

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara. (UU Sisdiknas, 2003:1). Selain itu pendidikan juga proses pencerdasan bangsa dengan sumber daya manusia yang bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa.

Pendidikan Islam didefinisikan sebagai bimbingan yang diberikan oleh seseorang agar ia berkembang secara maksimal sesuai dengan ajaran Islam (Ahmad Tafsir, 2007: 32). Muhammad Fadhil Al-Jamali mengemukakan Pengertian Pendidikan Islam merupakan upaya mengembangkan, mendorong serta mengajak seseorang lebih maju dengan berlandaskan nilai-nilai yang tinggi dan kehidupan yang mulia, agar terbentuk suatu pribadi yang lebih sempurna, baik itu yang berkaitan dengan perbuatan, akal maupun perasaan. (Bukhari Umar, 2011: 11)

Pendidikan agama adalah pendidikan yang memberikan pengetahuan dan membentuk sikap, kepribadian, dan keterampilan peserta didik dalam mengamalkan ajaran agamanya, yang dilaksanakan sekurang-kurangnya melalui mata pelajaran / kuliah pada semua jalur, jejang, dan jenis pendidikan. (PP No. 55 tahun 2007)

Untuk mencapai tujuan pendidikan tersebut di Indonesia pendidikan agama mendapatkan perhatian dan memegang peranan yang sangat penting, hal ini terbukti dengan dimasukkannya pendidikan agama kedalam kurikulum nasional yang wajib diikuti oleh semua peserta didik mulai tingkat Sekolah Dasar sampai Perguruan Tinggi. (Zuhairini, 1993: 19).

Guru sebagai komponen penting dari tenaga pendidik, memiliki kewajiban untuk melaksanakan proses pembelajaran. Selama proses pembelajaran, guru diharapkan mampu menumbuhkan, meningkatkan, dan mempertahankan motivasi belajar siswa. Tanpa adanya motivasi belajar siswa yang tinggi, kiranya sulit bagi guru untuk mencapai hasil pembelajaran yang optimal. (Made Wena, 2014: 24)

Keberhasilan belajar ditentukan oleh proses pembelajaran yang dilakukan siswa dan guru. Sedangkan keberhasilan proses pembelajaran dipengaruhi oleh model pembelajaran yang mengaktifkan siswa dalam aktivitas belajar. Proses pembelajaran yang dilakukan guru melibatkan siswa dan berbagai kegiatan serta tindakan yang perlu dilakukan oleh siswa untuk memperoleh hasil belajar yang baik.

Dalam kegiatan mengajar guru harus pandai menggunakan strategi atau pendekatan dalam pembelajaran yang arif dan bijaksana, serta harus sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Pandangan guru terhadap peserta didik akan menentukan sikap dan perbuatan. Setiap guru tidak mempunyai pandangan yang sama dalam menilai peserta didik. Hal ini akan mempengaruhi pendekatan yang guru ambil dalam pembelajaran. Guru yang memandang peserta didik sebagai pribadi yang berbeda dengan peserta didik sebagai makhluk yang sama dan tidak

ada perbedaan dalam segala hal. Sebaiknya guru memandang peserta didik sebagai individu dengan segala perbedaan, sehingga mudah melakukan pendekatan dalam pengajaran. (Syaiful Bahri Djamarah & Aswan Zain, 2006: 54)

Salah satu prinsip psikologi pendidikan adalah bahwa guru tidak begitu saja memberikan pengetahuan kepada siswa, tetapi siswalah yang harus lebih aktif membangun pengetahuan dalam pikiran mereka sendiri. Pengetahuan tumbuh dan berkembang melalui pengalaman. Pengalaman berkembang semakin dalam dan semakin kuat apabila selalu diuji dengan pengalaman baru atau pengetahuan baru.

Strategi pembelajaran yang dimaksud di atas adalah Strategi Pembelajaran Generatif (*Generative Learning*). Pembelajaran tersebut merupakan strategi belajar konstruktivistik, pembelajaran ini menekankan pada pengintegrasian atau penyataan secara aktif pengetahuan baru dengan menggunakan pengetahuan yang sudah dimiliki peserta didik sebelumnya. Sehingga dengan menggunakan pembelajaran ini diharapkan siswa menjadi lebih melakukan proses adaptasi ketika menghadapi stimulus baru. (Baharudin & Esa Nur Wahyuni, 2008: 125-128). Pengetahuan baru ini akan diuji dengan cara menggunakannya dalam menjawab berbagai persoalan atau gejala-gejala yang terkait, jika pengetahuan baru itu akan disimpan dalam memori dan dalam jangka waktu yang panjang. Jadi, dalam strategi pembelajaran generatif ini peserta didik harus memperluas pengetahuannya dan didiskusikan dengan teman dan gurunya, sehingga sifat keingintahuannya akan lebih besar.

Pada pembelajaran generatif, siswa mengerjakan soal-soal atau masalah yang diberikan guru sehingga dapat membangkitkan rasa percaya diri mereka. Melalui pembelajaran generatif ini memungkinkan siswa untuk bekerja sendiri dan bekerjasama dengan siswa lainnya. Keunggulan dari model pembelajaran generatif ini adalah lebih efisien dan efektif untuk meningkatkan rasa tanggung jawab siswa secara mandiri, bekerjasama dengan teman sekelompok untuk mengolah informasi dan meningkatkan keterampilan berkomunikasi. (M. Rahmad dan Alfina Sari Dewi, 2007: 27)

Berdasarkan studi pendahuluan yang peneliti lakukan di SMAN 26 Bandung dalam bidang studi Pendidikan Agama Islam, bahwa penerapan metode *Generative Learning* diusahakan meningkatkan hasil belajar siswa, penerapan ini diusahakan dengan baik dan direspon oleh siswa disatu sisi, disisi lain siswa terlihat ada kekurangberminatan dan kejenuhan siswa untuk belajar Pendidikan Agama Islam. Dibuktikan dengan adanya siswa yang mengantuk dan tidak memperhatikan ketika guru menerangkan pelajaran di kelas. Dari pengalaman peneliti terhadap proses belajar mengajar dikelas masih tergolong rendah, seperti pemahaman terhadap materi berbusana muslim dan muslimah. Selain itu aktivitas dalam mengikuti proses belajar sangat rendah, dalam hal ini terlihat dari kegiatan pembelajaran selama ini cenderung pasif dalam menerima pelajaran seperti siswa malu bertanya ketika ada hal yang kurang jelas atau belum dipahami, siswa jarang mengemukakan pendapat dikelas, dan akhirnya berpengaruh terhadap hasil belajar mereka yang belum maksimal, dibuktikan dengan masih ditemukannya siswa

yang mendapat nilai dibawah 70 yang merupakan standar KKM (menurut hasil survey yang telah peneliti lakukan di SMAN 26 Bandung)

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut diatas, belum menunjukkan dan nyata kejelasanya maka dari itu peneliti akan mengangkat judul **“PENGARUH PENERAPAN STRATEGI *GENERATIVE LEARNING* PADA PEMBELAJARAN PAI MATERI BERBUSANA MUSLIM DAN MUSLIMAH TERDAPAT HASIL BELAJAR MEREKA”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan diatas, maka masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana penerapan strategi *Generative Learning* pada pembelajaran PAI materi berbusana muslim dan muslimah kelas X SMAN 26 Bandung?
2. Bagaimana hasil belajar siswa pada pembelajaran PAI di kelas eksperimen yang menggunakan stategi *Generative Learning* dan kelas kontrol yang tidak menggunakan strategi *Generative Learning*?
3. Bagaimana pengaruh penerapan strategi *Generative learning* pada pembelajaran PAI materi berbusana muslim dan muslimah terdapat hasil belajar mereka?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui Bagaimana penerapan strategi *Generative Learning* pada pembelajaran PAI materi berbusana muslim dan muslimah kelas X SMAN 26 Bandung.

2. Untuk mengetahui Bagaimana hasil belajar siswa pada pembelajaran PAI materi berbusana muslim dan muslimah di kelas eksperimen yang menggunakan strategi *Generative Learning* dan kelas kontrol yang tidak menggunakan strategi *Generative Learning*.
3. Untuk mengetahui bagaimana pengaruh penerapan strategi *Generative learning* pada pembelajaran PAI materi berbusana muslim dan muslimah terdapat hasil belajar mereka.

D. Manfaat Penelitian

Melalui penelitian ini diharapkan memperoleh manfaat antara lain :

a. Bagi Siswa

1. Untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Agama Islam terutama pada materi berbusana muslim dan muslimah.
2. Memberikan pengalaman baru bagi siswa berkaitan dengan proses belajar siswa.

b. Bagi Guru

1. Penelitian ini merupakan salah satu usaha untuk memperdalam dan memperluas ilmu pengetahuan guru.
2. Penelitian ini diharapkan dapat membantu dan mempermudah pengambilan tindakan perbaikan selanjutnya.

c. Bagi Sekolah

1. Meningkatkan prestasi sekolah yang dapat dilihat dari peningkatan hasil belajar siswa.

2. Meningkatkan produktivitas sekolah melalui peningkatan kualitas pembelajaran.

d. Bagi Peneliti

1. Penelitian ini merupakan salah satu usaha untuk memperdalam dan memperluas ilmu pengetahuan peneliti.
2. Dapat memberikan informasi untuk penelitian selanjutnya yang merupakan suatu upaya perbaikan dalam pembelajaran.
3. Sebagai dasar untuk dapat dijadikan landasan lebih lanjut tentang pembelajaran generatif dalam cakupan yang lebih luas.
4. Dapat dijadikan sebagai suatu landasan dalam rangka menindaklanjuti penelitian ini dalam ruang lingkup yang lebih luas lagi.

E. Kerangka Pemikiran

Strategi adalah suatu garis-garis besar haluan untuk bertindak dalam usaha mencapai sasaran yang telah ditentukan. Jika dihubungkan dengan belajar mengajar, strategi bisa diartikan sebagai pola-pola umum kegiatan guru-peserta didik dalam perwujudan kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan yang telah digariskan. (Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, Op.Cit:7) Dengan demikian strategi adalah suatu rencana atau cara yang harus dilakukan dalam sebuah pembelajaran untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan.

Pembelajaran adalah Suatu proses yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh suatu perubahan perilaku yang baru secara keseluruhan, sebagai

hasil dari pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. (Moh. Surya, 2004:7)

Sedangkan menurut peneliti, pembelajaran adalah suatu proses dalam membelajarkan peserta didik, sehingga mereka bisa mengalami perubahan tingkah laku. Atau proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar yang meliputi guru dan siswa yang saling bertukar informasi.

Strategi pembelajaran merupakan cara-cara yang berbeda untuk mencapai di bawah kondisi yang berbeda. (Reigeluh, 1983; Degeng, 1989). Variabel strategi pembelajaran diklasifikasikan menjadi tiga, yaitu:

- a. Strategi pengorganisasian.
- b. Strategi penyampaian.
- c. Strategi pengelolaan.

Generatif adalah sesuatu yang berhubungan dengan keturunan. (Pius A. Partanto & M. Dahlan, 1994:197) Akan tetapi Pembelajaran Generatif (*Generative learning*) yang dimaksud di sini adalah teori yang menekankan pada pengintegrasian penyataan secara aktif materi baru dengan skemata yang ada. (Dr. Moh. Nur, Op. Cit, hlm. 7)

Pembelajaran generatif atau *generative learning* terdiri dari dua kata yaitu *generative* dan *learning*. *Generatif is having the power of producing*, (Thorndike Barnhart, Second Edition, h. 339) generatif berarti kekuatan untuk menghasilkan sedangkan *Learning Is Gaining Of Knowledge Or Skill*. (Ibid, h. 465)

Pembelajaran adalah peningkatan pengetahuan atau kemampuan jadi *generative learning* adalah suatu proses pembelajaran yang dapat menghasilkan pengetahuan. Artinya pengetahuan itu didapat tidak dengan sendirinya melainkan melalui usaha seseorang dengan menggunakan potensi yang dimilikinya dan usaha kognitifnya karena pengetahuan bukanlah suatu fakta yang tinggal ditemukan.

Dengan demikian pengetahuan mutlak diperoleh dengan belajar yaitu dari hasil konstruksi kognitif dalam diri seseorang melalui pengalaman yang diterima lewat panca inderanya. Singkatnya, *generative learning* menolak adanya transfer pengetahuan yang dilakukan dari seseorang kepada orang lain, dengan alasan pengetahuan bukan barang yang bisa dipindahkan. Sebaliknya kondisi ini akan berbeda jika pembelajaran itu ditunjukkan untuk menggali pengetahuan dari pengetahuan seseorang.

Parulina Hutapea dan Nuriana Thoba menjelaskan bahwa pembelajaran generatif adalah pembelajaran yang mengarah pada perubahan transformasi, yang mencakup perubahan norma atau strategi serta asumsi-asumsi yang berkenaan dengan norma organisasi. (Parulina Hutapea dkk, (2008: 110)

Secara umum, strategi pembelajaran generatif memiliki empat komponen: (1) proses motivasi; ditentukan oleh minat (interest) dan atribut (atribution), (2) proses belajar; dapat dipengaruhi oleh rangsangan (arousal) dan niat (intention), (3) proses penciptaan pengetahuan; dilandasi oleh beberapa komponen ingatan yaitu pengetahuan awal, kepercayaan/sistem nilai, konsep, keterampilan strategi

kognitif dan pengalaman, (4) proses generasi; menggenerasikan hubungan antara berbagai bagian informasi yang mereka peroleh dari pengalaman.

Pembelajaran generatif (*generative learning model*) pertama kali diperkenalkan oleh Osborne dan Cosgrove (dalam Sutarna dan Swasono, 2003).

Pembelajaran generatif terdiri dari empat tahap, yaitu: (Made Wena, 2014: 177)

a. Eksplorasi

Tahapan pertama ini yaitu tahap ekplorasi yang disebut juga tahap pendahuluan. Pada tahap eksplorasi guru membimbing siswa untuk melakukan eksplorasi terhadap pengetahuan, ide, atau konsepsi awal yang diperoleh dari pegalaman sehari-harinya atau diperoleh dari pembelajaran pada tingkat kelas sebelumnya. Untuk mendorong siswa agar mampu melakukan eksplorasi, guru dapat melakukan stimulus berupa beberapa aktivitas/ tugas-tugas seperti melalui demonstrasi/ penelusuran terhadap suatu permasalahan yang dapat menunjukan data dan fakta yang terkait dengan konsepsi yang akan dipelajari.

Memalui aktivitas demonstrasi/ penelusuran, siswa didorong untuk mengamati gejala atau fakta. Dengan kondisi yang demikian, pada akhirnya diharapkan muncul pertanyaan pada diri siswa, mengapa hal itu terjadi. Pada langkah berikutnya guru mengajak dan mendorong siswa unntuk berdiskusi tentang fakta atau gejala yang diselidikinya atau diamati.

b. Pemfokusan

Tahap kedua yaitu tahap pemfokusan atau pengenalan konsep atau intervensi. Pada tahap pemfokusan siswa melakukan tahap pengujian hipotesis melalui kegiatan laboratorium atau dalam model pembelajaran yang lain. Pada tahap ini guru bertugas sebagai fasilitator yang membantu kebutuhan sumber, memberi bimbingan dan arahan, dengan demikian para siswa dapat melakukan proses sains.

Tugas-tugas pembelajaran yang diberikan hendaknya dibuat sedemikian rupa hingga memberi peluang dan merangsang siswa untuk menguji hipotesisnya dengan caranya sendiri. Tugas-tugas pembelajaran yang disusun/dibuat guru hendaknya tidak seratus persen merupakan petunjuk atau langkah-langkah kerja, tetapi tugas-tugas haruslah memberikan kemungkinan siswa beraktivitas sesuai cara sendiri atau cara yang diinginkannya.

c. Tantangan

Tahap ketiga yaitu tahapan tantangan disebut juga tahapan pengenalan konsep. Setelah siswa memperoleh data selanjutnya menyimpulkan dan menulis dalam lembar kerja. Para siswa diminta mempresentasikan temuannya melalui diskusi kelas. Melalui diskusi kelas akan terjadi proses tukar pengalaman di antara siswa.

Dalam tahapan ini siswa berlatih untuk berani mengeluarkan ide, kritik, berdebat, menghargai pendapat teman, dan menghargai adanya perbedaan di antara pendapat teman. Pada saat diskusi, guru berperan sebagai moderator dan fasilitator agar jalan diskusi terarah.

Pada tahap ini sebaiknya guru memberikan pemantapan konsep dan latihan soal. Latihan soal dimaksudkan agar siswa memahami secara mantap konsep tersebut. Pemberian soal dimulai dari yang paling mudah kemudian menuju yang sukar (Sutarman dan Swasono, 2003).

d. Penerapan

Tahap keempat adalah tahapan penerapan. Pada tahap ini, siswa diajak untuk dapat memecahkan masalah dengan menggunakan konsep barunya atau konsep benar dalam situasi baru yang berkaitan dengan hal-hal praktis dalam kehidupan sehari-hari. Pemberian tugas rumah atau proyek yang dikerjakan siswa di luar jam pertemuan merupakan bentuk penerapan yang baik untuk dilakukan (Sutarman dan Swoso, 2003). Pada tahap ini siswa perlu diberi banyak latihan-latihan.

Pendidikan Agama Islam adalah usaha berupa bimbingan dan asuhan terhadap peserta didik agar kelak setelah pendidikannya dapat memahami dan mengamalkan ajaran agama Islam serta menjadikannya sebagai pandangan hidup (*Way Of Life*). (Zakiyah Daradjat, 1992: 86)

Hasil belajar merupakan gabungan dua kata yaitu kata hasil dan belajar. Hasil adalah perolehan atau sesuatu yang diperoleh dari usaha atau pikiran. Belajar adalah merupakan suatu proses yang terjadi dalam jiwa anak karena adanya pengaruh yang diberikan oleh pendidik sehingga dengan adanya pengaruh ini maka tingkah laku anak mengalami perubahan. (Nurlena Siregar, ISSN 2085-5281, volume 1, No. 1, Juni 2009, hlm.42).

Menurut Dimiyati dan Mudjiono, hasil belajar merupakan suatu puncak proses belajar. Hasil belajar terjadi berkat evaluasi guru. Hasil belajar dapat berupa dampak pengajaran dan dampak pengiring. Kedua dampak tersebut bermanfaat bagi guru dan siswa. Dampak pengajaran yaitu berupa hasil belajaryang dapat diukur melalui tes dan dapat dituangkan dalam bentuk angka atau skor. Sedangkan dampak pengiring yaitu berupa pengetahuan, kemampuan, atau keterampilan di bidang lain yang dimiliki oleh siswa setelah mengalami belajar.

Gagne mengelompokkan hasil belajar ke dalam lima kategori, yaitu keterampilan intelektual, strategi kognitif, informasi verbal, keterampilan motorik, dan sikap. Hasil belajar merupakan kemampuan dan keterampilan yang dimiliki seseorang setelah mengikuti pendidikan. Hasil belajar siswa yang merupakan tujuan pengajaran terdiri dari tiga aspek, yaitu aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ketiga aspek tersebut saling terkait dan bahkan tidak boleh diabaikan dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini disebabkan karena muara ketiga aspek kompetensi tersebut mengarah kepada kecakapan hidup siswa (life skill). (Ahmad Sofyan, 2006 : 13)

Model Pembelajaran *Generative learning* merupakan suatu model pembelajaran yang berpusat pada siswa (student centered). Dengan menggunakan model pembelajaran *Generative learning* yang terdiri dari tahap eksplorasi, pemfokusan, tantangan dan aplikasi, guru mendorong siswa untuk menguasai kompetensi-kompetensi yang harus dicapai dengan cara siswa berperan aktif dalam menemukan konsep materi pembelajaran bersama kelompoknya tanpa

pembelajaran langsung dari guru. Sehingga guru bukanlah sumber utama pengetahuan, tetapi guru berperan sebagai motivator dan fasilitator. Dengan menggunakan model pembelajaran *Generative learning* diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan pada akhirnya akan meningkatkan hasil belajar siswa.

Berbeda dengan proses pembelajaran yang masih menggunakan metode pembelajaran konvensional. Salah satu metode konvensional yang banyak digunakan adalah metode kerja kelompok. Kerja kelompok merupakan salah satu pembelajaran dimana siswa belajar dalam kelompok-kelompok kecil yang memiliki kemampuan yang berbeda (Anonim, 2004:11). Sedangkan menurut Ibrahim, dkk (2000: 5-6) pembelajaran kelompok merupakan pembelajaran yang dicirikan oleh struktur tugas, tujuan, dan penghargaan kelompok. Siswa bekerja dalam situasi pembelajaran kerja didorong atau dikehendaki untuk bekerjasama pada suatu tugas dan mereka harus mengkoordinasi usahanya menyelesaikan tugasnya.

Sedangkan menurut Roestiyah N.K (1998 : 17) menyebutkan beberapa kelemahannya ialah:

1. Kerja kelompok sering-sering hanya melibatkan kepada siswa yang mampu sebab mereka cakap memimpin dan mengarahkan mereka yang kurang.
2. strategi ini kadang-kadang menuntut pengaturan tempat duduk yang berbeda-beda dan gaya mengajar yang berbeda-beda pula.

3. Keberhasilan strategi kerja kelompok ini tergantung kepada kemampuan siswa memimpin kelompok atau untuk bekerja sendiri.

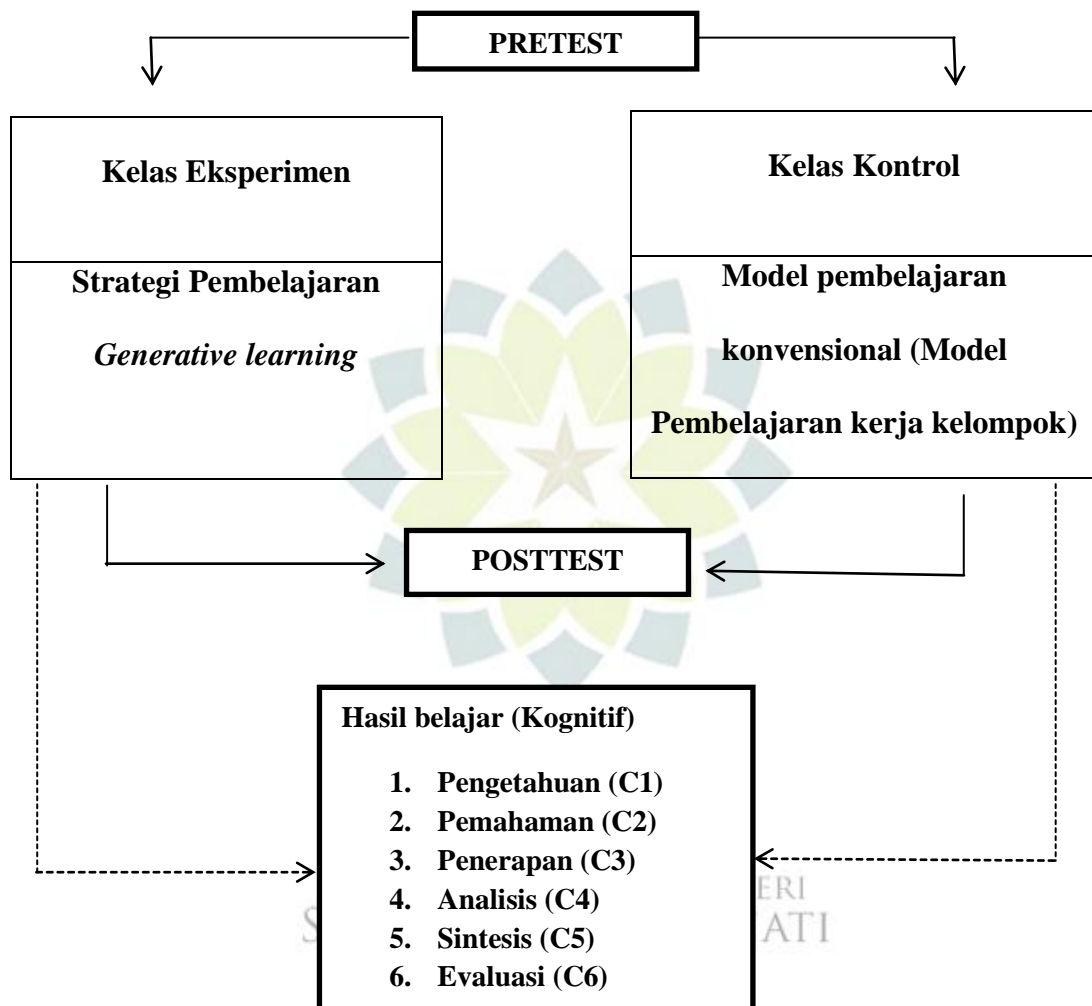
Menurut Roestiyah N.K (1998 : 19 – 20) menyebutkan bahwa ada 6 langkah agar kerja kelompok dapat berhasil yaitu :

- a) Menjelaskan tugas kepada siswa
- b) Menjelaskan apa tujuan kerja kelompok
- c) Membagi kelas menjadi beberapa kelompok
- d) Setiap kelompok menunjuk seorang pencatat yang akan membuat laporan tentang kemajuan dan hasil kerja kelompok tersebut
- e) Guru berkeliling selama kerja kelompok itu berlangsung, bila perlu memberi saran/pertanyaan
- f) Guru membantu menyimpulkan kemajuan dan menerima hasil kerja kelompok.

Untuk mengetahui perbedaan penerapan strategi pembelajaran *generative learning* dengan pembelajaran yang menggunakan metode konvensional, maka harus diadakan penilaian (*assessment*). Penilaian ini bertujuan untuk memperoleh informasi tentang sejauh mana hasil belajar siswa. Adapun hasil belajar siswa yang akan diukur hanya aspek kognitif saja yaitu: pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi (Nana Sudjana, 2013: 50-52). Tetapi dalam penelitian ini hanya mengukur tiga tipe hasil belajar kognitif saja, yaitu: pengetahuan, pemahaman, dan analisis.

Berdasarkan pada kerangka pemikiran diatas, maka secara teoritis dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran *generative learning* dapat meningkatkan

hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI materi berbusana muslim dan muslimah, secara lebih jelasnya dapat dituangkan dalam bentuk skema penulisan sebagai berikut:



Gambar

1. 1 Kerangka Pemikiran

F. Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian ini adalah: H_0 : Tidak terdapat pengaruh antara penggunaan strategi *generative learning* pada pembelajaran PAI materi berbusana muslim dan muslimah terhadap hasil belajar mereka di kelas X SMAN 26

Bandung. H_1 : Terdapat pengaruh antara penggunaan strategi *generative learning* pada pembelajaran PAI materi berbusana muslim dan muslimah terhadap hasil belajar mereka di kelas X SMAN 26 Bandung.

G. Langkah – langkah Penelitian

1. Jenis Data

Jenis data yang akan diambil dalam penelitian ini yaitu kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif berupa data tentang gambaran objektif lokasi penelitian yaitu SMAN 26 Bandung Sedangkan data kuantitatif, yaitu data tentang gambaran peningkatan hasil belajar siswa melalui pembelajaran dengan strategi *generative learning* pada pembelajaran PAI materi berbusana muslim dan muslimah, yang diperoleh dari normal gain hasil *pretest* dan *posttest*.

2. Sumber Data

a. Lokasi Penelitian

Lokasi yang dijadikan tempat penelitian ini adalah SMAN 26 Bandung Kabupaten Bandung. Alasan peneliti memilih lokasi tersebut sebagai tempat penelitian, karena mendukung terhadap penelitian yang dilakukan.

b. Populasi dan Sampel

Populasi adalah nilai totalitas /keseluruhan subjek penelitian (Bejo Siswanto, 2001 : 23) pendapat lain populasi adalah sekelompok unsur, baik individu, objek, atau peristiwa yang memenuhi kriteria tertentu yang dikenai generalisasi hasil penelitian (Trisnamansyah, 2005 : 8). Adapun populasi dalam penelitian ini adalah seluruh Siswa Kelas X SMAN 26 Bandung. Sedangkan

sampel adalah sebagian atau wakil dari populasi yang akan di jadikan objek atau respon penelitian.

Dari sejumlah populasi itu, dipilih sampel yang diperkirakan dapat mewakili populasi, sejalan dengan pendapat Suharsimi Arikunto (1998 : 107) yaitu: “Apabila subjeknya kung dari 100, lebih baik diambil semuanya, sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi. Sebaliknya, apabila jumlah subjeknya besar dapat diambil 10% - 15% atau 20% - 25% atau lebih”.

Berdasarkan pendapat tersebut, karena populasinya kelas X SMAN 26 Bandung yaitu 305 siswa. Adapun sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti. Kemudian untuk pengambilan sampel itu sendiri peneliti menggunakan teknik *purpositive sampling*. Menurut Deni Darmawan(2003: 152) teknik ini ialah responden yang memilih anggota sampel atas dasar pertimbangan peneliti sendiri. Dalam penelitian ini peneliti mengambil 2 kelas sampel, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol, masing-masing kelas berjumlah 32 siswa.

3. Metode Penelitian

a. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah quasi eksperimen. Quasi eksperimen menurut Sugiono (2012: 77) digunakan karena kelompok kontrol tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variable-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Bentuk desain ini merupakan pengembangan dari *true eksperimen design* yang sulit dilaksanakan. Quasi eksperimen digunakan karena pada kenyataannya sulit mendapatkan kelompok kontrol yang digunakan untuk penelitian. Adapun cara yang dilakukan

dalam penelitian ini yaitu membandingkan antara kelas eksperimen yaitu dengan menggunakan strategi *generative learning* dengan kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional yaitu metode ceramah.

b. Desain Penelitian

Desain eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini 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. Dalam desain ini, baik kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol dibandingkan, kendati kelompok tersebut dipilih dan ditempatkan tanpa melalui random. Dua kelompok ini terlebih dahulu diberikan *pretest* untuk mengetahui keadaan awal subjek yang akan diteliti, kemudian diberikan perlakuan, dan terakhir diberikan awal subjek *posttest* untuk mengetahui keadaan akhir subjek yang diteliti. Adapun bagiannya dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 1.2 Pelaksanaan Metode Penelitian Quasi Eksperimen

	Pretest	Treatment	Posttest
EG	O ₁	X	O ₂
CG	O ₃		O ₄

(Sugiyono, 2012: 79)

Keterangan:

EG : kelompok eksperimen yang mendapatkan *treatment*

CG : kelompok control yang tidak mendapatkan *treatment*

- X : *Treatment* dengan strategi *Generative Learning*
- O₁ : keadaan awal kelas *eksperimen* sebelum diberi perlakuan khusus dengan strategi pembelajaran *Generative Learning*
- O₂ : keadaan akhir kelas *eksperimen* setelah diberi perlakuan khusus dengan strategi pembelajaran *Generative Learning*
- O₃ : keadaan awal kelas kontrol sebelum diberi perlakuan biasa dengan metode ceramah
- O₄ : keadaan akhir kelas kontrol setelah diberi perlakuan biasa dengan metode ceramah

4. Teknik Pengumpulan Data

a. Tes

Tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok (Suharsimi Arikunto, 2005: 150). Teknik tes yang digunakan berupa *pretest* dan *posttest* pada materi berbusana muslim dan muslimah. Tes yang digunakan adalah tes objektif berbentuk pilihan ganda. Dalam tes ini, siswa yang menjawab benar diberi skor 5 dan siswa yang menjawab salah atau tidak menjawab diberi skor 0.

b. Lembar observasi

Lembar observasi digunakan untuk mengamati guru dan siswa selama proses pembelajaran. Melalui observasi ini diharapkan peneliti dapat memperoleh gambaran keadaan realitas aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran menggunakan strategi pembelajaran *generative learning*.

Adapun indikator pengamatan aktivitas guru dan siswa meliputi tahapan pada strategi pembelajaran *generative learning*.

c. Dokumentasi

Metode dokumentasi yaitu mencari data-data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, agenda, dan sebagainya (Arikunto, 2010: 201). Dokumentasi ini digunakan untuk mengumpulkan data yang berhubungan dengan penelitian yang berupa dokumen-dokumen dari sekolah yang menjadi objek penelitian yaitu SMAN 26 Bandung.

d. Angket

Angket atau questioner menurut Yaya Suryana dan Tedi Supriatna (2009 : 205) Angket adalah teknik pengumpulan data dengan menyerahkan atau mengirimkan daftar pertanyaan untuk diisi oleh responden. Dengan angket ini peneliti dapat mengumpulkan data tentang aktivitas belajar kelompok di sekolah. Disamping itu pula dipergunakan untuk pemahaman siswa ketika belajar PAI di kelas .

5. Analisis instrumen

a. Analisis lembar observasi

Observasi untuk mengetahui keterlaksanaan penerapan strategi *generative learning* yang dilakukan oleh guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Lembar observasi ini sebelumnya diuji keterbacaannya oleh observer dan ditelaah oleh ahli (dosen pembimbing) tentang layak atau tidaknya penggunaan lembar observasi yang akan ditanyakan dari aspek materi, konstruksi,

bahasa, dan tahap-tahap kegiatan belajar mengajar (KBM) yang tercantum dalam rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang sesuai dengan tahapan strategi *generative learning*.

6. Analisis Data

Analisis data yang dimaksud adalah untuk mengolah data mentah berupa hasil penelitian supaya dapat ditafsirkan dan mengandung makna. Adapun langkah-langkah pengolahan data adalah:

a. Pengolahan data hasil observasi

Pengolahan data hasil observasi mengenai keterlaksanaan pembelajaran/aktivitas guru dan siswa mengikuti pembelajaran menggunakan strategi *generative learning*. Setiap tanda centang yang dibubuhkan pada kolom “ya” diberi nilai satu dan setiap tanda centang yang dibubuhkan pada kolom “tidak” diberi nilai nol. Kemudian persentase keterlaksanaannya dihitung dengan persamaan:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100 \quad (\text{Ngalim Purwanto, 2013: 102})$$

Dengan:

NP : persentase keterlaksanaan penerapan strategi *generative learning*

R : skor mentah yang diperoleh

SM : skor maksimum ideal dari tes yang bersangkutan

100 : bilangan tetap

Hasil perhitungan persentase kemudian dikonsultasikan ke dalam kategori keterlaksanaan strategi pembelajaran yang dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 1.5 Interpretasi Keterlaksanaan Strategi Pembelajaran

Persentase (%)	Kriteria
0,00 - 24,90	Sangat Kurang
25,00 – 37,50	Kurang
37,60 – 62,50	Sedang
62,60 – 87,50	Baik
87,60 – 100	Sangat Baik

b. Pengolahan data hasil tes belajar

1) perangkat tes (*pretest, posttest dan gain*)

Peningkatan (*gain*) didapat dari selisih nilai *posttest* dan *pretest*.

Analisis *gain* bertujuan untuk menjawab hipotesis penelitian yaitu apakah terdapat pengaruh signifikan dari penggunaan strategi *generative learning* pada mata pelajaran PAI materi berbusana muslim dan muslimah.

Setelah data skor *pre test* dan *post test* diperoleh, kemudian dilakukan uji statistik terhadap skor *pretest* dan *posttest* dan indeks gain ternormalisasi dengan rumus:

$$\text{Indeks Gain (g)} = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor maksimal} - \text{skor pretest}} \times 100\%$$

Tingkat perolehan gain skor ternormalisasi dikategorikan ke dalam tiga kategori, yaitu:

g-tinggi : dengan $g > 0,7$

g-sedang : dengan $0,7 > g > 0,3$

g-rendah : dengan $g < 0,3$

2) Uji Normalitas

Uji normalitas data ini bertujuan untuk menguji apakah yang diuji itu berdistribusi normal atau tidak dengan menggunakan uji distribusi chi kuadrat.

Adapun langkah-langkah pengolahan datanya sebagai berikut:

a) Menentukan rentang (R) dengan rumus:

$$R = H - L \quad (\text{Anas Sudijono, 2018: 144})$$

b) Menentukan banyaknya kelas interval (K) dengan rumus:

$$K = 1 + 3,3 \log a \quad (\text{Sudjana, 2013: 47})$$

c) Menentukan panjang kelas interval (P) dengan rumus:

$$P = R : K \quad (\text{Sudjana, 2013:47})$$

d) Mencari nilai rata-rata (mean) dengan rumus:

$$\bar{X} = \frac{\sum f_i X_i}{\sum f_i} \quad (\text{Sudjana, 2013: 67})$$

e) Mencari nilai median (Me) dengan rumus:

$$Md = b + p \left(\frac{\frac{1}{2}n - F}{f} \right) \quad (\text{Sudjana, 2013: 78})$$

f) Mencari nilai modus (Mo) dengan rumus:

$$Mo = b + p \left(\frac{b_1}{b_1 + b_2} \right) \quad (\text{Sudjana, 2013: 77})$$

g) Mencari nilai simpangan baku dengan rumus:

$$S = \sqrt{\frac{\sum f(x_i - \bar{x})^2}{n-1}} \quad (\text{Sugiyono, 2002: 52})$$

h) Menghitung harga baku (Z)

$$Z_{\text{hitung}} = \frac{K - \bar{x}}{SD} \quad (\text{Subana, 2005: 97})$$

i) Menghitung luas interval (L_i)

$$L_i = L_1 - L_2 \quad (\text{Subana, 2005: 125})$$

Keterangan

L_1 = nilai peluang baris atas

L_2 = nilai peluang baris bawah

j) Menghitung frekuensi ekspektasi/harapan (E_i)

$$E_i = L_i \cdot \sum f_i \quad (\text{Subana, 2005: 126})$$

k) Menghitung Chi-kuadrat

$$\chi^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(O_i - E_i)^2}{E_i} \quad (\text{Subana, 2005: 128})$$

Hasil perhitungan χ^2_{hitung} selanjutnya dibandingkan dengan χ^2_{tabel} dengan ketentuan sebagai berikut:

- Tingkat derajat kepercayaan 5%
- Derajat kebebasan ($dk = k - 3$)
- Apabila $\chi^2_{\text{hitung}} < \chi^2_{\text{tabel}}$ data berdistribusi normal

3) Uji Homogenitas Data

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui varians populasi, apakah populasi mempunyai varians yang sama atau berbeda dengan langkah-langkah sebagai berikut:

a) Mencari F

$$F = \frac{Vb}{Vk}$$

(Sugiyono, 2002: 136)

Keterangan:

Vb = variabel besar

Vk = variabel kecil

b) Menentukan derajat kebebasan

$$db_1 = n_1 - 1$$

$$db_2 = n_2 - 1$$

keterangan:

db₁ = derajat kebebasan pembilang

db₂ = derajat kebebasan penyebut

n₁ = ukuran sampel varians besar

n₂ = ukuran sampel varians kecil

c) Menentukan nilai F dari daftar

d) Penentuan homogenitas

Jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ kedua variable tersebut homogen

Jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ kedua variable tersebut tidak homogen

4) Uji t

Pengujian ini dilakukan terhadap nilai rata-rata pada tes awal (*pretest*), tes akhir (*posttest*) dan *gain*, dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Adapun langkah-langkah pengujian rumus Uji t adalah:

- a) Mencari standar deviasi gabungan dengan rumus:

$$S^2 = \frac{\sum(n_i - 1)S_i^2}{\sum n_i - K} \quad (\text{Sudjana, 2013: 99})$$

- b) Mencari nilai t, dengan rumus:

$$t_{\text{hitung}} = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2}}} \quad (\text{Sugiyono, 2002: 134})$$

Menentukan derajat kebebasan

$$dk = n_1 + n_2 - 2 \quad (\text{Sugiyono, 2002: 135})$$

Menentukan nilai t dari tabel statistik setelah melakukan perhitungan uji t, maka selanjutnya dibandingkan dengan nilai t tabel dengan penarikan kesimpulan sebagai berikut:

Jika : $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$ H_0 ditolak

$t_{\text{hitung}} < t_{\text{tabel}}$ H_0 diterima.

5) Uji Wilcoxon

Uji ini dilakukan karena sampel tidak berdistribusi normal, maka analisis statistik yang digunakan adalah dengan analisis statistic non-parametris dengan rumus *wilcoxon match part test*. Dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a) Membuat tabel penolong untuk tes wilcoxon yang terdiri dari pencarian beda dan tanda jenjang. catatan: untuk penentuan jenjang mulai dari beda yang terkecil sampai yang terbesar.
- b) Digunakan rumus Z dalam pengujiannya:

$$Z = \frac{T - \mu_T}{\sigma_T}$$

Dimana: T = jumlah jenjang/ rangking terkecil

$$\sigma_T = \sqrt{\frac{n(n+1)(2n+1)}{24}}$$

Dengan demikian

$$Z = \frac{T - \mu_T}{\sigma_T} = \frac{T - \frac{n(n+1)}{4}}{\sqrt{\frac{n(n+1)(2n+1)}{24}}} \quad (\text{Sugiyono, 2002: 133})$$

Catatan: apabila harga $Z_{hitung} < Z_{tabel}$ (harga (-) tidak diperhitungkan karena harga mutlak) maka H_0 ditolak. Begitupun sebaliknya, apabila harga $Z_{hitung} > Z_{tabel}$ maka H_1 diterima dan H_0 ditolak.

