

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Dalam perspektif keagamaan, pembelajaran merupakan kewajiban bagi setiap muslim dalam rangka memperoleh ilmu pengetahuan sehingga derajat kehidupannya meningkat (Syah, 2010 : 94). Pembelajaran merupakan upaya mengembangkan sumber daya manusia yang harus dilakukan secara terus-menerus selama manusia hidup. Isi dan proses pembelajaran perlu terus dimutakhirkan sesuai kemajuan ilmu pengetahuan dan kebudayaan masyarakat. Implikasinya, jika masyarakat Indonesia dan dunia menghendaki tersedianya sumber daya manusia yang memiliki kompetensi yang berstandar nasional dan internasional, maka isi dan proses pembelajaran harus diarahkan pada pencapaian kompetensi tersebut (Marno dan Idris, 2009 : 161).

Pihak-pihak yang terlibat dalam pembelajaran adalah pendidik (perorangan dan atau kelompok) serta peserta didik (perorangan, kelompok dan atau komunitas) yang berinteraksi edukatif antara satu dengan yang lainnya. Isi kegiatan adalah bahan materi belajar yang bersumber dan kurikulum suatu program pendidikan. Proses kegiatan adalah langkah-langkah atau tahapan yang dilalui pendidik dan peserta didik dalam pembelajaran (Isjoni, 2009 : 11).

Berdasarkan arti kamus lengkap bahasa Indonesia (*Media Center*), pengajaran adalah proses, perbuatan, dan cara mengerjakan. Pengajaran adalah proses penyampaian. Arti demikian melahirkan konstruksi belajar mengajar

berpusat pada guru. Perbuatan atau cara mengajarkan diterjemahkan sebagai kegiatan guru mengajari peserta didik, guru menyampaikan pengetahuan kepada peserta didik dan peserta didik sebagai penerima. Pengajaran seperti ini merupakan pengajaran instruktif. Guru bertindak sebagai “panglima”, guru dianggap paling dominan, dan guru dipandang sebagai orang yang paling mengetahui. Pengajaran adalah interaksi impretatif, pengajaran merupakan transplantasi pengetahuan (Suprijono. 2009 : 12).

Konstruksi pengajaran banyak menuai kritik. Pengajaran dipandang hanya melahirkan individu-individu berjiwa nekrofil. Implikasi lebih jauh adalah pada saatnya nanti, peserta didik akan benar-benar menjadikan diri mereka sebagai duplikasi guru mereka dulu (Suprijono. 2009 : 12).

Berdasarkan survey dan observasi dengan guru yang mengajar pelajaran PAI di SMP Az-Zahra Bandung guru tersebut menjelaskan bahwa semua metode dan pendekatan pembelajaran belum seluruhnya diterapkan dalam pembelajaran khususnya PAI. Guru tersebut juga menyatakan bahwa masalah yang ada dikarenakan guru masih sering menggunakan pembelajaran konvensional sehingga siswa terkadang menjadi bosan, jenuh, mengantuk dan jarang memperhatikan apa yang guru sampaikan serta kurangnya peran serta keaktifan siswa dalam kegiatan belajar mengajar sehingga materi tidak dikuasai oleh siswa dan mempengaruhi hasil belajar mereka. Hal ini terjadi karena dalam pemilihan metode, guru seakan kurang inovatif untuk menggunakan atau memadukan berbagai model pembelajaran yang telah ada.

Model pembelajaran yang digunakan sebaiknya bersifat aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan (PAKEM). Proses mengajar oleh guru menghasilkan proses belajar siswa yang berwujud perubahan tingkah laku meliputi perubahan keterampilan berpikir, kebiasaan, sikap, pengetahuan, pemahaman, dan apresiasi. Dalam mengajarkan bidang studi yang menjadi tanggung jawabnya, guru harus mengimplikasikan visi sekolah, yaitu mengantarkan siswa agar dapat *learning to know, learning to do, learning to be* dan *learning how life together* (Marno dan Idris, 2009 : 46-47).

Pemilihan model pembelajaran menjadi sangat penting mengingat pembelajaran PAI sebagai wahana untuk melatih sikap berpikir kritis, logis, kreatif dan sistematis serta dapat meningkatkan ketajaman penalaran siswa. Salah satu model pembelajaran yang di nilai dapat meningkatkan aktivitas, kemampuan bekerjasama antar siswa serta hasil belajar PAI siswa adalah model pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif berasal dari kata *cooperative* yang artinya mengerjakan sesuatu secara bersama-sama dengan saling membantu satu sama lainnya sebagai satu kelompok atau satu tim (Isjoni. 2009 : 15).

Model pembelajaran kooperatif yang dapat digunakan untuk mengintruksikan siswa sebagai bagian aktif dalam pembelajaran salah satunya model pembelajaran kooperatif tipe *Scramble* dan *Make a Macth*. Menurut Widodo dalam Nur (2011 : 21) model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* adalah suatu model pembelajaran dengan membagikan kartu soal dan kartu jawaban yang disertai dengan alternatif jawaban yang tersedia namun dengan

susunan yang acak dan siswa bertugas mengoreksi jawaban tersebut sehingga menjadi jawaban yang tepat. Menurut Suprijono (2012 : 94) *Make a Match* adalah kartu-kartu, kartu-kartu tersebut terdiri dari kartu berisi pertanyaan-pertanyaan dan kartu-kartu lainnya berisi jawaban dari pertanyaan-pertanyaan tersebut.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka penulis mengusung sebuah judul penelitian **”Perbandingan Hasil Belajar Siswa Antara Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Scramble* dengan *Make A Match* Pada Mata Pelajaran PAI”**.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimana hasil belajar siswa pada pembelajaran ketentuan-ketentuan shalat jum’at dengan menggunakan model *Cooperative Learning* tipe *Scramble* ?
2. Bagaimana hasil belajar siswa pada pembelajaran ketentuan-ketentuan shalat jum’at dengan menggunakan model *Cooperative Learning* tipe *Make a Match*?
3. Bagaimanakah perbandingan hasil belajar siswa pada pembelajaran ketentuan-ketentuan shalat jum’at antara menggunakan model *Cooperative Learning* tipe *Scramble* dan tipe *Make a Match* ?

4. Bagaimana respon siswa terhadap pembelajaran ketentuan-ketentuan shalat jum'at dengan menggunakan model *Cooperative Learning* tipe *Scramble* dan tipe *Make a Match* ?

### C. Tujuan Penelitian

Tujuan yang diharapkan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui :

1. Hasil belajar siswa pada pembelajaran ketentuan-ketentuan shalat jum'at dengan menggunakan model *Cooperative Learning* tipe *Scramble*.
2. Hasil belajar siswa pada pembelajaran ketentuan-ketentuan shalat jum'at dengan menggunakan model *Cooperative Learning* tipe *Make a Match*.
3. Perbandingan hasil belajar siswa pada pembelajaran ketentuan-ketentuan shalat jum'at antara menggunakan model *Cooperative Learning* tipe *Scramble* dan tipe *Make a Match*.
4. Respon siswa terhadap pembelajaran ketentuan-ketentuan shalat jum'at dengan menggunakan model *Cooperative Learning* tipe *Scramble* dan tipe *Make a Match* ?

### D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan latar belakang diatas maka diharapkan penelitian ini mempunyai manfaat adalah sebagai berikut:

1. Bagi Siswa

- a. Siswa mendapatkan suasana belajar yang berbeda melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Scramble* dan *Make a Match* karena siswa dapat berperan aktif dalam proses pembelajaran.
  - b. Memberi gambaran yang lebih jelas tentang sub materi pokok ketentuan-ketentuan shalat jum'at sehingga diharapkan siswa mendapatkan hasil belajar yang lebih baik.
2. Bagi Guru
- a. Mendapatkan pengalaman langsung dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Scramble* dan *Make a Match*.
  - b. Hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan masukan dalam memilih alternatif model pembelajaran untuk melakukan kegiatan belajar mengajar di sekolah yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Bagi Peneliti
- a. Menambah wawasan pengetahuan dan pengalaman mengajar menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Scramble* dan *Make a Match*.

#### **E. Kerangka Pemikiran**

Siapapun tidak akan menyangkal bahwa belajar memerlukan keterlibatan jiwa dan raga. Siapapun sependapat bahwa fasilitas dan perabot belajar ikut menentukan keberhasilan belajar seseorang. Orang yang belajar tanpa dibantu dengan fasilitas, tidak jarang mendapatkan hambatan dalam menyelesaikan

kegiatan belajar. Karenanya fasilitas tidak bisa diabaikan dalam masalah belajar (Daryanto dan Muljo Rahardjo, 2012 : 71 ).

Belajar merupakan proses kompleks yang terjadi pada setiap orang. Proses belajar terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. Oleh karena itu, belajar dapat terjadi kapan saja dan dimana saja. Salah satu ciri bahwa seseorang itu telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku pada diri orang yang belajar yaitu perubahan pada ranah pengetahuan, keterampilan dan sikap. Belajar tidak selamanya berhubungan dengan hal-hal yang bersifat abstrak (Uus Ruswandi dan Badrudin, 2008 : 03).

Menurut Slameto (2003 : 54-71), faktor-faktor yang mempengaruhi belajar adalah sebagai berikut :

1. Faktor internal, yaitu faktor yang ada dalam diri individu yang terdiri dari :
  - a. Faktor jasmaniah, meliputi faktor kesehatan dan cacat tubuh.
  - b. Faktor psikologis, meliputi intelegensi, perhatian, minat, bakat, motivasi, kematangan dan kesiapan belajar.
  - c. Faktor kelelahan, baik berupa kelelahan jasmaniah maupun kelelahan rohaniyah (bersifat psikis).
2. Faktor eksternal, yaitu faktor yang berasal dariluar individu yang terdiri dari :
  - a. Faktor keluarga, meliputi cara orang tua mendidik anak, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, perhatian orang tua, dan latar belakang kebudayaan.

- b. Faktor sekolah, meliputi metode mengajar, kurikulum, hubungan guru dan siswa, disiplin sekolah, alat pengajaran, waktu sekolah, standar pelajaran diatas ukuran, keadaan gedung dan tugas rumah.
- c. Faktor masyarakat, meliputi kegiatan siswa dalam masyarakat, media massa, teman bergaul, dan bentuk kehidupan masyarakat.

Ketentuan-ketentuan shalat jum'at adalah mata pelajaran Fiqhdi kelas VII SMP/MTs. Materi ini membahas tentang pengertian dasar dan hukum shalat jum'at , syarat mendirikan shalat jum'at, perbuatan sunnah dalam shalat jum'at dan halangan melaksanakan shalat jum'at. Untuk mengukur hasil belajar biasanya alat evaluasi yang digunakan berupa tes yang diberikan pada akhir pokok bahasan.

Hasil belajar siswa yang rendah menandakan bahwa siswa tersebut belum menguasai materi. Apabila hal ini terjadi maka sulit untuk mengulangi materi sebelumnya karena banyaknya materi yang telah diberikan.

Hasil belajar merupakan perilaku yang diperoleh pembelajar setelah mengalami aktivitas belajar. Perolehan aspek-aspek perubahan perilaku tersebut tergantung pada yang dipelajari oleh pembelajar. Jika pembelajar mempelajari pengetahuan tentang konsep, maka perubahan perilaku yang diperoleh adalah berupa penguasaan konsep (Anni, 2004 : 4)

Benyamin Bloom dalam Nana Sudjana (2000: 22) membagi hasil belajar menjadi tiga ranah yaitu :

1. Ranah Kognitif, berkenaan dengan hasil belajar intelektual.
2. Ranah Afektif, berkenaan dengan sikap.



3. Ranah Psikomotorik, berkenaan dengan keterampilan dan kemampuan bertindak.

Untuk memberikan informasi mengenai tingkat penguasaan pelajaran yang diberikan selama proses belajar mengajar berlangsung digunakan alat ukur berupa tes dalam suatu proses evaluasi.

Agar hasil belajar lebih baik maka guru dituntut untuk memilih model pembelajaran yang dapat membuat siswa aktif serta mengikuti proses pembelajaran dengan baik sehingga siswa dapat memperoleh hasil belajar yang baik pula.

*Cooperative Learning* berasal dari kata *Cooperative* yang artinya mengerjakan sesuatu secara bersama-sama dengan saling membantu satu sama lainnya sebagai satu kelompok atau tim (Isjoni, 2011 : 15). Sedangkan Slavin (2011: 14) dalam Isjoni (2011 : 15) mengemukakan bahwa *cooperative learning* adalah suatu model pembelajaran dan bekerja dalam kelompok kecil yang berjumlah 4-6 orang secara kolaboratif sehingga dapat merangsang siswa lebih bergairah dalam belajar.

Pembelajaran kooperatif (*Cooperative Learning*) merupakan sistem pengajaran yang memberi kesempatan kepada anak didik untuk bekerja sama dengan sesama siswa dalam tugas-tugas yang terstruktur. Pembelajaran kooperatif dikenal dengan pembelajaran secara kelompok. Tetapi pembelajaran kooperatif lebih dari sekedar belajar kelompok atau kerja kelompok karena dalam belajar

kooperatif ada struktur dorongan atau tugas yang bersifat kooperatif sehingga memungkinkan terjadinya interaksi secara terbuka dan hubungan yang bersifat interdependensi efektif dengan anggota kelompok (Sugandi, 2012 : 14, dalam Riyadi Purwoerdjo, 2009 : 2).

Pelaksanaan model *Cooperative learning* membutuhkan partisipasi dan kerjasama dalam kelompok pembelajaran. *Cooperative Learning* dapat meningkatkan cara belajar siswa menuju belajar lebih baik, sikap tolong-menolong dalam beberapa perilaku sosial. Tujuan utama dalam penerapan model belajar mengajar *Cooperative learning* adalah agar peserta didik dapat belajar secara berkelompok bersama teman-temannya dengan cara saling menghargai pendapat dan memberikan kesempatan kepada orang lain untuk mengemukakan gagasannya dengan menyampaikan pendapat mereka secara berkelompok (Isjoni, 2011 : 21).

Pembelajaran *Scramble* untuk melatih siswa menyusun penyelesaian masalah yang bermakna. Langkah-langkahnya :

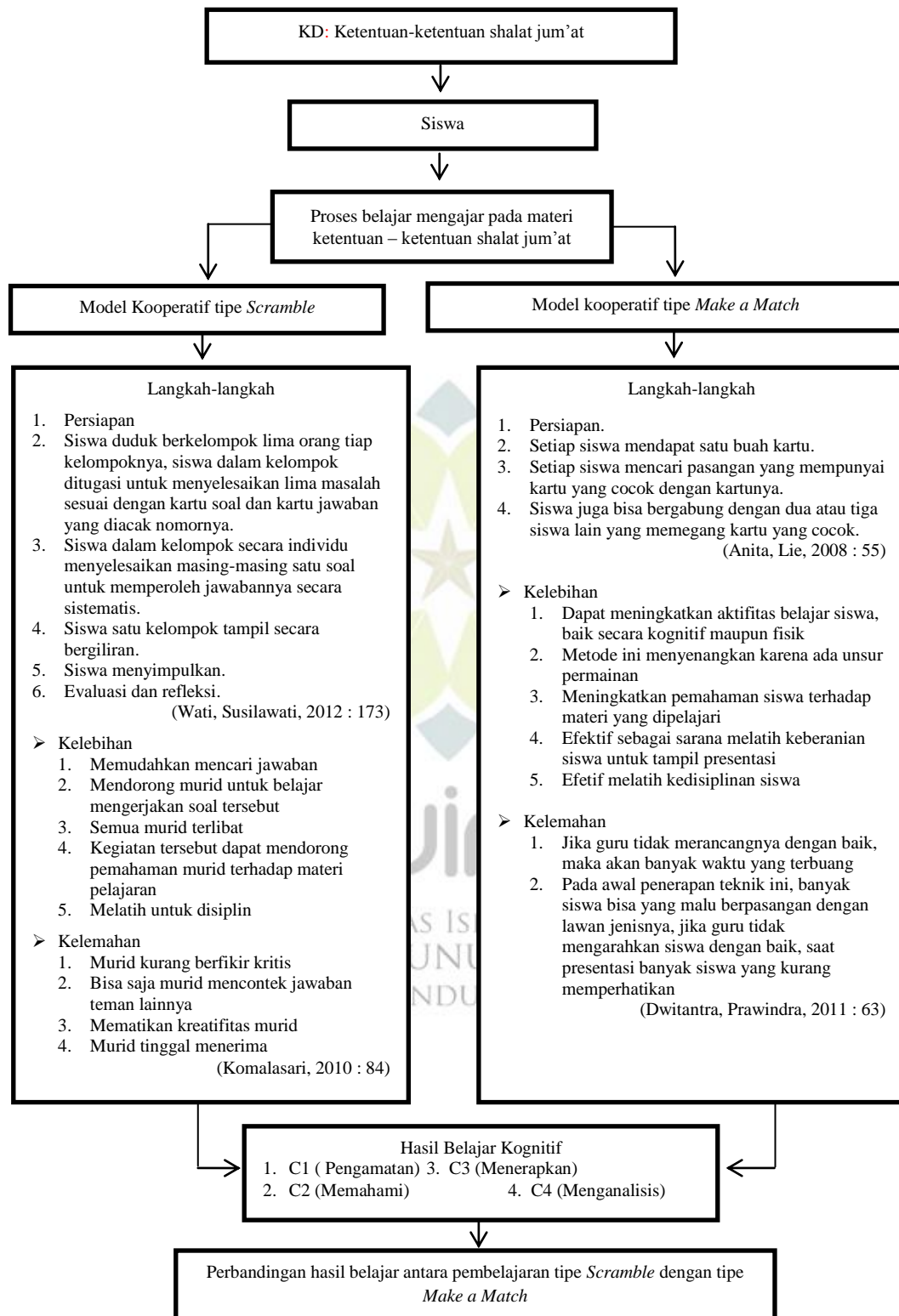
- a. Siswa ditugasi mempelajari bahan ajar.
- b. Siswa duduk berkelompok yang terdiri dari lima orang tiap kelompoknya, siswa dalam kelompok ditugasi untuk menyelesaikan lima masalah sesuai dengan kartu soal dan kartu jawaban yang diacak nomornya.
- c. Siswa dalam kelompok secara individu menyelesaikan masing-masing satu soal untuk memperoleh jawaban secara sistematis.

- d. Siswa atau kelompok tampil secara bergiliran, menjelaskan penyelesaian soal, siswa lain melengkapi jika ada yang keliru.
- e. Siswa menyimpulkan materi dipandu melalui pertanyaan.
- f. Evaluasi dan refleksi.

Pembelajaran *Make a Match* untuk melatih siswa menyusun penyelesaian masalah dengan mencari pasangan. Langkah-langkahnya :

- a. Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang akan dilaksanakan.
- b. Setiap siswa mendapat satu buah kartu.
- c. Setiap siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya.
- d. Siswa bisa juga bergabung dengan dua atau tiga siswa lain yang memegang kartu yang cocok.

Secara sistematis berdasarkan kerangka pemikiran di atas dapat dituliskan sebagai berikut :



## F. Hipotesis

Berdasarkan Kerangka Berpikir maka penelitian ini bertolak pada hipotesis :

*“Terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran cooperative tipe Scramble dengan Make a Match pada sub materi pokok ketentuan-ketentuan shalat jum'at.”*

Dengan rumusan sebagai berikut:

Ho:  $r_{xy} = 0$  artinya tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* dengan *Make a match*.

Ha:  $r_{xy} \neq 0$  artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Scramble* dengan *Make a Match*.

Kriteria yang dijadikan pedoman adalah apabila hipotesis alternatif (Ha) diterima, maka hipotesis nol (Ho) ditolak. Prinsip pengujian yang akan ditempuh dengan membandingkan harga  $t_{hitung}$  dengan harga  $t_{tabel}$ . Dengan mendasarkan pada taraf signifikansi 5%, apabila  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , maka hipotesis nol (Ho) ditolak, dan apabila  $t_{hitung} < t_{tabel}$ , maka hipotesis nol (Ho) diterima (Subana, 2005: 146).

## G. Metode Penelitian dan Desain Penelitian

### a. Metode penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan metode *quasi eksperimen*. *Quasi Experimental* memiliki dua bentuk desain *quasi eksperimen*, yaitu *Time-Series Design* dan *Nonequivalent Control Group Design*. Dan desain *quasi eksperimen* yang digunakan

adalah *Nonequivalent Control Group Design*. Desain ini hampir sama dengan *pretest-posttest control group design*, hanya pada desain ini kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara random. Metode ini digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa antara yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Scramble* dan hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match*.

b. Desain Penelitian

Desain penelitian yang akan digunakan adalah *quasi eksperimen* dengan dua kelompok, yakni kelompok eksperimen I dan kelompok eksperimen II yang tidak dipilih secara acak, kemudian diberi tes awal sebagai pendahuluan (untuk mengetahui keadaan awal) dan tes akhir untuk mengetahui keadaan akhir. Rancangan ini dapat di gambarkan sebagai berikut :

**Tabel 1.1 Desain Eksperimen**

Grup	Pretest	Treatment	Posttest
Eksperimen I	O <sub>1</sub>	X <sub>1</sub>	O <sub>2</sub>
Eksperimen II	O <sub>3</sub>	X <sub>2</sub>	O <sub>4</sub>

(Sudjana, 2009 : 45)

Keterangan :

O<sub>1</sub> = *Pretest* Eksperimen I

X<sub>1</sub> = Penggunaan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *Scramble*

X<sub>2</sub> = Penggunaan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *Make a Match*

O<sub>2</sub> = *Posttest* Eksperimen I

O<sub>3</sub> = *Pretest* Eksperimen II

O<sub>4</sub> = *Posttest* Eksperimen II

Perbandingan dari hasil kedua pengukuran tersebut sebagai akibat dari perlakuan yang dikenakan kepada objek penelitian. Hal ini dilakukan untuk melihat perbandingan hasil belajar siswa setelah mendapatkan pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Srambled* dan hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match*.

Proses pembelajaran dimulai dengan *pretest* untuk mengetahui penguasaan konsep siswa sebelum pembelajaran dan diakhiri dengan *posttest* setelah diberikan pembelajaran.

## **H. Langkah Penelitian dan Analisis Data**

### **1. Jenis data**

Jenis data yang akan dikumpulkan untuk memecahkan masalah di atas adalah jenis data kuantitatif. Data kuantitatif adalah data yang berbentuk bilangan, angka-angka, atau kuantitas yang dianalisis melalui perhitungan statistic (Moeleong, 2007: 3), yang diperoleh dari tes tertulis dalam bentuk pilihan ganda dan kualitatif diperoleh dari format observasi yang berupa data tentang gambaran aktifitas guru dan siswa dalam proses pembelajaran.

Dalam kenyataannya nanti data kualitatif ini akan diarahkan untuk menggali data tentang perbandingan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* dan *Make a Match*. Dilihat dari teknik pengangkatan datanya, data jenis ini akan dilakukan dalam bentuk tes (*pretest dan posttest*).

### **2. Sumber Data**

#### **a. Lokasi Penelitian**

Penelitian ini mengambil lokasi di SMP Az-Zahra Bandung. Adapun alasan yang menjadi pertimbangannya adalah :

- a) Tersedia sarana dan prasarana yang cukup memadai sehingga dapat membantu memudahkan untuk melakukan penelitian.
- b) Masing-masing siswa memiliki latar belakang yang heterogen dalam pendidikan di sekolah sebelumnya.
- c) Kegiatan belajar mengajar di sekolah masih kurang efektif sehingga memudahkan penyusun untuk memperbaiki tingkat kegiatan ke yang lebih baik.

b. Populasi dan Sampel Penelitian

Dalam penelitian yang dilakukan yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII SMP Az-Zahra Bandung tahun ajaran 2013/2014 yang berjumlah 2 Kelas A sebanyak 20orang dan kelas VII B sebanyak 20 orang.

3. Instrumen Penelitian

a. Tes

Menurut Sudjana (2009 : 35) bahwa tes sebagai alat penelitian adalah pertanyaan-pertanyaan yang diberikan kepada siswa untuk mendapat jawaban dari siswa dalam bentuk lisan (tes lisan), dalam bentuk tulisan (tes tulisan). Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes pilihan ganda, yaitu bentuk tes objektif yang mempunyai satu jawaban yang benar atau paling tepat. Tes yang digunakan berbentuk *pretest* sebagai pendahuluan untuk mengetahui kemampuan awal siswa dan *posttest* adalah tes akhir yang diberikan kepada siswa untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah kegiatan pembelajaran selesai. Soal yang akan digunakan



dalam penelitian ini adalah sebanyak 40 butir soal yakni C1 sebanyak 8 soal, C2 14 soal, C3 14 soal dan C4 sebanyak 4 soal dan dengan empat pilihan jawaban (a,b,c dan d).

b. Angket

Angket atau kuesioner (*questionnaire*) merupakan suatu teknik atau cara pengumpulan data secara tidak langsung (peneliti tidak secara langsung bertanya jawab dengan responden). Instrumen atau alat pengumpul datanya juga disebut angket berisi sejumlah pertanyaan atau pernyataan yang harus dijawab atau direspon oleh responden (Sukmadinata Syaodih, nana 2011 : 219). Angket ini dimaksudkan untuk memperoleh data primer dari respon siswa dalam mengikuti pelajaran PAI di sekolah. Dengan demikian kualifikasi jawabannya antara lain SS (Sangat Setuju), S (Setuju), R (Ragu), TS (Tidak Setuju), dan STS (Sangat Tidak Setuju). Angket ini diberikan kepada siswa setelah dilakukan kegiatan pembelajaran dengan strategi kooperatif model *Scramble* dan *Make a Match*.

4. Analisis Instrumen

a. Menghitung Validitas

Validitas adalah keadaan yang menggambarkan tingkat instrumen yang bersangkutan mampu mengukur apa yang akan diukur (Suharsimi Arikunto, 2007 : 219). Bila data yang dihasilkan dari sebuah instrumen valid, maka dapat dikatakan bahwa instrumen tersebut valid, karena dapat memberikan gambaran tentang data secara benar sesuai dengan kenyataan atau keadaan sesungguhnya (Suharsimi Arikunto, 2007 : 58).

Teknik yang digunakan untuk mengetahui validitas alat ukur adalah dengan menggunakan rumus  $Y_{pb}$ , dengan menggunakan rumus :

$$Y_{pb} = \frac{M_p - M_1}{S_1} \sqrt{\frac{p}{q}}$$

Keterangan :

$Y_{pb}$  = Koefisien Korelasi biseral

$M_p$  = Total skor dari subjek yang menjawab benar bagi item yang dicari validitasnya.

$M_1$  = Total skor keseluruhan

$S_1$  = Standar deviasi dari skor total

$P$  = Proporsi siswa yang menjawab benar

$P$  =  $\frac{\text{Banyaknya siswa yang menjawab benar}}{\text{jumlah seluruh siswa}}$

$q$  = Proporsi siswa yang menjawab salah ( $q=1-p$ )

indeks validitas diklasifikasikan seperti pada tabel berikut :

**Tabel 1.2 Klasifikasi Indeks Validitas**

Harga Koefisien	Kriteria
0,80-1,00	Sangat Tinggi
0,60-0,80	Tinggi
0,40-0,60	Cukup
0,20-0,40	Rendah
0,00-0,20	Sangat Rendah

(Arikunto, 2007 : 79)

#### b. Menghitung Reliabilitas

Reliabilitas berhubungan dengan masalah kepercayaan. Suatu tes dikatakan mempunyai taraf kepercayaan tinggi jika tes tersebut memberikan hasil

yang tetap (Suharsimi Arikunto, 2007 : 86). Reliabilitas tes berhubungan dengan ketetapan hasil tes.

Untuk mencari reliabilitas seluruh tes digunakan rumus KR-20 (Kuder Richardson), yaitu :

$$r_{11} = \left( \frac{n}{n-1} \right) \left( \frac{n^2 - \sum pq}{S^2} \right)$$

Keterangan :

$r_{11}$  = reliabilitas secara keseluruhan

$n$  = banyaknya item

$S$  = standar deviasi dari tes

$p$  = proporsi subjek yang menjawab item dengan benar

$q$  = proporsi subjek yang menjawab item salah ( $q = 1 - p$ )

$\sum pq$  = jumlah hasil perkalian antara  $p$  dan  $q$

Adapun klasifikasi interpretasi koefisien derajat reliabilitas dapat dilihat sebagai berikut:

**Tabel 1.3 Klasifikasi Indeks Reliabilitas**

No	Rentang	Keterangan
1	0,90-1,00	Sangat Tinggi
2	0,70-0,90	Tinggi
3	0,40-0,70	Cukup
4	0,20-0,40	Rendah

(Arikunto, 2007 : 100)

#### c. Menghitung Daya Pembeda

Daya pembeda soal adalah kemampuan suatu soal untuk membedakan antara siswa yang pandai (berkemampuan tinggi) dengan siswa yang bodoh (berkemampuan rendah).

Untuk menghitung daya pembeda dapat dicari dengan rumus :

$$D = \frac{B_A}{J_A} - \frac{B_B}{J_B}$$

Keterangan :

D = Daya Pembeda

$B_A$  = Banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab soal benar

$B_B$  = Banyaknya peserta kelompok bawah yang menjawab soal benar

$J_A$  = Banyaknya peserta kelompok atas

$J_B$  = Banyaknya peserta kelompok bawah

Klasifikasi daya pembeda yang digunakan adalah seperti tabel berikut :

**Tabel 1.3 Klasifikasi Daya Pembeda**

Harga Koefisien	Kriteria
0,00-0,20	Jelek
0,20-0,40	Cukup
0,40-0,70	Baik
0,70-0,10	Baik Sekali

(Arikunto, 2007 : 218)

d. Menghitung Tingkat Kesukaran

Tingkat kesukaran dimaksudkan untuk mengevaluasi sukar atau mudah soal yang digunakan. Untuk menghitung tingkat kesukaran dapat dicari dengan rumus :

$$P = \frac{B}{J}$$

Keterangan :

P = Indeks kesukaran

B = Banyaknya siswa yang menjawab soal dengan benar

J = Jumlah seluruh siswa peserta tes

**Tabel 1.5 Klasifikasi Indeks Kesukaran**

Harga Koefisien	Kriteria
0,00-0,30	Sukar
0,30-0,70	Sedang
0,70-0,100	Mudah

(Arikunto, 2005 : 207-208)

## 5. Analisis Data

- a. Untuk hasil belajar siswa pada pembelajaran ketentuan-ketentuan shalat jum'at
- b. dengan model *cooperative learning* tipe *Scramble* dilakukan pencarian nilai rata-ratanya dengan rumus :

$$\bar{X} = \frac{\sum f_1 x_1}{f_1}$$

(Sugiyono, 2005 :47)

Keterangan :

$\bar{X}$  = nilai rata-rata hasil belajar dengan model *cooperative learning* tipe *Scramble* materi ketentuan-ketentuan shalat jum'at.

$\sum f_1 x_1$  = Jumlah hasil kali banyaknya frekuensi dengan nilai data ke-*i*

$f_1$  = Jumlah data / sampel

- c. Untuk hasil belajar siswa pada pembelajaran ketentuan-ketentuan shalat jum'at dengan pendekatan *cooperative learning* tipe *Make a match*, dilakukan pencarian nilai rata-rata menggunakan rumus yang

sama dengan pencarian rata-rata untuk menjawab rumusan masalah pertama.

- d. Untuk mengetahui perbandingan hasil belajar siswa kelas VII SMP Az-Zahra pada pokok bahasan ketentuan-ketentuan shalat jum'at dan hasil belajar siswa antara yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Scramble* dan hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* maka akan digunakan analisis melalui pendekatan statistik, khususnya analisis korelasi dan kopmarasi sebagai berikut :

#### 1) Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan tidak hanya untuk mengetahui norma atau tidaknya suatu data, tetapi juga untuk mengetahui langkah yang akan digunakan selanjutnya. Adapun teknik yang akan digunakan untuk menguji normalitas data adalah *chi kuadrat*, dengan rumus :

$$X^2 = \sum \left( \frac{f_0 - f_h}{f_h} \right)^2 \quad (\text{Sugiyono, 2005 : 82})$$

Keterangan :

$X^2_{hit}$  = Nilai *chi - kuadrat* hitung

$X^2_{tab}$  = Nilai *chi - kuadrat* dengan taraf signifikansi 5 %

$f_0$  = Frekuensi Observasi

$f_h$  = Frekuensi Ekspektasi

Dengan interpretasi :

Jika  $X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$ , maka distribusi data normal

Jika  $X^2_{hitung} > X^2_{tabel}$ , maka distribusi data tidak normal

## 2) Uji Homogenitan

a) Menghitung  $F_{hitung}$  menggunakan rumus :

$$F = \frac{\text{variansi terbesar}}{\text{variansi terkecil}} \quad (\text{Sugiyono, 2009 : 142})$$

b) Menentukan derajat kebebasan (dk) dengan rumus :

$$dk_1 = n_1 - 1$$

$$dk_2 = n - 1$$

c) Menentukan  $F_{tabel}$

$$F_{tabel} = F(1 - \alpha) \left( \frac{dk}{dk_2} \right)$$

d) Menentukan homogenitan dengan kriteria :

Jika  $F^2_{hitung} < X_{tabel}$ , maka data homogen

Jika  $F^2_{hitung} > X_{tabel}$ , maka data tidak homogen

(Sugiyono, 2009 : 142)

## 3) Uji Hipotesis (Uji t), dengan tahapan :

Terdapat dua rumus t-test yang dapat digunakan untuk menguji hipotesis komparatif dua sampel independen, yaitu :

*Separated Varians*

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\left( \frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2} \right)}}$$

*Palled Varians*

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{(n_1-1)S_1^2 + (n_2-1)S_2^2}{n_1+n_2-2} \left( \frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}}$$

(Sugiyono, 2011 : 138)

Menurut Sugiyono (2011 : 138), terdapat beberapa pertimbangan dalam memilih rumus t-test yaitu :

- a) Apakah dua rata-rata itu berasal dari dua sampel yang sama atau tidak.
- b) Apakah variansi data dari dua sampel itu homogen atau tidak.

Berdasarkan dua hal tersebut, berikut ini diberikan petunjuk untuk memilih rumus t-test :

- (1) Bila jumlah anggota sampel  $n_1 = n_2$  dan varians homogen, maka dapat menggunakan rumus t-test baik *Separated Varians* maupun *Pooled Varians*. Untuk mengetahui t tabel digunakan dk yang besarnya  $dk = n_1 + n_2 - 2$ .
- (2) Bila jumlah anggota sampel  $n_1 \neq n_2$  dan varians homogen, maka dapat menggunakan rumus t-test dengan *pooled varians*. Untuk mengetahui t tabel digunakan dk yang besarnya  $dk = n_1 + n_2 - 2$ .
- (3) Bila jumlah anggota sampel  $n_1 = n_2$  dan varians tidak homogen, maka dapat menggunakan rumus t-test baik *Separated Varians* maupun *Pooled Varians*. Untuk mengetahui t tabel digunakan dk yang besarnya  $dk = n_1 - 1$  atau  $dk = n_2 - 1$ .
- (4) Bila jumlah anggota sampel  $n_1 \neq n_2$  dan varians tidak homogen, maka dapat menggunakan rumus t-test baik *Separated Varians*. Harga t sebagai pengganti t tabel dihitung dari selisih harga t tabel dengan  $dk = n_1 - 1$  dan  $dk$



=  $n_2 - 1$ , dibagi dua dan kemudian ditambah dengan harga  $t$  yang terkecil (Sugiyono, 2011 : 139).

Menentukan hipotesis kriteria :

Jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$  , maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak

Jika  $t_{hitung} \geq t_{tabel}$  , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima

(Sugiyono, 2011 : 141)

Selanjutnya, jika dari uji sampel menunjukkan data yang tidak normal dengan jumlah siswa antara 2 sampel yang dipakai sama, maka dilakukan analisis statistik nonparametris dengan rumus *Wilcoxon Match Pairs Test*, sedangkan jika uji sampel menunjukkan data yang tidak normal dengan jumlah siswa antara 2 sampel yang dipakai tidak sama, maka dilakukan analisis statistik nonparametris dengan rumus *Mann-Whitney U-Test*.

Untuk uji *Wilcoxon Match Pairs Test* dapat menggunakan rumus :

$$Z = \frac{T - \mu_\tau}{\sigma_\tau}$$

Dimana  $T$  = jumlah jenjang / rangking yang kecil. Apabila harga  $Z_{hitung} < Z_{tabel}$  maka  $H_0$  diterima, dan berlaku sebaliknya (Sugiyono, 2009 : 136).

Sedangkan uji *Mann-Whitney U-Test* dapat menggunakan rumus :

$$U_1 = n_1 n_2 + \frac{n_1(n_1 + n_2)}{2} - R_1 \text{ dan } U_2 = n_1 n_2 + \frac{n_2(n_2 + n_1)}{2} - R_2$$

Apabila jika  $U_{hitung} \geq U_{tabel}$  maka  $H_0$  diterima ( $\alpha$ :  $n_1, n_2$ ), dan berlaku sebaliknya (Sugiyono, 2009 : 136).

e. Analisis Angket Respon Siswa

Untuk mengetahui nilai respon siswa maka digunakan angket, penilaian dari setiap pernyataan angket dilakukan dengan langkah – langkah sebagai berikut:

1. Penskoran terhadap setiap angket yang diberikan kepada siswa
2. Menghitung nilai setiap pernyataan dengan :

$$\text{nilai pernyataan} = \frac{\sum fx}{n}$$

Keterangan :

$\sum fx$  = jumlah siswa yang menjawab

$n$  = jumlah total siswa

hasil perhitungan diinterpretasikan dengan menggunakan kualifikasi sebagai berikut :

**Tabel 1.6 Kualifikasi Angket**

Nilai	Kategori
0,15 – 1,5	Sangat Rendah
1,5 – 2,5	Rendah
2,5 – 3,5	Sedang
3,5 – 4,5	Tinggi
4,5 – 5,5	Sangat Tinggi

(Abdul, 2008 : 51-52)