

Pengaruh Metode Permainan Rangking 1 pada Materi Daulah Bani Umayyah untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMP PGII 1 Kota Bandung

Wardatul Hayati*

Prodi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan,
Universitas Islam Bandung, Indonesia.

*wandayati87@gmail.com

Abstract. One of the factors that affect the low learning outcomes of students is the lack of mastery of the learning methods owned by the teacher, thus impacting students who are difficult to capture information or knowledge conveyed by the teacher. To overcome these problems, creative learning methods are needed so that these problems can be overcome. From these problems, the author is interested in using the 1st rank game method in grade VII students of PGII 1 Bandung Junior High School to improve learning outcomes. The approach in this research uses a quantitative approach, while the method used is the Experimental Method or Class Action. The variables contained in this study consist of independent variables, namely the 1st rank game method and bound variables, namely student learning outcomes of the Umayyad Daulah material. The subjects in this study are class VII D students of PGII 1 Bandung Junior High School, with a population of 30 students. The instruments used in this study were cognitive, affective, and psychomotor problems. The technique of analyzing student learning outcomes data uses several stages, namely validity tests, reliability tests, difficulty levels of different question points, and hypothesis tests, all using the help of the SPSS version 25 computer program. The result of this study is the influence of the rank 1 game method to improve student learning outcomes.

Keywords: *method, game rank 1, learning outcomes.*

Abstrak. Salah satu faktor yang mempengaruhi rendahnya hasil belajar siswa ialah kurangnya penguasaan pada metode pembelajaran yang dimiliki oleh guru, sehingga berdampak pada siswa yang susah dalam menangkap informasi ataupun pengetahuan yang disampaikan oleh guru. Untuk mengatasi masalah tersebut dibutuhkan metode belajar yang kreatif sehingga masalah tersebut dapat diatasi. Dari permasalahan tersebut penulis tertarik untuk menggunakan metode permainan rangking 1 pada siswa kelas VII SMP PGII 1 Kota Bandung untuk meningkatkan hasil belajar. Pendekatan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, sedangkan metode yang dipakai ialah Metode Eksperimen atau Tindakan Kelas. Variabel yang terdapat dalam penelitian ini terdiri dari variabel bebas yaitu metode permainan rangking 1 dan variabel terikat yaitu hasil belajar siswa materi Daulah Bani Umayyah. Adapun subjek dalam penelitian ini ialah kelas VII D SMP PGII 1 Kota Bandung, dengan populasi berjumlah 30 orang siswa. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa soal kognitif, afektif, dan psikomotorik. Teknik analisis data hasil belajar siswa menggunakan beberapa tahap yaitu uji validitas, uji reliabilitas, taraf kesukaran daya beda soal, uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis, semuanya menggunakan bantuan dari program komputer SPSS versi 25. Hasil penelitian ini adalah adanya pengaruh metode permainan rangking 1 untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: *Metode, Permainan Rangking 1, Hasil Belajar.*

A. Pendahuluan

Pendidikan Agama Islam (PAI), yang merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah, yang mempunyai peranan sangat strategis dalam membentuk kepribadian manusia dan negara yang tangguh, baik dari sudut pandang etika maupun dari sudut pandang ilmu pengetahuan dan teknologi. Namun pada kenyataan yang kita lihat saat ini pembelajaran PAI kurang berhasil dalam menanamkan nilai-nilai moral dan agama dari guru kepada siswa. Dikarenakan dengan maraknya patologi sosial di kalangan remaja (pelajar), seperti kecanduan narkoba, pencurian, pergaulan bebas dan tawuran, serta kejahatan sosial lainnya, pendidikan agama Islam adalah upaya pengembangan dan pembinaan peserta didik agar senantiasa memahami ajaran Islam yang baik dalam kehidupan. Pendidikan Islam mencakup dua hal, yaitu: mendidik peserta didik agar berperilaku sesuai dengan aturan-aturan atau etika Islam, kedua, mendidik siswa untuk mempelajari ajaran Islam atau ilmu ajaran Islam (Nia, 2022).

Berdasarkan pra survey yang dilakukan pada bulan November 2023 terhadap pembelajaran di SMP PGII 1 Kota Bandung menunjukkan bahwa hasil belajar siswa kurang memuaskan dikarenakan model pembelajaran yang masih berpusat pada guru dan membosankan, hal ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang digunakan oleh guru kurang efektif. Permasalahan lainnya adalah guru kurang memanfaatkan media dan metode yang beragam dan inovatif untuk mengajarkan materi kepada siswa dengan lebih menarik. ini membuat pembelajaran PAI menjadi monoton dan membosankan. Siswa kurang termotivasi belajar dan hasil belajar tidak sesuai tujuan yang telah ditetapkan (Dewi, 2021)(Eka Wulandari Astriyanti et al., 2023)

Permasalahan tersebut memerlukan upaya untuk memperbaiki proses pembelajaran di sekolah, menjadikannya bermakna dan membangkitkan semangat dan perhatian siswa dalam belajar, serta meningkatkan kreativitas dan kemampuan siswa. Salah satu upaya untuk meningkatkan proses pembelajaran di sekolah adalah dengan diperkenalkannya turnamen permainan tim (TGTs) Team Games Tournament dalam penerapannya mengembangkan rasa kebersamaan, keterampilan negosiasi, keterampilan komunikasi dan keterampilan pengambilan keputusan di kalangan siswa berdasarkan kerjasama, persatuan dan koordinasi. Kesatuan dan Kerjasama dalam Pembelajaran merupakan kerjasama antar siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran bersama.

Berdasarkan temuan permasalahan tersebut maka tindakan yang harus di ambil untuk meningkatkan hasil belajar siswa, ialah *metode permainan rangking 1*. Dengan metode ini materi daulah bani umayyah, akan terlihat lebih aktif dalam pembelajaran ini dikarenakan metode permainan rangking 1 yang melibatkan semua siswa dalam metodenya. Penggunaan metode permainan rangking 1 pada materi daulah bani umayyah banyak sekali kelebihan yang di dapatnya.

Maka dari permasalahan tersebut dapat diuraikan sebagai berikut: “apa pengaruh metode permainan rangking 1 pada materi daulah bani umayyah untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII SMP PGII 1 Kota Bandung”. Adapun tujuan dalam penelitian ini ialah:

1. Untuk menemukan hasil belajar siswa kelas VII D SMP PGII 1 Kota Bandung sebelum menggunakan metode permainan rangking 1 pada materi daulah bani umayyah
2. Untuk mengimplementasi bagaimana cara menerapkan metode permainan rangking 1 pada materi daulah bani umayyah untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII D SMP PGII 1 Kota Bandung
3. Untuk menganalisis hasil belajar siswa kelas VII D SMP PGII 1 Kota Bandung pada materi daulah bani umayyah setelah menggunakan metode permainan rangking 1

B. Metodologi Penelitian

Pendekatan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Pendekatan Kuantitatif bertujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode eksperimen. Metode eksperimen merupakan salah satu yang digunakan terutama apabila variabel independen/treatment atau perlakuan tertentu terhadap variabel dependen/hasil atau output dalam kondisi yang dikendalikan (Sugiyono, 2019). Populasi adalah wilayah generalisasi yang terjadi atas : objek atau subjek yang mempunyai

kualitas dan karakteristik tertentu yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan dibuat kesimpulan (Sugiyono, 2019). Populasi dan Sampel yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari 1 kelas yaitu kelas VII D yang berjumlah 27 orang.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah Tes atau Pengukuran, dan Dokumentasi. Adapun teknik analisis data adalah Uji Validitas Soal, Uji Reliabilitas, Uji Taraf Kesukaran, dan Daya Pembeda Soal.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

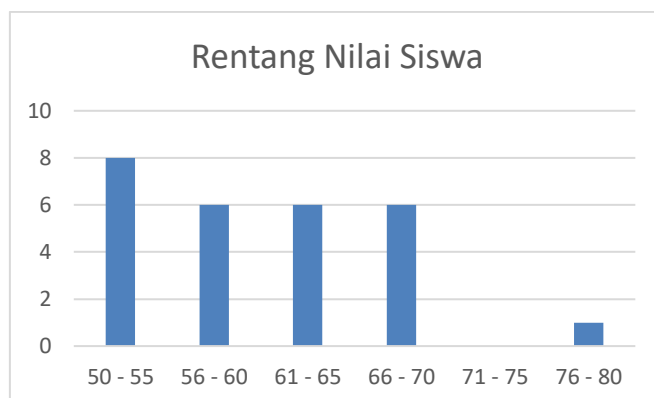
Tabel 1.

1	ADP	L	50
2	ANL	P	55
3	ASA	P	70
4	AJPF	P	65
5	AL	P	70
6	CAF	L	65
7	FES	P	65
8	FIS	P	80
9	GGAR	L	60
10	HR	P	70
11	HMR	L	50
12	HAL	L	55
13	HK	L	60
14	KHQ	L	60
15	LPS	L	55
16	LZP	L	65
17	MEF	L	60
18	MK	P	55
19	NMU	L	50
20	PFZN	L	70
21	RDF	P	65
22	RS	P	70
23	RMFP	P	60
24	RNR	L	55
25	SPN	L	65
26	SFL	P	60
27	SA	P	70

Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa sebelum menggunakan metode permainan rangking 1 nilainya 50 – 80. Nilai yang paling banyak diraih oleh para siswa berada pada nilai 55 – 70, sedangkan nilai 50 ada sebanyak 3 siswa. Sedangkan rentang nilai 76 – 80 sebanyak 1 orang.

Adapun nilai kognitif, nilai rata-rata siswa 60.55 ini menunjukkan bahwa nilai peserta didik kelas VII D SMP PGII 1 Kota Bandung sebelum menggunakan metode permainan rangking 1 masih jauh dari nilai KKM yang ditentukan sekolah yaitu 75, sedangkan untuk nilai median ialah 60 dan nilai modus sebesar 65 berikut adalah nilai hasil belajar siswa sebelum menggunakan metode permainan rangking 1 yang disajikan melalui diagram batang :

Data nilai siswa sebelum menggunakan metode pembelajaran permainan rangking akan disajikan dalam bentuk tabel sebagai kriteria yang di dapatkan sebagai berikut :

**Gambar 1.****Tabel 2.**

Jumlah Siswa	Kriteria
26	Tidak melebihi standar KKM yang ditentukan
1	Melebihi standar KKM yang ditentukan

Dari 27 orang siswa kelas VII D SMP PGII 1 Kota Bandung, 26 orang di antaranya tidak melebihi standar KKM yang sudah ditentukan oleh sekolah, dan hanya 1 orang yang nilainya melebihi KKM atau diatas standar.

Nilai hasil belajar siswa sesudah menggunakan metode permainan rangking 1 disajikan sebagai berikut, Berdasarkan tabel disamping dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa sebelum menggunakan metode permainan rangking 1 nilainya 80 – 92. Nilai yang paling banyak diraih oleh para siswa berada pada nilai 82 – 89 yaitu 24 orang, sedangkan nilai 80 - 81 ada sebanyak 2 siswa. Sedangkan rentang nilai 92 – 93 sebanyak 1 orang.

Adapun nilai kognitif, nilai rata-rata siswa 85.24 ini menunjukkan bahwa nilai peserta didik kelas VII D SMP PGII 1 Kota Bandung setelah menggunakan metode permainan rangking 1 sudah melebihi nilai KKM yang ditentukan sekolah yaitu 75, sedangkan untuk nilai median ialah 80 - 83 dan nilai modus sebesar 88,5.

Tabel 3.

1	ADP	L	83
2	ANL	P	87
3	ASA	P	81
4	AJPF	P	82
5	AL	P	80
6	CAF	L	82
7	FES	P	89
8	FIS	P	92
9	GGAR	L	83
10	HR	P	83
11	HMR	L	87

12	HAL	L	88
13	HK	L	82
14	KHQ	L	89
15	LPS	L	84
16	LZP	L	89
17	MEF	L	88
18	MK	P	87
19	NMU	L	89
20	PFZN	L	86
21	RDF	P	86
22	RS	P	87
23	RMFP	P	89
24	RNR	L	89
25	SPN	L	89
26	SFL	P	87
27	SA	P	87

D. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan dalam penelitian ini, peneliti menyimpulkan beberapa hasil penelitian sebagai berikut:

1. Hasil belajar siswkelas VII D SMP PGII 1 Kota Bandung pada materi Daulah Bani Umayyah sebelum diterapkannya metode permainan rangking 1 dengan jumlah 27 peserta didik, siswa yang nilainya melebihi KKM yang telah ditentukan hanya 1 orang sedangkan nilai yang dibawah KKM 26 orang. Dari data tersebut maka di butuhkan metode alternatif yaitu metode permainan rangking 1.
2. Dalam penerapan metode permainan rangking 1 di kelasVII D SMP PGII 1 Kota Bandung, setiap peserta didik menjawab soal dengan menuliskan jawaban pada papan atau kertas yang sudah disediakan. setelah menulis jawabannya di kertas atau papan, kemudian peserta didik diminta untuk mengangkat jawaban masing-masing tanpa melihat kanan kiri. Guru menilai jawaban yang di angkat oleh para peserta didik. Peserta didik yang jawabannya salah akan langsung gugur dan tidak bisa mengikut permainan rangking 1 tersebut, sedangkan yang jawabannya benar lolos ke tahap selanjutnya yang dimana siapa yang menang akan mendapatkan hadiah.
3. Hasil belajar siswa kelas VII D SMP PGII 1 Kota Bandung pada materi Daulah Bani Umayyah, setelah diterapkannya metode permainan rangking 1, diperoleh nilai rata-rata peserta didik 86,1. Adapun siswa yang nilainya melebihi KKM sebanyak 27 orang dalam artian metode permainan rangking 1 merupakan alternatif yang baik yang dijadikan metode pada pembelajaran.

Acknowledge

Berisi ucapan terima kasih kepada pihak-pihak terkait yang membantu penelitian Anda.

Daftar Pustaka

- [1] Eka Wulandari Astriyanti, Mujahid Rayid, & Arif Hakim. (2023). Efektivitas Media Pop Up Book dalam Meningkatkan Hasil Belajar pada Pelajaran PAI. *Jurnal Riset Pendidikan Agama Islam*, 143–148. <https://doi.org/10.29313/jrpai.v3i2.3058>
- [2] Agus, M. (2023). Pengaruh Permainan dalam Pembelajaran IPAS Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas 4 SDN Cibungur. *Jurnal Sinektik*.
- [3] Aminuddin, & Kamaliah. (2022). Perencanaan Pendidikan Agama Islam Kontemporer. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu-Ilmu*, 60-61.

- [4] Azhar, A. (2011). Media pembelajaran. *academia.edu*.
- [5] Dakhi, A. S. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Education and Development*.
- [6] Destyan, D. (2020). Pengaruh Game Edukasi Quizizz Terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Matematika Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ*.
- [7] Dewi, S. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Perkalian Siswa Kelas Iii Sd Muhammadiyah 8 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Dasar*.
- [8] Magdalena, I. (2023). Mengelolah Data Uji Validitas Dan Reliabilitas Dalam Penelitian Pendidikan. *JPDSK*.
- [9] Nabillah, T. (2020). Faktor penyebab rendahnya hasil belajar siswa. *Prosiding Sesiomadika*.
- [10] Nia, N. (2022). Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Profesi Guru Agama Islam*, 398, 403.
- [11] Resty, A. (2020). Pengaruh Model Team Game (TGT) Terhadap Peningkatan Responsibility siswa dalam Pembelajaran Penjas Kelas VIII SMP Negeri 4 Kota Tasikmalaya. *Jendela Olahraga*.
- [12] Sholichah, A. S. (2018). Teori-teori pendidikan dalam Al-qur'an. *Jurnal Pendidikan Islam*.