

BAB I

PENDAHULUAN

Latar Belakang Masalah

Pendidikan menurut Hasan Basri (2013:14-15) adalah usaha yang dilakukan dengan sengaja dan sistematis untuk memotivasi, membina, membantu, dan membimbing seseorang untuk mengembangkan segala potensinya sehingga ia mencapai kualitas diri yang lebih baik. Inti dari pendidikan adalah usaha pendewasaan manusia seutuhnya (lahir dan batin), baik oleh orang lain, maupun oleh dirinya sendiri, dalam merasa, berbicara, dan bertindak serta percaya diri dengan penuh rasa tanggung jawab dalam setiap tindakan dan perilaku kehidupannya sehari-hari.

Sedangkan Ahmad Tafsir (2013:18) menjelaskan bahwa ilmu pendidikan Islam adalah ilmu pendidikan yang berdasarkan Al-Qur'an, Hadis dan Akal. Penggunaan dasar ini haruslah berurutan: Al-Qur'an lebih dahulu; bila tidak ada atau tidak jelas lihat di dalam hadis, bila tidak ada barulah digunakan akal (pemikiran), tetapi temuan akal itu tidak boleh bertentangan dengan jiwa Al-Qur'an dan atau hadis.

Pendidikan Islam menurut Yusuf al-Qardhawi (1980:39, dalam buku Soleha dan Rada), adalah pendidikan manusia seutuhnya; akal dan hatinya, rohani dan jasmaninya; akhlaknya dan keterampilannya. Karena pendidikan Islam menyiapkan manusia untuk hidup, baik dalam dan peran serta menyiapkan untuk menghadapi masyarakat dengan segala kebaikan dan kejahatan, manis dan pahitnya (Soleha dan Rada, 2011:11).

Dalam perspektif Islam, manfaat yang harus dijangkau ada lima, yaitu menjaga agama, jiwa, keturunan, akal, dan harta kekayaan (Hasan Basri, 2013:38). Dalam proses pembelajaran, berhasil tidaknya pencapaian tujuan banyak dipengaruhi oleh bagaimana proses belajar yang dialami oleh siswa. Oleh sebab itu, kegiatan belajar merupakan kegiatan yang paling pokok (M. Sobry, 2008:3-4).

Salah satu bentuk pembelajaran adalah pemrosesan informasi. Hal ini bisa dianalogikan dengan pikiran atau otak kita yang berperan layaknya komputer dimana ada input dan penyimpanan informasi di dalamnya. Yang dilakukan oleh otak kita adalah bagaimana memperoleh kembali materi informasi tersebut, baik yang berupa gambar maupun tulisan. Dengan demikian, dalam pembelajaran, seseorang perlu terlibat dalam refleksi dan penggunaan memori untuk melacak apa saja yang harus ia serap, apa saja yang harus ia simpan dalam memorinya, dan bagaimana ia menilai informasi yang telah ia peroleh (Miftahul Huda, 2014:2).

Ada empat unsur utama proses belajar mengajar, yakni tujuan, bahan, metode, dan alat serta penilaian. Tujuan sebagai arah dari proses belajar-mengajar pada hakikatnya adalah rumusan tingkah laku yang diharapkan dapat dikuasai oleh siswa setelah menerima atau menempuh pengalaman belajarnya. Bahan adalah seperangkat pengetahuan ilmiah yang dijabarkan dari kurikulum untuk disampaikan atau dibahas dalam proses belajar-mengajar agar sampai kepada tujuan yang telah ditetapkan. Metode dan alat adalah cara atau teknik yang digunakan dalam mencapai

tujuan. Sedangkan penilaian adalah upaya atau tindakan untuk mengetahui sejauh mana tujuan yang ditetapkan itu tercapai atau tidak. Dengan kata lain, penilaian berfungsi sebagai alat untuk mengetahui keberhasilan proses dan hasil belajar siswa (Nana Sudjana, 2012:22).

Model pembelajaran ialah pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas maupun tutorial. Menurut Arends, dalam buku *cooperative learning* bahwa model pembelajaran mengacu pada pendekatan yang akan digunakan, termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pembelajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas. Model pembelajaran dapat didefinisikan sebagai kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar.

Merujuk pemikiran Joyce yang di tulis oleh Agus Suprijono dalam buku *cooperative learning*, bahwa fungsi model pembelajaran yaitu guru dapat membantu peserta didik mendapatkan informasi, ide, keterampilan, cara berfikir, dan mengekspresikan ide. Model pembelajaran berfungsi juga sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para guru dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar (Agus Suprijono, 2013:46).

Model-model pengajaran dirancang untuk tujuan-tujuan tertentu-pengajaran konsep-konsep informasi, cara-cara berfikir, studi nilai-nilai sosial, dan sebagainya. Dengan meminta siswa untuk terlibat aktif dalam

tugas-tugas kognitif dan sosial tertentu. Sebagian model berpusat pada penyampaian guru, sementara sebagian yang lain berusaha fokus pada respons siswa dalam mengerjakan tugas dan posisi-posisi siswa sebagai partner dalam proses pembelajaran (Miftahul Huda, 2014: 73)

Model yang dimaksud peneliti adalah model *talking stick* dan model *time token*, dimana model ini termasuk kedalam pendekatan pembelajaran yang berbasis komunikasi. Hal ini yang memungkinkan siswa untuk mampu:

1. Membaca dan menulis dengan baik
2. Belajar dengan orang lain
3. Menggunakan media
4. Menerima informasi
5. Menyampaikan informasi (Miftahul Huda, 2014:215).

Berdasarkan fenomena yang terjadi di SMAN 1 Purwadadi, bahwa kemampuan guru dalam menggunakan model pembelajaran masih belum maksimal. Hal ini masih terlihat dari wawancara terhadap salah satu guru PAI yang hanya menggunakan metode ceramah dan demonstrasi ketika menyampaikan materi sejarah peradaban Islam, dan hanya menggunakan metode ceramah dan power point untuk materi akidah akhlak. Akan tetapi, siswa masih merasakan bosan dan mengantuk di dalam kelas. Hal ini lah yang mempengaruhi hasil belajar siswa yang masih di bawah KKM.

Guru seyogyanya mampu mengarahkan aktivitas belajar siswa di kelas dengan cara pemilihan penggunaan model yang berbeda,

penyampaian materi dengan menggunakan berbagai macam model mampu menarik perhatian siswa dalam aktivitas belajar. Sehingga, hal ini mampu mempengaruhi hasil belajar siswa.

Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2006:3), hasil belajar merupakan dari suatu interaksi tindak belajar dan tidak mengajar. Dari sisi guru tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Kemampuan siswa menyerap atau memahami suatu bahan yang telah diajarkan dapat diketahui berdasarkan penilaian yang dilakukan oleh gurunya.

Model *Talking Stick* (tongkat berbicara) adalah model yang digunakan oleh penduduk asli Amerika untuk mengajak semua orang berbicara atau menyampaikan pendapat dalam suatu forum (pertemuan antar suku). Kini model ini sudah digunakan sebagai model pembelajaran ruang kelas.

Model ini bermanfaat karena ia mampu menguji kesiapan siswa, melatih keterampilan mereka dalam membaca dan memahami materi pelajaran dengan cepat, dan mengajak mereka untuk terus siap dalam situasi apapun (Miftahul Huda, 2014:224-225)

Model pembelajaran *Talking Stick* ini dilakukan dengan bantuan tongkat, siapa yang memegang tongkat wajib menjawab pertanyaan dari guru setelah siswa mempelajari materi pokoknya. Model pembelajaran ini untuk melatih berbicara, menciptakan suasana yang menyenangkan dan membuat siswa aktif (Syifa S Mukrima, 2014:159).

Adapun model *Time Token* merupakan salah satu contoh kecil dari penerapan pembelajaran demokratis di sekolah. Proses pembelajaran yang demokratis adalah proses belajar yang menempatkan siswa sebagai subjek. Sepanjang proses belajar, aktivitas siswa menjadi titik perhatian utama. Dengan kata lain mereka selalu dilibatkan secara aktif. Guru berperan mengajak siswa mencari solusi bersama terhadap permasalahan yang ditemui.

Model ini digunakan untuk melatih dan mengembangkan keterampilan sosial agar siswa tidak mendominasi pembicaraan atau diam sama sekali. Guru memberi sejumlah kupon berbicara dengan waktu ± 30 detik perkupon pada tiap siswa. Sebelum berbicara, siswa menyerahkan kupon terlebih dahulu pada guru, satu kupon adalah untuk satu kesempatan berbicara. Siswa dapat tampil lagi setelah bergiliran dengan siswa lainnya. Siswa yang telah habis kuponnya tak boleh bicara lagi. Siswa yang masih memegang kupon harus bicara sampai semua kuponnya habis (Miftahul Huda, 2014:239-240)

Hal inilah yang membuat peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul: "Perbandingan hasil belajar siswa menggunakan model *Talking Stick* dengan model *Time Token* pada mata pelajaran PAI sub Sayang, Patuh, dan Hormat kepada Orang Tua dan Guru (penelitian pada siswa kelas X SMAN 1 Purwadadi Kab Subang)".

A. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah yang penyusun buat adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil belajar siswa menggunakan penerapan model *Talking Stick* pada materi Sayang, Patuh, dan Hormat kepada Orang Tua dan Guru di kelas X IPS 1 SMAN 1 Purwadadi Kab Subang
2. Bagaimana hasil belajar siswa menggunakan penerapan model *Time Token* pada materi Sayang, Patuh, dan Hormat kepada Orang Tua dan Guru di kelas X IPS 2 SMAN 1 Purwadadi Kab Subang
3. Bagaimana perbandingan hasil belajar siswa yang menggunakan model *Talking Stick* dengan menggunakan model *Time Token* pada materi Sayang, Patuh, dan Hormat kepada Orang Tua dan Guru kelas X IPS 1 dan X IPS 2 SMAN 1 Purwadadi Kab Subang

B. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini berdasarkan permasalahan di atas sebagai berikut:

1. Ingin mengetahui hasil belajar siswa dengan menggunakan penerapan model *Talking Stick* pada materi Sayang, Patuh, dan Hormat kepada Orang Tua dan Guru kelas X IPS 1 SMAN 1 Purwadadi Kab Subang
2. Ingin mengetahui hasil belajar siswa dengan menggunakan penerapan model *Time Token* pada materi Sayang, Patuh, dan Hormat kepada Orang Tua dan Guru kelas X IPS 2 SMAN 1 Purwadadi Kab Subang
3. Ingin mengetahui perbandingan hasil belajar siswa yang menggunakan penerapan model *Talking Stick* dengan model *Time Token* pada materi

Sayang, Patuh, dan Hormat kepada Orang Tua dan Guru kelas X IPS 1 dan X IPS 2 SMAN 1 Purwadadi Kab Subang.

C. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat praktis

Adapun manfaat dari penelitian ini yaitu diharapkan, dapat memberikan masukan kepada pihak sekolah khususnya kepada para guru sebagai bahan pertimbangan dalam merencanakan serta merancang model pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini dapat dijadikan data awal untuk penelitian lebih lanjut yang berkaitan dengan membandingkan hasil belajar siswa dengan penggunaan model *Talking Stick* dan model *Time Token* pada materi Sayang, Patuh, dan Hormat kepada Orang Tua dan Guru. Selain itu, dapat menjadi rujukan bagi penelitian berikutnya terkait perbandingan hasil belajar siswa yang menggunakan kedua model tersebut.

D. Kerangka Pemikiran

Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2006:3), hasil belajar merupakan dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Kemampuan siswa menyerap atau memahami suatu bahan yang telah diajarkan dapat diketahui berdasarkan penilaian yang dilakukan oleh gurunya.

Hasil belajar selalu dinyatakan dengan bentuk perubahan tingkah laku yang dinyatakan dalam rumusan tujuan atau indikator pembelajaran. Dalam hubungan dengan hasil belajar, aspek kognitif memegang peranan paling utama, karena yang menjadi tujuan pengajaran di sekolah pada umumnya adalah peningkatan kemampuan siswa dalam aspek kognitif. Tujuan aspek kognitif berorientasi pada kemampuan berpikir yang mencakup kemampuan intelektual yang lebih sederhana, yaitu mengingat, sampai pada kemampuan memecahkan masalah yang menuntut untuk menghubungkan ide-ide serta prosedur yang dipelajari untuk memecahkan masalah tersebut. Dengan demikian, aspek kognitif merupakan kegiatan mental yang berawal dari pengathuan sampai ke tingkat yang lebih tinggi yaitu evaluasi (Tuti hayati, 2014:11).

Aspek kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual terdiri dari enam aspek, yaitu pengetahuan atau ingatan (C1), pemahaman (C2), aplikasi (C3), analisis (C4), sintetsis (C5), dan evaluasi (C6). Taksonomi pembelajaran sebagaimana yang diuraikan oleh Bloom, sudah sejak lama digunakan dalam dunia pendidikan di Indonesia. Direvisinya taksonomi Bloom, sekaligus menunjukkan bahwa taksonomi pembelajaran Bloom masih relevan dengan perkembangan pendidikan saat ini (Tuti Hayati, 2014:19).

Jumlah dan jenis proses kognitif tetap sama seperti dalam taksonomi yang lama, hanya kategori evaluasi ditukar urutannya dan kategori sintesis kini dinamai membuat atau mencipta (*create*). Seperti halnya taksonomi yang lama, taksonomi yang baru secara umum juga menunjukkan penjenjangan, dari proses kognitif yang sederhana ke proses kognitif yang lebih kompleks. Sehingga susunan taksonomi Bloom yang baru adalah pengetahuan atau ingatan (C1), pemahaman (C2), aplikasi (C3), analisis (C4), evaluasi (C5), dan membuat atau mencipta (C6) (Tuti Hayati, 2014:24).

Pada proses pendidikan sendiri terjadi proses belajar mengajar. Aunurrahman (2012:38) menyatakan “Belajar adalah proses orang memperoleh berbagai kecakapan keterampilan dan sikap. Hasil belajar diperoleh pada akhir proses pembelajaran dan berkaitan dengan kemampuan siswa dalam menyerap atau memahami suatu bahan yang telah diajarkan.

Model *Talking Stick* (tongkat berbicara) adalah model yang digunakan oleh penduduk asli Amerika untuk mengajak semua orang berbicara atau menyampaikan pendapat dalam suatu forum (pertemuan antar suku). Kini model ini sudah digunakan sebagai model pembelajaran ruang kelas. Model ini bermanfaat karena ia mampu menguji kesiapan siswa, melatih keterampilan mereka dalam membaca dan memahami materi pelajaran dengan cepat, dan mengajak mereka untuk terus siap dalam situasi apapun (Miftahul Huda, 2014:224-225).

Pembelajaran dengan model *Talking Stick* mendorong peserta didik untuk berani mengemukakan pendapat. Pembelajaran dengan model *Talking Stick* diawali oleh penjelasan guru mengenai materi pokok yang akan dipelajari. Peserta didik diberi kesempatan membaca dan mempelajari materi tersebut. Berikan waktu yang cukup untuk aktivitas ini.

Adapun langkah-langkah penerapannya yaitu guru meminta kepada peserta didik menutup bukunya. Guru mengambil tongkat yang telah dipersiapkan sebelumnya. Tongkat tersebut diberikan kepada salah satu

peserta didik. Peserta didik yang menerima tongkat tersebut diwajibkan menjawab pertanyaan dari guru, demikian seterusnya. Ketika *stick* bergulir dari peserta didik ke peserta didik lainnya, seyogyanya diiringi musik.

Langkah akhir dari model *Talking Stick* adalah guru memberikan kesempatan kepada peserta didik melakukan refleksi terhadap materi yang telah dipelajarinya. Guru memberi ulasan terhadap seluruh jawaban yang diberikan peserta didik. Selanjutnya bersama-sama peserta didik merumuskan kesimpulan (Agus Suprijono, 2013:109-110).

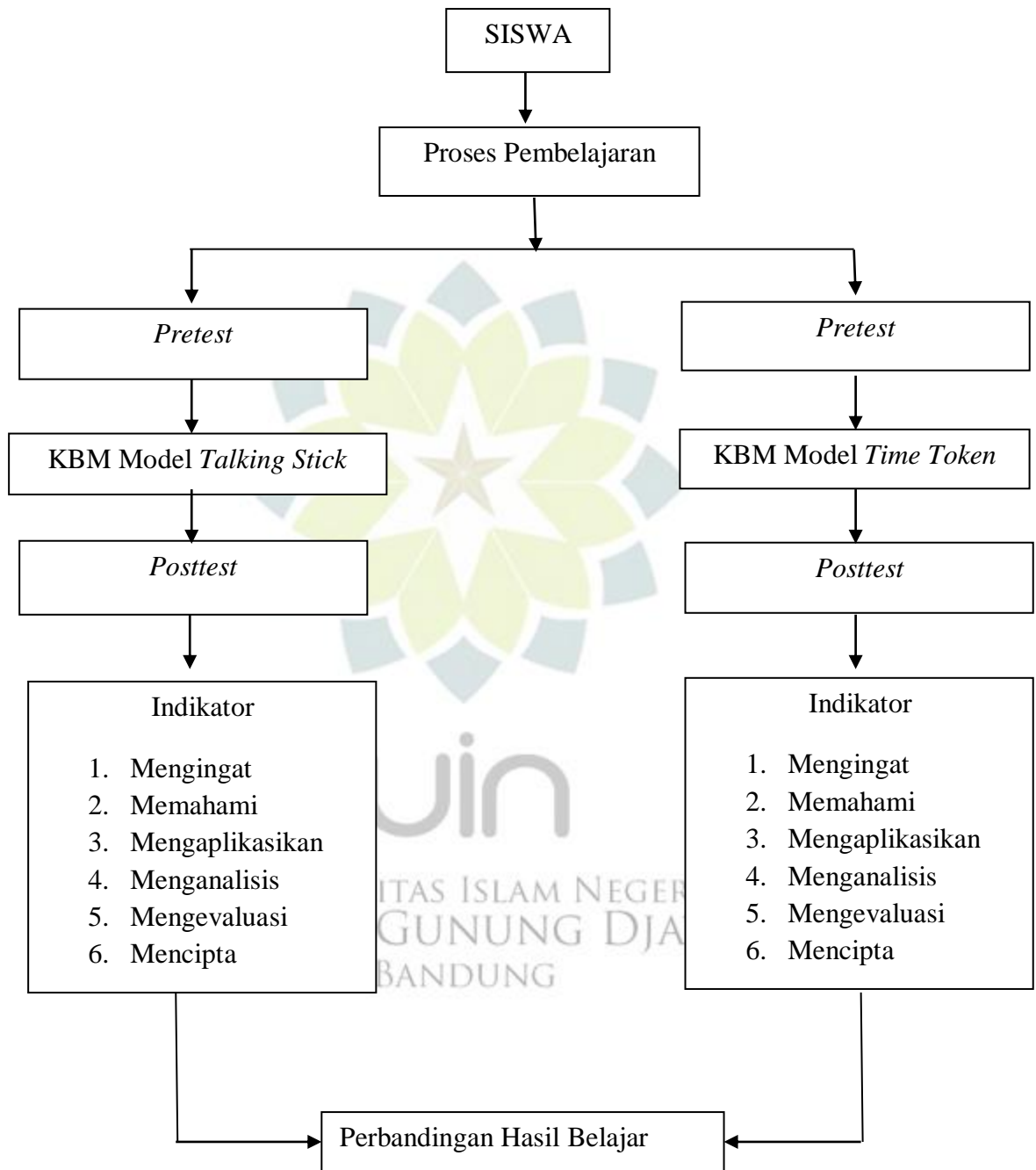
Model pembelajaran *Time Token* merupakan salah satu contoh kecil dari penerapan pembelajaran yang demokratis di sekolah. Proses pembelajaran yang demokratis adalah proses belajar yang menempatkan siswa sebagai subyek. Mereka harus mengalami sebuah perubahan ke arah yang lebih positif. Dari yang tidak bisa menjadi bisa, dari yang tidak paham menjadi paham, dan dari tidak tahu menjadi tahu. Di sepanjang proses belajar itu, aktivitas siswa menjadi titik perhatian utama. Dengan kata lain, mereka selalu dilibatkan secara aktif. Guru dapat berperan untuk mengajak siswa mencari solusi bersama terhadap permasalahan yang ditemui.

Model ini digunakan untuk melatih dan mengembangkan keterampilan sosial agar siswa tidak mendominasi pembicaraan atau diam sama sekali. Guru memberi sejumlah kupon berbicara dengan waktu ± 30 detik per kupon pada tiap siswa. Sebelum berbicara, siswa menyerahkan kupon terlebih dahulu pada guru, satu kupon adalah untuk satu

kesempatan berbicara. Siswa dapat tampil lagi setelah bergiliran dengan siswa lainnya. Siswa yang telah habis kuponnya tak boleh bicara lagi. Siswa yang masih memegang kupon harus bicara sampai semua kuponnya habis.

Adapun langkah-langkah dari model pembelajaran *Time Token* ini adalah sebagai berikut:

- 1) Guru menjelaskan tujuan pembelajaran/KD
- 2) Guru mengkondisikan kelas untuk melaksanakan diskusi klasikal
- 3) Guru memberi tugas kepada siswa
- 4) Guru memberi sejumlah kupon berbicara dengan waktu ± 30 detik perkupon pada tiap siswa
- 5) Guru meminta siswa menyerahkan kupon terlebih dahulu sebelum berbicara atau memberi komentar. Setiap tampil berbicara satu kupon. Siswa dapat tampil lagi setelah bergiliran dengan siswa lainnya. Siswa yang telah habis kuponnya tak boleh bicara lagi. Siswa yang masih memegang kupon harus bicara sampai semua kuponnya habis. Demikian seterusnya hingga semua anak berbicara.
- 6) Guru memberi sejumlah nilai sesuai waktu yang digunakan tiap siswa (Syifa S Mukrima, 2014:118-119).

Bagan 1.1 Skema kerangka Pemikiran

E. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan fakta-fakta empiris yang diperoleh dari pengumpulan data (Sugiyono, 2011:96).

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan dan kerangka berfikir, maka hipotesis pada penelitian ini yaitu: “hasil belajar siswa pada pembelajaran materi Sayang, Patuh, dan Hormat kepada Orang Tua dan Guru antara yang menggunakan model *Talking Stick* dan model *Time Token* tidak terdapat perbedaan secara signifikan”.

Adapun hipotesis statistiknya yaitu:

Ho: Tidak terdapat perbedaan secara signifikan hasil belajar siswa pada materi Sayang, Patuh, dan Hormat kepada Orang Tua dan Guru dengan pembelajaran yang menggunakan model *Talking Stick* dan model *Time Token*.

Ha: Terdapat perbedaan secara signifikan hasil belajar siswa pada materi Sayang, Patuh, dan Hormat kepada Orang Tua dan Guru dengan pembelajaran yang menggunakan model *Talking Stick* dan model *Time Token*

F. Langkah-langkah Penelitian

1. Metode Penelitian dan Desain Penelitian

a. Metode Penelitian

Burns (2000:2) menyatakan bahwa penelitian adalah penyelidikan yang sistematis untuk menemukan jawaban atas masalah. Dalam hal ini, penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Jadi penelitian kuantitatif adalah metode yang mengabungkan data tertentu ke dalam analisis statistik.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan metode *quasi experiment* dengan *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 (Sugiyono, 2006:89). Metode ini digunakan untuk mengetahui hasil belajar antara siswa yang menggunakan model tipe *Talking Stick* dengan model *Time Token*. Menurut Sugiyono (2006:87) menyatakan bahwa *quasi experiment* mempunyai kelompok kontrol tetapi tidak berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang memengaruhi pelaksanaan eksperimen. Oleh sebab itu berdasarkan tujuan dan masalah yang akan diteliti, yaitu sebab akibat dengan membandingkan kedua kelompok.

a. Desain Penelitian

Desain *Nonequivalent control group design*

Tabel 1.1 Desain Eksperimen

Kelas	Pretest	Treatment	Posttest
X IPS 1	O_1	X_1	O_2
X IPS 2	O_3	X_2	O_4

Keterangan :

O_1 & O_3 : *Pretest*

O_2 & O_4 : *Posttest*

X_1 : Menggunakan model *Talking Stick*

X_2 : Menggunakan model *Time Token*

Efek Perlakuan : $(O_2 - O_1) - (O_4 - O_3)$. (Sugiyono, 2006:89)

2. Sumber Data

a. Lokasi penelitian

Lokasi penelitian dilakukan di SMA Negeri 1 Purwadadi. Dasar dari penentuan lokasi ini karena data dan sumber yang diperlukan tersedia di sekolah. Selain itu, di lokasi tersebut belum pernah dilakukan penelitian yang sama.

b. Populasi dan Sampel

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono:2006:90). Adapun Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi (Sugiyono:2006:91).

Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas X (sepuluh) IPS 1 dan IPS 2 SMA Negeri 1 Purwadadi yang masing-masing dari jumlah siswanya itu 33 siswa.

3. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dapat dilakukan dalam berbagai setting berbagai sumber dan berbagai cara. Teknik pengumpulan data dapat dilakukan dengan beberapa cara diantaranya:

a. Tes

Tes adalah alat atau prosedur yang digunakan untuk mengetahui atau mengukur sesuatu dalam suasana, dengan cara dan aturan-aturan yang sudah ditetapkan (Arikunto, 2010:53).

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 dengan menggunakan ke dua model pembelajaran. Soal yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah sebanyak 20 butir soal yakni dengan lima pilihan jawaban (A, B, C, D dan E).

b. Observasi

Observasi adalah suatu teknik yang dilakukan dengan cara mengadakan pengamatan secara teliti dan sistematis terhadap fenomena-

fenomena yang sedang dijadikan sasaran pengamatan (Tuti Hayati, 2013:77). Observasi ini dilakukan untuk memperoleh data gambaran umum tentang lokasi dan objek yang akan diteliti.

c. Wawancara

Wawancara adalah suatu cara yang dilakukan untuk mendapatkan informasi melalui tanya jawab secara lisan. Wawancara sebagai alat penilaian dapat digunakan untuk mengetahui pendapat, aspirasi, harapan, keinginan, keyakinan dan lain-lain. (Tuti Hayati, 2013:88).

Wawancara (*interview*) ini dilakukan untuk mendapatkan data awal dari *respondents*, wawancara ini dilakukan oleh peneliti kepada Guru Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam untuk mengetahui metode dan model pembelajaran yang dilakukan di tempat penelitian serta lainnya yang diperlukan dalam penelitian. Adapun beberapa pertanyaan dari wawancara peneliti yakni menanyakan mengenai model pembelajaran yang digunakan oleh guru PAI dalam mengajar apakah masih bersifat konvensional atau sudah modern, kurikulum yang digunakan apakah Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) atau sudah menggunakan Kurikulum 2013, dan apakah sebelumnya pernah ada yang melakukan penelitian di tempat yang akan dijadikan objek penelitian oleh peneliti, dan terakhir bagaimana hasil belajar siswa selama proses pembelajaran menggunakan model yang konvensional.

d. Dokumentasi

Dokumentasi adalah teknik pengumpulan data yang tidak langsung ditujukan pada subjek penelitian, namun melalui dokumen. Menurut Sedarnayanti yang dikutip oleh Yaya Suryana dan Tedi Priatna (2009:213) dokumentasi adalah catatan tertulis yang isinya merupakan setiap pernyataan tertulis yang disusun oleh seseorang atau lembaga untuk keperluan pengujian suatu peristiwa, dan berguna bagi sumber data, bukti, informasi kealiamahan yang sukar diperoleh, sukar ditemukan dan membuka kesempatan untuk lebih memperluas tubuh pengetahuan terhadap sesuatu yang diselidiki.

4. Analisis Data

Setelah dilakukan pengumpulan data, selanjutnya dilakukan analisis. Analisis yang digunakan adalah analisis kuantitatif yang diolah dan dianalisis dengan menggunakan analisis statistik dan data yang bersifat kualitatif yang diolah dan di analisis menggunakan analisis logika. Adapun langkah-langkah yang ditempuh dalam menganalisa data ini adalah sebagai berikut:

1) Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk menentukan apakah sekumpulan data berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas menempuh langkah-langkah sebagai berikut:

- a) Mengkonversikan masing-masing variable dengan menunjukkan semua item yang diperoleh.

b) Membuat daftar distribusi frekuensi masing-masing variable, dengan terlebih dahulu mencari:

(1) Menentukan Rentang (R) dengan rumus:

$$R = X_t - X_r$$

(2) Menentukan Banyak Kelas Interval (K) dengan rumus:

$$K = 1 + 3,3 \log n$$

(3) Menentukan Panjang Kelas Interval dengan rumus:

$$P = \frac{R}{K}$$

(Subana, 2005:124)

c) Dari daftar frekuensi masing-masing yang telah dibuat, kemudian dihitung nilai mean dengan rumus:

$$\bar{x} = \frac{\sum f_i x_i}{\sum f_i}$$

(Subana, 2005:66)

d) Melakukan proses uji normalitas dengan menentukan standar deviasi, dengan rumus:

$$Sd = \sqrt{\frac{\sum f_i x_i^2 - \frac{(\sum x_i)^2}{n}}{n-1}}$$

(Subana, 2005:92)

e) Membuat distribusi frekuensi observasi dan ekspektasi masing-masing variabel. Menguji kenormalan distribusi dengan menggunakan *Chi Square* (X^2) Sebagai berikut:

$$X^2 = \sum \frac{(O_i - E_i)^2}{E_i}$$

(Subana,2005:124)

2) Uji Homogenitas

Homogenitas diukur dari soal berjumlah 20 soal. Menentukan homogenitas, dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a) Di uji dengan Menentukan F hitung dengan rumus:

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

$$F = \frac{\text{Variansi terbesar}}{\text{Variansi terkecil}}$$

- b) Menentukan derajat kebebasan (db)

$$db = n_1 + n_2 - 2$$

keterangan:

$$db_1 = n_1 - 1 = \text{Derajat kebebasan pembilang}$$

$$db_2 = n_2 - 2 = \text{Derajat kebebasan penyebut}$$

$$n_1 = \text{Ukuran sampel yang variasinya besar}$$

$$n_2 = \text{Ukuran sampel yang variasinya kecil}$$

- c) Menentukan F dari daftar

$$= F_{(\alpha)(db_1/db_2)}$$

$$= F_{(1 - \alpha)(db)}$$

- d) Penentuan Homogenitas

Terima (homogen), jika $F_{hitung} \leq F_{tabel}$ (Subana,2005:124)

1) Jika data tidak normal dan tidak homogen, maka analisis data dilakukan dengan statistika non parametris:

- a. Tulis data yang tidak berdistribusi normal untuk menguji hipotesis.
- b. Membuat daftar rank nilai *pretest*, *posttest*, dan *kuesioner* sesudah *treatment*, diurutkan dari yang terkecil sampai yang terbesar sehingga diperoleh pasangan setaraf dari yang terkurang hingga yang terpandai.
- c. Menentukan hasil *mann whitney*
- d. Nilai Z adalah bilangan yang paling kecil dari jumlah rank negatif, nilai Z diambil dari salah satunya.
- e. Menentukan nilai Z dari daftar.
- f. Perhitungan Uji *mann whitney* (U) dengan rumus:

$$U_1 = n_1 n_2 + \frac{n_1(n_1 + 1)}{2} - R_1$$

$$U_2 = n_1 n_2 + \frac{n_2(n_2 + 1)}{2} - R_2$$

$$\mu_U = \frac{n_1 n_2}{2}$$

$$\sigma_U = \sqrt{\frac{n_1 n_2 (n_1 + n_2 + 1)}{12}}$$

$$Z = \frac{U - \mu_U}{\sigma_U}$$

(Hasan, 2004: 135)

3) Analisis NGain

Dilakukan analisis data hasil tes sebelum *pretest* dan *posttest*, yaitu berupa jawaban siswa dengan berpedoman pada kunci jawaban, dan kriteria pemberian skor yang terdapat pada instrumen soal.

$$Ngain = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor ideal} - \text{skor pretest}}$$

Tabel 1.2 Kriteria Penilaian N-Gain (NG)

Nilai NG	Kriteria
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 < g \leq 0,7$	Sedang
$g \leq 0,3$	Rendah

(Herlanti, 2006: 71)

4) Uji Hipotesis

Uji hipotesis digunakan untuk menghitung korelasi antara variabel X dan variabel Y dengan menggunakan rumus uji-t (t-tes) pada taraf signifikan 5% (0,05), yaitu:

- a) Jika data kedua kelompok data berdistribusi normal dan variensinya homogen maka uji t dengan rumus:

$$t_0 = \frac{\bar{X} - \bar{Y}}{s \sqrt{\frac{1}{N_A} + \frac{1}{N_B}}}$$

Keterangan:

- T_o = t_{skor}
 X = mean kelas eksperimen
 Y = mean kelas kontrol
 S = standar deviasi
 N_A = jumlah sampel kelas eksperimen
 N_B = jumlah kelas kontrol

- b) Jika kedua kelompok berdistribusi normal tetapi tidak homogen maka dilakukan uji-t dengan rumus:

$$t_{hit} = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2}}}$$

- c) Menentukan derajat kebebasan (db)

$$db = n_1 + n_2 - 2$$

- d) Menentukan t tabel dengan rumus:

$$t_{\text{tabel}} = t_{(1-\alpha)(db)}$$

- e) Menyimpulkan hipotesis

$$H_0 = -t_{\text{tabel}} < t_{\text{hitung}} < t_{\text{tabel}}$$

$$H_1 = t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}} \text{ atau } t_{\text{hitung}} < -t_{\text{tabel}}$$

Kriteria pengujianya: “Tolak H_0 jika $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$, dalam hal lain H_0 diterima”.

(Subana,2005:17)

5. Bagan 1.2 Prosedur Penelitian

