu obyek menggunakan panca indra baik pengelihatn, pendengaran, penciuman, peraba, maupun pengecap. Sehingga observasi dapat dilakukan menggunakan tes, kuesioner, rekaman, dan lain sebagainya.⁴⁵ Pada penelitian ini peneliti menggunakan observasi partisipasi lengkap. Yang dimaksud dengan observasi partisipasi lengkap ialah peneliti terlibat sepenuhnya terhadap apa yang dilakukan

⁴⁵ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian...* (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), 156-157.

sumber data.⁴⁶ Kegiatan yang menjadi fokus observasi pada penelitian ini adalah proses pengembangan metode pembelajaran baru. Serta pada metode pembelajaran baru ini apakah ada perubahan dari perilaku siswa yakni meningkatnya minat atau ketertarikan siswa pada pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

b. Angket

Yang dimaksud dengan angket disini ialah metode pengumpulan data melalui sejumlah pertanyaan tertulis yang diajukan peneliti kepada responden. Isi angket merupakan jawaban dari pertanyaan untuk memecahkan

⁴⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan...* (Bandung: Alfabeta, 2018), 312.

permasalahan.⁴⁷ Pada penelitian ini angket digunakan sebagai media memperoleh informasi apakah metode pembelajaran ini sudah berjalan dengan efektif atau belum.

c. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan cara menghimpun informasi atau data secara tertulis dengan melakukan penyalinan data yang sudah tersedia.⁴⁸ Dokumentasi ini dilakukan untuk menunjang data yang didapatkan dari hasil observasi dan pengisian angket. Data-data tersebut dapat berupa gambaran umum tentang sekolah.

⁴⁷ Rifa'i Abu Bakar, *Pengantar Metodologi Penelitian* (Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga, 2021), 90.

⁴⁸ *Ibid.*, 90.

5. Teknik Analisa Data

Pada penelitian ini terdapat dua jenis data yang digunakan yakni data kuantitatif dan data kualitatif.

a. Data Kualitatif

Data kualitatif yang terdiri dari saran dan komentar dari para ahli berkaitan dengan metode baru yang akan diterapkan dianalisis secara deskripsi kualitatif dan nantinya akan menjadi bahan revisi pengembangan produk.

Dalam analisis data kualitatif terdapat langkah-langkah sebagai berikut :

1) Reduksi data

Pada langkah ini bertujuan untuk memudahkan pemahaman data yang telah terkumpul. Data yang sudah terkumpul dibuatkan rincian dan rangkuman data

terhadap pokok permasalahan yang diteliti dan membuang data yang tidak diperlukan.

2) Penyajian data

Dalam penyajian data keseluruhan data dirancang dan dipadukan serta dikelompokkan untuk memudahkan penggunaan.

3) Verifikasi data

Pada verifikasi data dilakukan pengambilan kesimpulan dari data yang telah terkumpul.

Untuk kegiatan verifikasi data dilakukan

dengan cara mempelajari data yang telah direduksi dan disajikan dan/atau dilakukan

dengan cara meminta pertimbangan pihak

yang berkompeten dalam bidangnya.⁴⁹

⁴⁹ Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D (Bandung: Alfabeta, 2010), 208.

b. Data Kuantitatif

Analisis data kuantitatif digunakan untuk mengetahui efektivitas metode pembelajaran *Game* dan *Quiz* dengan menggunakan metode eksperimen (*before-after*). Menurut Sugiyono, desain ini sama dengan *pretest-posttest group design*, dimana kelompok tersebut sebelum diberi intervensi dilakukan tes terlebih dahulu untuk menguji kinerja metode lama, kemudian setelah diberi intervensi atau dilaksanakan metode baru dilakukan tes kembali untuk menguji kinerja metode baru.

1) Analisis kevalidan

Dalam hal ini yang dimaksud dengan analisis kevalidan adalah validasi desain. Validasi desain merupakan proses untuk menilai apakah rancangan produk yakni

metode mengajar baru secara rasional akan lebih efektif daripada metode mengajar yang lama.⁵⁰

Untuk menghitung hasil angket dari validator menggunakan rumus :

$$P = \frac{\sum X}{\sum X_i} \times 100\%$$

Dimana :

P = Presentase yang dicari

$\sum X$ = Jumlah nilai jawaban responden

$\sum X_i$ = Jumlah nilai ideal

Sedangkan sebagai dasar pengambilan keputusan untuk merevisi metode

⁵⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan...* (Bandung: Alfabeta, 2018), 414.

pembelajaran digunakan kriteria penilaian sebagai berikut⁵¹ :

Presentase (%)	Kriteria Validasi
76-100	Valid
56-75	Cukup Valid
40-55	Kurang Valid
0-39	Tidak Valid

2) Analisis keefektifan

Instrumen yang digunakan untuk menganalisis keefektifan pelaksanaan metode pembelajaran baru ini mencakup aspek kecepatan siswa dalam menangkap pembelajaran, daya tarik siswa, dan hasil belajar siswa.

⁵¹ Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2006), 276.

Pada analisis keefektifan metode pembelajaran baru ini akan dibuktikan signifikansi perbedaan sistem metode pembelajaran lama dengan metode pembelajaran baru dengan uji statistik t-test berkorelasi.

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2} - 2r \left[\frac{s_1}{\sqrt{n_1}} \right] \left[\frac{s_2}{\sqrt{n_2}} \right]}}$$

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

Keterangan :

\bar{x}_1 = Rata-rata sampel 1

\bar{x}_2 = Rata-rata sampel 2

s_1 = Simpangan baku sampel 1

s_2 = Simpangan baku sampel 2

s_1^2 = Varian sampel 1

s_2^2 = Varian sampel 2

r = Korelasi antar dua sampel

Hasil uji t digunakan untuk memperkuat kesimpulan hasil analisis kualitatif, sehingga metode yang dikembangkan memiliki tingkat perbedaan yang tinggi.

C. Identifikasi Variabel

Variabel merupakan sesuatu yang menjadi titik perhatian dalam penelitian. Pada penelitian ini terdapat dua variabel yaitu :

1. Variabel Bebas (*Independent Variabel*)

Variabel bebas adalah variabel yang keberadaannya tidak dipengaruhi variabel lainnya. Dalam penelitian ini Metode Pembelajaran *Game* dan *Quiz* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dapat diidentifikasi sebagai variabel bebas yang mana keberadaannya akan mempengaruhi minat belajar siswa di SMP Negeri 22 Surabaya.

2. Variabel Terikat (*Dependent Variabel*)

Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau timbul akibat dari variabel lainnya. Dalam penelitian ini minat belajar siswa dapat diidentifikasi sebagai variabel terikat yang munculnya karena adanya penerapan metode pembelajaran *Game* dan *Quiz*.

D. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan oleh peneliti dalam kegiatannya mengumpulkan data agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan mudah diolah.⁵²

Adapun instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini, antara lain :

1. Lembar Observasi

Lembar observasi dalam penelitian ini merupakan lembar pengamatan dari pengembangan metode pembelajaran *Game* dan *Quiz* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

⁵² Suharsimi Arikunto, *Manajemen Penelitian* (Jakarta: Rineka Cipta, 1995), 134.

2. Angket

a. Instrumen Validasi Produk Oleh Para Ahli

No.	Aspek Yang Dinilai	Penilaian				
		1	2	3	4	
Siswa						
1.	Keterlibatan peserta didik	Siswa aktif bertanya				
		Siswa aktif menjawab pertanyaan				
		Siswa berperan aktif dalam diskusi				
2.	Meningkatkan kemampuan pemahaman peserta didik	Siswa siap dengan materi yang akan				

No.	Aspek Yang Dinilai		Penilaian			
			1	2	3	4
		diajarkan				
		Siswa dapat memberikan solusi dalam suatu permasalahan				
		Siswa dapat mengatasi masalah yang terjadi				
3.	Kemampuan mendorong peserta didik membuat hubungan antara pengetahuan yang dimiliki peserta didik dengan penerapannya	Siswa dapat mengorelasi kan pembelajaran dengan kehidupan				

No.	Aspek Yang Dinilai		Penilaian			
			1	2	3	4
	dalam kehidupan sehari-hari	sehari-hari				
Guru						
1.	Kesiapan guru	Guru dapat mengembangkan kemampuan siswa				
		Guru dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan				
		Guru dapat memfasilitasi				

No.	Aspek Yang Dinilai		Penilaian			
			1	2	3	4
		siswa				
Proses Pembelajaran						
1.	Mudah diaplikasikan	Metode yang digunakan dapat mencapai tujuan pembelajaran				
		Metode tersebut dapat digunakan dalam situasi apapun				
		Minim biaya				

b. Instrumen Untuk Mengukur Efektifitas
Metode Mengajar Baru

Metode Mengajar Lama				Aspek-Aspek Kinerja Sistem	Metode Mengajar Baru			
1	2	3	4	Minat Belajar	1	2	3	4
1	2	3	4	Hasil Belajar	1	2	3	4
1	2	3	4	Mudah Diimplementasikan	1	2	3	4

c. Angket Minat Belajar Pada Mata Pelajaran
Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti
(Respon Siswa)

No.	Pertanyaan	Jawaban	
		Ya	Tidak
1	Saya memperhatikan dengan sungguh-sungguh pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di kelas		
2	Saya aktif mengikuti pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti		
3	Saya mencatat penjelasan guru		

No.	Pertanyaan	Jawaban	
		Ya	Tidak
4	Saya suka bertanya jika belum memahami materi		
5	Saya mengerjakan tugas-tugas yang diberikan oleh guru		
6	Saya sering membaca buku pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (literatur yang berkenaan dengan pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti)		
7	Saya mempelajari materi sebelum proses pembelajaran dimulai		
8	Saya memiliki bahan bacaan tentang pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti lebih dari satu		
9	Saya merasa mudah dengan materi Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti		
10	Saya tertarik dengan pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti		

No.	Pertanyaan	Jawaban	
		Ya	Tidak
11	Saya bersemangat mengikuti pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti		
12	Pada waktu pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti saya mengikuti dengan hati yang senang		
13	Saya senang dengan pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti karena nilai saya tinggi		

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Gambaran Umum Obyek Penelitian

SMP Negeri 22 Surabaya merupakan salah satu sekolah formal dibawah naungan Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. Untuk lebih jelasnya mengenai kondisi dari SMP Negeri 22 Surabaya ini penulis akan memaparkan beberapa hal yang berhubungan dengan SMP Negeri 22 Surabaya yang menjadi obyek dari penelitian dalam skripsi ini yang didapatkan dari hasil dokumentasi. Berikut hal-hal tersebut :

1. Identitas Sekolah

- a. Nama Sekolah : SMP Negeri 22 Surabaya
- b. Alamat Sekolah : Jl. Gayungsari Barat IX/38,
Surabaya
- c. Status Sekolah : Negeri

d. Status Akreditasi : A

2. Struktur Organisasi

a. Kepala Sekolah : Yulia Krisnawati,
M.Pd

b. Wakil Kepala Sekolah

- 1) Waka Kurikulum : Drs. Kusanto
- 2) Waka Sarpras : Fadhilah, S.Pd
- 3) Waka Kesiswaan : Drs. Farid Faruq
- 4) Waka Humas : Dra. Sri Winarti

3. Visi, Misi Sekolah

a. Visi

Unggul dalam prestasi, cerdas , berbudi
luhur, berwawasan global, berbudaya
lingkungan berdasarkan Iman dan Taqwa.

Adapun Indikator Visi :

- 1) Mampu menghasilkan lulusan yang
berprestasi di bidang akademis maupun non

akademis yang bertingkat regional, nasional, maupun internasional.

- 2) Mampu mengembangkan dan melaksanakan kurikulum 2013.
- 3) Menguasai proses belajar mengajar dengan pendekatan saintifik/keilmuan.
- 4) Terwujudnya SDM tenaga pendidik dan kependidikan yang unggul sesuai SNP
- 5) Ketersediaan sarana prasarana pendidikan dan penunjang yang unggul dan lengkap sesuai SNP serta berbasis pada IT.
- 6) Terwujudnya manajemen/ pengelolaan sekolah model MBS yang tangguh
- 7) Terciptanya kehidupan sekolah yang berwawasan iman dan taqwa

- 8) Terciptanya lingkungan sekolah yang bersih, sehat, nyaman, aman, rindang, dan asri
- 9) Warga Sekolah berbudaya lingkungan

b. Misi

Adapun Indikator Misi :

- 1) Melaksanakan pengembangan kurikulum 2013 dan muatan lokal yang adaptif.
- 2) Melaksanakan pengembangan standar kompetensi lulusan dibidang akademis maupun non akademis.
- 3) Melaksanakan pengembangan pembelajaran yang inovatif, kreatif, efektif dengan berbagai model-model pembelajaran yang berwawasan lingkungan.

- 4) Melaksanakan pengembangan SDM pendidik dan tenaga kependidikan yang berkualifikasi dan memiliki kompetensi.
- 5) Melaksanakan pengembangan sarana prasarana pendidikan yang lengkap, memadai, berbasis IT yang mendukung pencapaian sekolah Adiwiyata.
- 6) Melaksanakan pengelolaan dan pengembangan manajemen sekolah model MBS yang berstandar nasional
- 7) Melaksanakan pengembangan pembiayaan pendidikan dari banyak sumber.
- 8) Melaksanakan pengembangan sistem penilaian dengan berbagai model penilaian.
- 9) Mewujudkan peserta didik yang peduli pada kebersihan di lingkungan sekitarnya.

10) Mewujudkan peningkatan pengelolaan, pelestarianserta mencegah pencemaran dan kerusakan lingkungan

c. Tujuan :

1) Mewujudkan Kurikulum 2013 yang sempurna, Kurikulum Muatan Lokal yang Adaptif, dan Inaovatif.

2) Mewujudkan lulusan yang memiliki kompetensi baik bidang akademis maupun akademis yang mampu bersaing ditingkat nasional maupun internasional.

3) Mewujudkan proses pembelajaran yang inovatif, aktif, kreatif, efisien, menyenangkan dengan berbagai model pembelajaran yang berwawasan Lingkungan

- 4) Mewujudkan SDM tenaga pendidik dan tenaga kependidikan yang memiliki kualifikasi dan kompetensi.
- 5) Memenuhi sarana prasarana pendidikan yang lengkap dan berkualitas dan mutakhir yang berbasis IT.
- 6) Mewujudkan pengelolaan/manajemen pendidikan model MBS yang berstandar Nasional.
- 7) Mewujudkan pengembangan sistem penilaian yang bervariasi, memadai dan sesuai dengan tuntutan kurikulum.
- 8) Mewujudkan peserta didik yang mampu mengupayakan pelestarian fungsi lingkungan.

9) Mewujudkan peserta didik yang mampu berperan serta dalam mencegah terjadi pencemaran lingkungan.

10) Mewujudkan peserta didik yang mampu menjaga bumi dari kerusakan lingkungan

4. Keadaan Tenaga Pendidik dan Kependidikan

a. Daftar Tenaga Pendidik

NO	NAMA	NIP	JABATAN	MAPEL
1	Yulia Krisnawati, M.Pd	1964071 7 198703 2 011	KEPSEK	BHS. INDONESIA
2	Drs. H. Nur Sukri. M,Si	1961090 8 200701 1 004	TPS	PKn
3	Drs. Kusanto	1963091 5 200701 1 012	WAKAKUR	SENI BUDAYA
4	Rosmian Lumbanraja, S.Pd	1967022 6 199103 2 002	STAF KURIKULUM	IPA
5	Sri WeningIngTyas H., M.Pd	1966082 0 199303 2 009	TPK	IPA
6	Fadhilah, S.Pd	1962042 8 198412 2 006	WAKAS ARPRAS	BHS. INDONESIA
7	Drs. Kariadi	1965122 6 200701	STAFSA RPRAS	IPS

NO	NAMA	NIP	JABATAN	MAPEL
		1 011		
8	Moch. Ali Rachbini,S.Pd	1969043 0 200801 1 008	TPS	BHS. INGGRIS
9	Dra. Sri Winarti	1964063 0 199802 2 003	WAKAHUM	PRAKARYA
10	Dra. Nuryanti Hanizar	1967040 9 200701 2 016	STAFHUMAS	MATEMATIKA
11	Drs. Farid Faruq	1966030 2 199802 1 001	WAKASIS	BHS. INDONESIA
12	Uswatun Khasanah, S.Pd	1980082 0 201412 2 002	STAFKESISWAAN	BHS. INGGRIS
13	Nur Faizah, M.Pdi	1978111 2 200902 2 003	BEND. BOBNA S	PAI
14	Lilia Rusdiati, MM	1965052 4 200604 2 005	BEND. BOPDA	IPA
15	Hj. Yulia Yusnah, S.Pd., M.Pd	1961120 9 198301 2 003	GURU	IPA
16	H. Suto Wibowo, M.Pd	1963050 2 198512 1 003	GURU	PJOK
17	Madiat Estudiana, S.Pd	1960103 0 198703 2 008	GURU	BK
18	Ngatijah, S.Pd	1965022 1 198603 2 007	GURU	SENI BUDAYA
19	Sjaiful Muttaqien, S.Pd	1962072 9 198403 1 005	GURU	MATEMATIKA

NO	NAMA	NIP	JABATAN	MAPEL
20	Dra. Yuyun Sunarti, M.MPd	1963041 7 198412 2 003	GURU	BHS. INDONESIA
21	Hj. Ifah Tri Handayani, S.Pd	1964100 2 198512 2 001	GURU	IPS
22	Setiya Winarsih, S.Pd	1960080 6 198501 2 001	GURU	BHS. INDONESIA
23	Dra. Hj Anik Sunarsih, M.MPd.	1963090 2 199512 2 001	GURU	BK
24	Muhammad Dimiyati, S.Pd	1965050 4 200701 1 027	GURU	IPA
25	Ani Sujarwati, S.Pd, M.MPd	1974122 1 200801 2 005	GURU	SENI BUDAYA
26	Drs. H. Arif Ariadi, SE	1967090 3 200604 1 010	GURU	PJOK
27	Masnidar, S.Pd	1968112 2 200801 2 009	GURU	IPS
28	Ridawati, S.Pd	1967070 9 200801 2 012	GURU	IPS
29	Dra. Siti Rohmah	1967060 6 200801 2 014	GURU	IPA
30	Dra. Rr Trisnani Wulandari	1962092 5 200801 2 002	GURU	BHS. INGGRIS
31	S. Heni Frida.S.Pd	1967030 4 198903 1 013	GURU	BHS. INGGRIS
32	Liliya	1961092	GURU	BHS.

NO	NAMA	NIP	JABATAN	MAPEL
	Ruliyati, S.Pd	1 198412 2 003		INGGRIS
33	Samsun Nurhayati, S.Pd	1963091 9 198903 2 006	GURU	BK
34	Dra. Tri Wahanani Widya Rini	1965100 1 199103 2 008	GURU	BHS. INDONESIA
35	Hj. Dyah Widjayanti, S.Pd., M.Si	1961112 2 198303 2 009	GURU	PRAKARYA
36	Dra. Siti Farichah	1965091 8 201412 2 001	GURU	PAI
37	Teguh Sadsunu T., S.T.	1968090 7 201412 1 002	GURU	PRAKARYA
38	Enie Soelistiowati, M.Pd	1964110 7 199903 2 001	GURU	BHS. INDONESIA
39	Julia Wahjuliati, S.Pd	1962071 5 198301 2 004	GURU	MATEMATIKA
40	Dra. Teriza Deva Dwiyanti	1963120 4 199003 2 005	GURU	BHS. INGGRIS
41	Yuliniati,S.Pd	1962071 2 198202 2 004	GURU	MATEMATIKA
42	Mashita Dian Pratiwi, S.Pd	1995062 2 201902 2 003	GURU	BHS. JAWA
43	Robiatul Adawiyah, S.Pd	"197808 26 200604 2 006	GURU	MATEMATIKA
44	Roni	1971110	GURU	PJOK

NO	NAMA	NIP	JABATAN	MAPEL
	Soesanto, S.Pd	1 200501 1 009		
45	Ernawati,S.Pd	-	GURU	MATEMATIKA
46	Andi Anditha Patria Andarina,S.Pd	-	GURU	PKN
47	Nino Gusdyan Pradana, S.Pd	-	GURU	BHS. JAWA
48	Achmad Yazid Bastomi, S.Pd.I	-	GURU	PAI
49	Dwi Siswanto,S, Pd	-	GURU	BHS. JAWA
50	Yuniar Dwi Setyaning,S.P d	-	GURU	IPA
51	Endah Prasetyaningsi h, S.Ag	-	GURU	KATOLIK
52	Heru Setiawan,S.Th	-	GURU	KRISTEN
53	Ni Luh Putu Kertiasih, MP.Di	-	GURU	HINDU

- b. Jumlah Tenaga Pendidik : 53 Orang (17 Lk/36 Pr)

Status	Persentase (%)
Guru Kualifikasi	84,78
Guru Sertifikasi	82,61
Guru PNS	84,78

- c. Jumlah Tenaga Kependidikan : 66 Orang (22 Lk/44 Pr)

4. Keadaan Siswa

No.	Kelas	Banyak Kelas	Banyak Siswa	Siswa Beragama Islam
1	VII	12	432	357
2	VIII	12	432	360
3	IX	12	431	360
Jumlah		36	1.296	1.077

5. Sarana dan Prasarana SMP Negeri 22 Surabaya

- a. Bagunan Gedung : 4 Unit (Gedung Retno, Gedung Hari Santoso, Gedung Siswanto, dan Gedung Suharto)
- b. Keadaan Bangunan : Permanen
- c. Lokasi : Strategis-Ramai
- d. Keadaan Ruangan

No.	Nama	Jumlah	Keadaan
1.	Ruang Belajar	36 buah	Baik
2.	Ruang Kantor	6 buah	Baik
3.	Ruang Perpustakaan	1 buah	Baik
4.	Ruang Olah Raga	2 buah	Baik
5.	Ruang Laboratorium	6 buah	Baik
6.	Ruang Kesenian	1 buah	Baik
7.	Gudang	3 buah	Baik
8.	Kantin	8 buah	Baik
9.	WC	21 buah	Baik
10.	Ruang Penjaga	1 buah	Baik
11.	Ruang BK	1 buah	Baik

No.	Nama	Jumlah	Keadaan
12.	Ruang UKS	1 buah	Baik
13.	Ruang OSIS	1 buah	Baik
14.	Studio musik	1 buah	Baik
15.	Masjid	1 buah	Baik
16.	Ruang multiguna	1 buah	Baik
17.	Parkiran	2 buah	Baik

6. Perangkat Pembelajaran

a. RPP

- 1) RPP Murni
- 2) RPP Terintegrasi

b. Lembar Kerja

Lembar kerja yang digunakan menyesuaikan dengan guru mata pelajaran dan materi pembelajaran yang akan diajarkan.

c. Media

Media yang digunakan menyesuaikan dengan guru mata pelajaran dan materi pembelajaran yang akan diajarkan.

B. Hasil Pengembangan Metode *Game* dan *Quiz*

Pengembangan dan penelitian ini dilakukan di kelas VIII SMP Negeri 22 Surabaya. Penelitian tersebut menghasilkan sebuah metode pembelajaran yakni “Metode *Game* dan *Quiz*”. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau *Research and Development* (RnD). Pada penelitian ini menggunakan tahapan penelitian menurut *Borg and Gall*, berikut tahapannya :

1. Tahap Mengidentifikasi Potensi dan Masalah

Pada tahap ini peneliti mengidentifikasi potensi yang ada pada siswa dan mengidentifikasi masalah yang terjadi pada proses pembelajaran dengan observasi langsung ke lapangan. Kegiatan ini dilakukan untuk memperoleh informasi bagaimana kondisi siswa dan proses pembelajaran yang berlangsung di kelas VIII SMP Negeri 22 Surabaya.

Hasil informasi mengenai proses pembelajaran, karakteristik siswa dan pengembangan metode pembelajaran diperoleh dari kegiatan observasi dalam kegiatan pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di kelas VIII SMP Negeri 22 Surabaya. Berikut data yang diperoleh dari hasil observasi:

- a. Proses pembelajaran dilaksanakan menggunakan metode konvensional yakni ceramah dengan benbantuan media pembelajaran berupa *PowerPoint*.
- b. Dengan metode konvensional yang digunakan pada saat pembelajaran membuat siswa mudah bosan.
- c. Siswa memerlukan metode dan suasana belajar yang menyenangkan untuk membangkitkan minat belajar siswa.

- d. Belum diterapkannya metode *Game* dan *Quiz* pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

Berdasarkan dari hasil kegiatan observasi yang dilakukan, maka peneliti mengadakan pengembangan metode pembelajaran yakni metode *Game* dan *Quiz* untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 22 Surabaya.

2. Tahap Mengumpulkan Data

Pada tahapan mengumpulkan data ini peneliti mengumpulkan dokumen yang berkaitan dengan pengembangan metode pembelajaran yakni berupa profil sekolah, materi pembelajaran, media pembelajaran, RPP, dan silabus yang digunakan di SMP Negeri 22 Surabaya.

3. Tahap Desain Produk

Pada tahap ini peneliti merancang desain metode pembelajaran yang akan dikembangkan sesuai dengan permasalahan yang ada. Rancangan desain dari metode *Game* dan *Quiz* ini telah dipaparkan pada bab sebelumnya.

4. Tahap Validasi Desain

Hasil metode pembelajaran akan divalidasi oleh 2 orang ahli yakni Dr. Taufik Siraj, M.Pd.I (Dosen Jurusan Pendidikan Bahasa Arab UIN Sunan Ampel Surabaya) dan Dr. Nadlir, M.Pd.I (Dosen Jurusan Pendidikan Agama Islam UIN Sunan Ampel Surabaya). Hasil dari validasi berupa penilaian serta saran atau catatan tentang metode pembelajaran yang terdapat pada angket yang disediakan oleh peneliti yang selanjutnya akan diperbaiki sesuai dengan saran para ahli.

No. Resp	Nomor Butir Angket													Skor Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	
1	3	4	4	2	2	3	3	4	4	4	3	4	3	43
2	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	3	4	3	46
Jumlah														89

5. Tahap Revisi Desain

Pada tahap ini peneliti merevisi rancangan metode *Game* dan *Quiz* sesuai dengan angket yang diisi oleh validator, serta mempertimbangkan saran atau catatan yang diberikan oleh validator (*terlampir*).

Hasil dari revisi desain metode *Game* dan *Quiz* dapat dikatakan valid dibuktikan dengan perhitungan kuantitatif dari angket yang diisi oleh validator yang menghasilkan jumlah skor sebesar 89. Akan tetapi untuk menyempurnakan penggunaan

metode *Game* dan *Quiz* ini ditambahkan rincian tahapan sesuai dengan catatan dari validator.

Adapun tahapan dari metode *Game* dan *Quiz* yakni :

- a. Guru menghimbau siswa untuk menghimpun informasi mengenai materi yang akan dipelajari terlebih dahulu dari berbagai macam sumber.
- b. Guru meminta siswa untuk membuat pertanyaan seputar materi yang akan dipelajari.
- c. Guru memilah dan memilih pertanyaan yang dibuat oleh siswa untuk dijadikan quiz pada permainan yang akan dikemas dalam pertandingan.
- d. Guru memberikan quiz pada pertandingan secara individu atau kelompok dan dapat

dilakukan secara offline atau online. Yang nantinya skor yang diperoleh tiap individu atau kelompok dalam pertandingan tersebut akan diakumulasikan

- e. Guru memberikan timbal balik kepada siswa dan menerangkan materi tersebut.
- f. Guru mengarahkan siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari
- g. Guru memberikan penghargaan pada siswa terbaik dari proses akumulasi nilai selama pertandingan.

6. Tahap Uji Coba Produk

Uji coba pelaksanaan metode pembelajaran *Game* dan *Quiz* untuk meningkatkan minat belajar siswa di SMP Negeri 22 Surabaya. Uji coba dilaksanakan pada tanggal 13 Juni 2022. Pihak yang terlibat dalam uji coba ini yakni peneliti dan

observer yakni guru PAI SMP Negeri 22 Surabaya, siswa SMP Negeri 22 Surabaya kelas VIII-C, VIII-E dan VIII-L yang mengikuti pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Pada pelaksanaan uji coba peneliti dibantu observer melakukan observasi dan monitoring untuk mendapatkan data yang akurat untuk dimanfaatkan demi penyempurnaan metode *Game* dan *Quiz*. Adapun hal-hal yang diamati dan dimonitoring yakni :

- a. Karakteristik siswa pada saat proses pembelajaran menggunakan metode *Game* dan *Quiz*.
- b. Keterlibatan siswa saat proses pembelajaran berlangsung.
- c. Tanggung jawab siswa dalam menyelesaikan tugas dalam penerapan metode *Game* dan *Quiz*.

- d. Tanggapan siswa terhadap metode *Game* dan *Quiz*.
- e. Kendala yang ditemukan pada saat proses pembelajaran berlangsung.

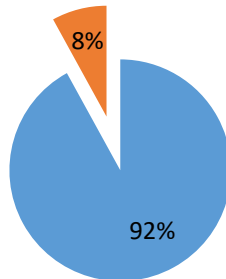
Hasil dari uji coba produk ditemukan hasil terdapat perubahan perilaku siswa dalam proses pembelajaran yakni siswa semakin aktif dan antusias, serta hasil belajar siswa meningkat. Hal ini dapat dilihat pada diagram dibawah ini.



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

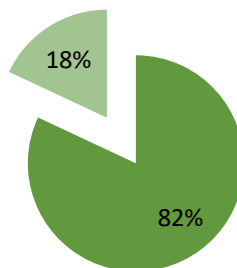
Keterlibatan Siswa Dalam Proses Pembelajaran

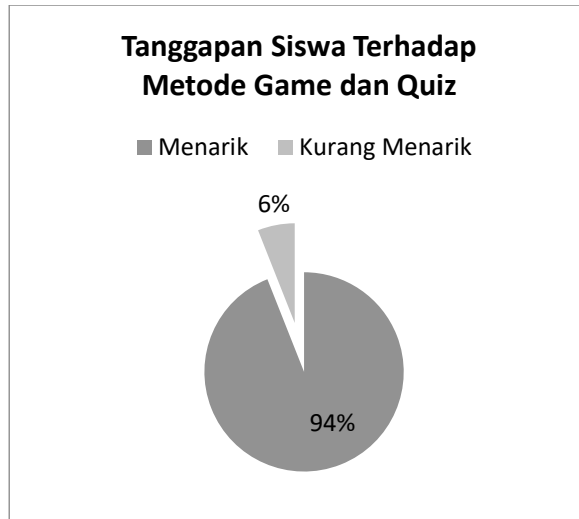
■ Siswa Aktif ■ Siswa Pasif



Tanggung Jawab Siswa Dalam Menyelesaikan Tugas

■ Tuntas ■ Tidak Tuntas





Pada ketiga diagram diatas dapat diketahui pada diagram pertama tingkat keaktifan siswa dalam pelaksanaan proses pembelajaran menggunakan metode *Game* dan *Quiz* 92%, kemudian pada diagram kedua siswa yang menutaskan tugas sebesar 82%, dan pada diagram ketiga tanggapan siswa mengenai metode *Game* dan *Quiz* yang diuji cobakan 94% mengatakan menarik.

Akan tetapi dalam proses uji coba ini terdapat kendala sebagai berikut :

- a. Masih ada beberapa siswa yang pasif karena malu untuk mengutarakan pendapatnya
 - b. Suasana cukup kondusif, akan tetapi pada situasi di kelas yang siswanya aktif semua memberikan dampak waktu pembelajaran berlebih.
7. Tahap Revisi Produk

Setelah dilakukan uji coba dapat disimpulkan proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMP Negeri 22 Surabaya kelas VIII metode *Game* dan *Quiz* dapat berlangsung dengan kondusif dan menciptakan suasana belajar yang menarik sehingga dapat meningkatkan antusiasme siswa. Oleh karena itu metode *Game* dan *Quiz* ini dapat dikatakan layak untuk dipakai.

C. Kondisi Awal Minat Belajar Siswa SMP Negeri 22 Surabaya

Dari hasil pengamatan yang diperoleh pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMP Negeri 22 Surabaya, umumnya menggunakan metode ceramah, yang mana didominasi oleh guru sementara siswa sebagian besar dalam proses pembelajaran sebagai pendengar. Ada beberapa bab yang memungkinkan untuk menggunakan metode demonstrasi. Ada saat guru sesekali memberikan waktu kepada siswa untuk bertanya, akan tetapi masih banyak siswa yang pasif. Jadi guru yang lebih banyak berperan aktif dalam proses pembelajaran, sehingga kondisi seperti ini menjadikan kurangnya minat belajar siswa. Hal ini dapat diketahui melalui angket yang telah diedarkan pada siswa sebagai sampel penelitian berikut hasilnya.

No.	Pertanyaan	Persentase (%)
1	Saya memperhatikan dengan sungguh-sungguh pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di kelas	79%
2	Saya aktif mengikuti pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti	92%
3	Saya mencatat penjelasan guru	86%
4	Saya suka bertanya jika belum memahami materi	73%
5	Saya mengerjakan tugas-tugas yang diberikan oleh guru	74%
6	Saya sering membaca buku pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (literatur yang berkenaan dengan pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti)	83%
7	Saya mempelajari materi sebelum proses pembelajaran dimulai	71%

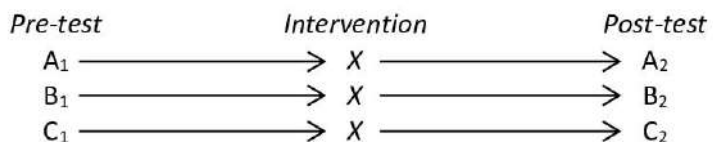
No.	Pertanyaan	Persentase (%)
8	Saya memiliki bahan bacaan tentang pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti lebih dari satu	81%
9	Saya merasa mudah dengan materi Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti	88%
10	Saya tertarik dengan pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti	90%
11	Saya bersemangat mengikuti pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti	84%
12	Pada waktu pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti saya mengikuti dengan hati yang senang	85%
13	Saya senang dengan pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti karena nilai saya tinggi	82%

Dari tabel diatas dapat diketahui bahwa minat belajar siswa di SMP Negeri 22 Surabaya sudah cukup tinggi dengan rata-rata nilai angket 82,61.

D. Efektivitas Penerapan Metode Pembelajaran *Game* dan *Quiz* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Di SMP Negeri 22 Surabaya

Dalam penelitian ini menggunakan desain eksperimen (*before-after*) yang mana eksperimen ini dilakukan untuk membandingkan metode lama dengan metode baru menggunakan sistem *pre-test* dan *post-test*.

Berikut desain eksperimen yang dilaksanakan.



Untuk mengukur efektivitas dari Metode *Game* dan *Quiz* diperlukan penilaian mengenai beberapa aspek, yakni:

1. Minat Belajar
2. Hasil Belajar
3. Mudah Diimplementasikan

Berikut penjabaran analisis dari masing-masing aspek :

1. Minat Belajar

Adapun minat belajar siswa SMP Negeri 22 Surabaya menggunakan metode lama dapat dikatakan cukup tinggi yakni dibuktikan dengan perhitungan kuantitatif dari hasil rata-rata angket responden sebesar 82. Adapun rincian perhitungan angket minat belajar siswa menggunakan metode lama telah dipaparkan pada penjelasan kondisi minat belajar siswa di SMP Negeri 22 Surabaya.

Adapun minat belajar siswa SMP Negeri 22 Surabaya menggunakan metode baru sebagai berikut.

No.	Pertanyaan	Persentase (%)
1	Saya memperhatikan dengan sungguh-sungguh pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di kelas	97%
2	Saya aktif mengikuti pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti	97%
3	Saya mencatat penjelasan guru	92%
4	Saya suka bertanya jika belum memahami materi	81%
5	Saya mengerjakan tugas-tugas yang diberikan oleh guru	81%
6	Saya sering membaca buku pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (literatur yang berkenaan dengan pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti)	85%
7	Saya mempelajari materi sebelum proses pembelajaran dimulai	79%

No.	Pertanyaan	Persentase (%)
8	Saya memiliki bahan bacaan tentang pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti lebih dari satu	80%
9	Saya merasa mudah dengan materi Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti	94%
10	Saya tertarik dengan pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti	97%
11	Saya bersemangat mengikuti pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti	96%
12	Pada waktu pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti saya mengikuti dengan hati yang senang	97%
13	Saya senang dengan pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti karena nilai saya tinggi	86%

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui rata-rata minat belajar siswa menggunakan metode baru yakni sebesar 89,79.

2. Hasil Belajar

Berdasarkan penelitian bila dilihat efektivitas metode lama berdasarkan hasil belajar siswa SMP Negeri 22 Surabaya memperoleh hasil 85,85% dari kriteria yang diharapkan. Sedangkan efektivitas metode baru dilihat dari aspek hasil belajar memperoleh hasil 91,4% dari kriteria yang diharapkan.

3. Mudah Diimplementasikan

Adapun perbandingan metode lama dengan metode baru berdasarkan aspek mudah diimplementasikan sebagai berikut.

Tabel Perbandingan Aspek Mudah Diimplementasikan

Metode Lama	Butir Aspek Yang Dinilai	Metode Baru
85%	Metode yang digunakan dapat mencapai tujuan pembelajaran	85%
85%	Metode tersebut dapat digunakan dalam situasi apapun	90%
85%	Minim biaya	60%

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui rata-rata minat belajar siswa menggunakan metode lama yakni sebesar 85%. Sedangkan rata-rata minat belajar siswa menggunakan metode lama yakni sebesar 78%.

Oleh karena itu dapat disimpulkan perbandingan sistem kinerja metode lama dengan metode baru sebagai berikut.

Metode Lama	Aspek Yang Dinilai	Metode Baru
82%	Minat Belajar	89%

85%	Hasil Belajar	91%
85%	Mudah Diimplementasikan	78%
84%	Rata-Rata	86%

Berdasarkan tabel tersebut terlihat bahwa efektivitas metode belajar baru lebih tinggi daripada metode belajar lama. Rata-rata efektivitas metode belajar lama adalah 84% dan metode belajar baru 86%. Minat belajar siswa metode lama adalah 82% dan metode baru adalah 89%. Hasil belajar siswa metode lama adalah 85% dan metode baru adalah 91%. Aspek praktis metode lama adalah 85% dan metode baru adalah 78%. Sehingga dapat disimpulkan metode baru yakni “Metode *Game* dan *Quiz*” lebih efektif dari metode lama.

Untuk membuktikan signifikansi perbedaan sistem kerja lama dengan baru dilakukan uji statistik t-test berkorelasi.

	Metode Lama	Metode Baru
\bar{X}	84	86
S	$\sqrt{2}$	$\sqrt{32,66}$
s^2	2	32,66
R	16,21	16,21



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

Dari data diatas dapat dihitung :

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2} - 2r \left(\frac{s_1}{\sqrt{n_1}} \right) \left(\frac{s_2}{\sqrt{n_2}} \right)}}$$

$$t = \frac{84 - 86}{\sqrt{\frac{2}{104} + \frac{32,66}{104} - 2 \times 16,21 \left(\frac{\sqrt{2}}{\sqrt{104}} \right) \left(\frac{\sqrt{32,66}}{\sqrt{104}} \right)}}$$

$$t = -19,1$$

Berdasarkan tabel diatas nilai-nilai dalam didistribusikan t, bila dk 8, untuk uji satu pihak dengan taraf kesalahan 10%, maka harga t tabel = 1,397. Bila harga t hitung jatuh pada daerah penerima H_a , maka H_a yang menyatakan bahwa sistem kerja baru lebih baik dari sistem kerja lama diterima. berdasarkan perhitungan diatas dapat diketahui ternyata nilai t hitung -19,1 jatuh pada penerima H_a atau penolakan H_0 . Dengan demikian

dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan efektivitas metode mengajar baru dan lama. Dimana metode mengajar baru lebih efektif dari metode mengajar lama.



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

BAB V

PENUTUP

A. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis kualitatif dan kuantitatif mengenai pengembangan metode *Game* dan *Quiz* untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMP Negeri 22 Surabaya dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Proses pengembangan metode *Game* dan *Quiz* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMP Negeri 22 Surabaya melalui beberapa tahap yakni, *pertama* tahap mengidentifikasi potensi dan masalah, *kedua* mengumpulkan data, *ketiga* merancang desain produk, *keempat* validasi desain, *kelima* revisi desain, *keenam* uji coba produk, *ketujuh* revisi produk.

2. Kondisi awal minat belajar siswa SMP Negeri 22 Surabaya dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti cukup tinggi akan tetapi proses pembelajaran masih lebih banyak berpusat pada guru, sehingga siswa kurang aktif dan antusias dalam proses pembelajaran. Hal ini dibuktikan dengan perhitungan kuantitatif menunjukkan rata-rata nilai angket minat belajar siswa 82.
3. Penerapan metode *Game* dan *Quiz* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti yang diuji coba di SMP Negeri 22 Surabaya terbilang efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan perhitungan data kuantitatif yang menghasilkan rata-rata efektivitas metode belajar lama adalah 84% dan metode belajar baru 86%. Selain itu, dikuatkan dengan uji t-test berkorelasi untuk mengetahui signifikansi

metode baru dengan metode lama. Yang menghasilkan nilai t hitung $-19,1$ dan t tabel = $1,397$, dimana t hitung jatuh pada daerah penerima H_a . Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan efektivitas metode mengajar baru dan lama, dalam artian metode mengajar baru lebih efektif dari metode mengajar lama.

B. SARAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukan didapatkan data bahwa minat belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti cukup tinggi, akan tetapi proses pembelajaran menggunakan metode lama masih berpusat pada guru. Oleh karena itu alangkah lebih baiknya :

1. Untuk guru dapat mengkombinasikan berbagai macam metode agar siswa lebih aktif dan antusias dalam proses pembelajaran.
2. Untuk siswa dapat memperbanyak dan meningkatkan literasi baik dalam pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti maupun pelajaran lainnya agar proses pembelajaran bisa berjalan dengan maksimal dan menghasilkan pembelajaran yang maksimal.
3. Untuk pihak pimpinan tertinggi sebagai pengelola lembaga pendidikan memberikan fasilitas yang mencukupi untuk menunjang proses pembelajaran dan memfasilitasi guru untuk meningkatkan kompetensi yang dimiliki.
4. Untuk peneliti, para pendidik ataupun calon pendidik dapat mempertimbangkan penggunaan metode *Game* dan *Quiz* ini untuk meningkatkan

minat belajar siswa dan/atau mengembangkan metode ini menjadi lebih baik lagi.



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR PUSTAKA

Afandi, Muhammad, dkk. *Model dan Metode Pembelajaran Di Sekolah*. Semarang: UNISSULA PRESS, 2013.

Alfihani, Farisya Puspita. “Pengembangan Metode Pembelajaran Keterampilan Membaca Bahasa Arab Berbasis Teori Kecerdasan Majemuk (*Multiple Intelligence*)”. *Skripsi*. Semarang: Universitas Negeri Semarang, 2014.

Arikunto, Suharsimi. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara, 2006.

_____. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta, 1995.

_____. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta, 2006.

Aritonang, K. T. “Minat dan Motivasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa”. *Jurnal Pendidikan Penabur*, Vol.7, No.10.

Bakar, Rifa'i Abu. *Pengantar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga, 2021.

Biro Kepegawaian Sekretariat Jendral. *Psikologi Pendidikan Modul Orientasi Pembekalan Calon PNS*. Jakarta: Departemen Agama Republik Indonesia, 2004.

Djali. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara, 2006.

Djamarah. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Rineka Cipta, 2008.

Hamalik, Oemar. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara, 2003.

Helmiati. *Metode Pembelajaran*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2012.

Hidayat, Syarif, Asroi. *Manajemen Pendidikan Sunbstansi dan Implementasi dalam Praktik Pendidikan di Indonesia*. Tangerang: Pustaka Mandiri, 2013.

Hidayati, Lili. "Kurikulum 2013 Dan Arah Baru Pendidikan Agama Islam". *Insania*, Vol. 19, No. 1, 2014.

- Hidayati, Nur. *Metode Pembelajaran Interaktif*. Yogyakarta: UNY, 2011.
- Muhibbin. *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2012.
- Munirah. “Petunjuk Al-Quran Tentang Belajar dan Pembelajaran”. *Lentera Pendidikan*, Vol. XIX, No. 1, 2016.
- Nur, Moh. *Pengajaran Berpusat Pada Siswa dan Pendekatan Konstruktivis dalam Pengajaran*. Surabaya: UNESA University Pres, 2004.
- Reski, Niko. “Tingkat Minat Belajar Siswa Kelas IX SMPN 11 Kota Sungai Penuh”. *Jurnal Inovasi Penelitian*, Vol. I, No. 11, 2021.
- Sanjaya, Wina. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana, 2008.
- Saputra, Rama. “Hubungan Antara Koordinasi Mata-Kaki dan Kelincahan dengan Kemampuan Menggiring Bola Siswa Peserta Ekstrakurikuler Sepak Bola Di SMP Negeri Mlati”. *Skripsi*. 2016.

- Silberman. *Active Learning : 101 Cara Belajar Siswa Aktif*. Bandung: Nuansa Cendekia, 2013.
- Slameto. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta, 1995.
- Slavin, Robert E. *Cooperative Learning "Theory, Research and Practice"* Terj. Yusro dan Narulita. Bandung: Nusa Pedia, 2005.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2018.
- Suprijono. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011.
- Tim PPG IPS dan PMP Malang. *Pendekatan, Strategi, dan Metode Pembelajaran*. Malang: Pusat Pengembangan Penataran Guru IPS dan PMP Malang, 2006.
- Usman, Basyirudin. *Metodologi Pembelajaran Agama Islam*. Jakarta: Ciputat Press, 2002.
- Wahab, Rohmalina. *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2016.

Winkel. *Psikologi Pendidikan dan Evaluasi Belajar*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 1999.

Ainin, Moh., diakses pada *Penelitian Pengembangan Dalam Pembelajaran Bahasa Arab* diakses melalui https://scholar.google.co.id/citations?view_op=view_citation&hl=en&user=Z4D-nEoAAAAJ&citation_for_view=Z4D-nEoAAAAJ:

Anggreini, Ni Komang Sri. *Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran Di Sekolah Dasar* diakses pada https://www.researchgate.net/publication/315383126_UPAYA_MENINGKATKAN_MINAT_BELAJAR_SISWA_PADA_PEMBELAJARAN_DI_SEKOLAH_DASAR

Sardiman. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar: Pedoman bagi Guru dan Calon Guru*. Jakarta: Rajawali Pers, 1992.

Andin Efrilin, “Pembelajaran Interaktif Tipe Kuis Berbasis Game Edukasi Untuk Meningkatkan Konsep Mengenal Huruf Hijaiyah” diakses pada <http://eprints.ums.ac.id/70827/>

Bakar, Rifa'i Abu *Pengantar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga, 2021), 90.

DEPDIKNAS. *Standar Kompetensi Mata Pelajaran Agama Islam SMP MTS*. Jakarta: Pusat Kurikulum, 2003.

Mardianti, Isnaya Eka. "Penggunaan Model TQ (*TEAM QUIZ*) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas VII SMPN 1 Trimurjo" diakses pada <https://repository.metrouniv.ac.id/id/eprint/1270>

N. Nurhasanah, "Penggunaan Metode *Teams Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PAI Materi Masa Kejayaan Islam" diakses pada <http://digilib.uinsgd.ac.id/19857/1/1.%20COVER.pdf>

Quran Kemenag, diakses pada <https://quran.kemenag.go.id/sura/16/78>

Quran Kemenag, diakses pada <https://quran.kemenag.go.id/sura/5/35>

Ririn Windawati, Henny Dewi Koeswanti, "Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Sekolah

Dasar” diakses pada
<https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/835>

Sri Koriaty, Muhammad Dwi Agustani, “Pengembangan Model Pembelajaran Game Edukasi Untuk Meningkatkan Minat Siswa Kelas X TKJ SMK Negeri 7 Pontianak” diakses pada
<https://journal.ikipgriptk.ac.id/index.php/edukasi/article/view/360/349>

Wahdaniyah, dkk. *Peningkatan Kemampuan Berbicara Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Pada Anak Kelompok A TK Sivi Peni XI Tahun Pelajaran 2013/2014* diakses pada
<https://jurnal.uns.ac.id/kumara/article/download/34564/22669>

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A