

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Setiap manusia pastilah senantiasa membutuhkan pendidikan dalam hidupnya. Pendidikan merupakan usaha agar manusia dapat mengembangkan potensi dirinya melalui proses pembelajaran. Untuk itu seluruh komponen bangsa wajib mencerdaskan kehidupan bangsa, yang merupakan salah satu tujuan Negara Indonesia. (Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, 2003 : 3).

Pendidikan yang berfungsi untuk memanusiakan manusia, sangat berperan aktif untuk meningkatkan dan mengembangkan sumber daya manusia agar menjadi pribadi yang cerdas dan berakhlak mulia. Dengan meningkatnya sumber daya manusia, pastilah menjadi modal utama berkembangnya suatu bangsa dan negara. Sehingga baik pemerintah maupun masyarakat pada umumnya sudah sadar betul tentang pentingnya pendidikan bagi anak-anak generasi penerus bangsa. Pentingnya pendidikan ini sebagaimana tercantum dalam Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yaitu: “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”.

Kesadaran tentang pentingnya pendidikan ini, seyogyanya harus disertai dengan peningkatan mutu kompetensi yang dimiliki oleh para guru di sekolah. Sebab guru sebagai pendidik menjadi salah satu faktor terbesar dalam keberhasilan suatu pendidikan dibandingkan faktor-faktor lainnya. Sehingga seorang guru haruslah memiliki sifat bijaksana dalam memberikan pengajaran dan mengelola pembelajaran di dalam kelas. Di sekolah yang kita kenal sebagai komunitas belajar (*learning community*), guru adalah orang yang bertanggung jawab penuh atas perkembangan perilaku dan prestasi peserta didiknya. Baik dan buruknya perilaku dan prestasi seorang anak pun ditentukan dari bagaimana kesungguhan seorang guru dalam mendidik siswanya dan kemampuannya untuk mengelola kelas agar suasana pembelajaran di kelas menjadi kondusif. Sehingga tak dipungkiri lagi, bahwa dalam proses belajar-mengajar, seorang guru pastilah banyak menghadapi kesulitan dan berbagai macam masalah di kelas.

Selain itu, pandangan masyarakat pada umumnya siswa hanya dipandang sebagai botol kosong yang siap diisi air. Siswa di kelas diharuskan untuk duduk, diam, dengar, dan hafal saja. Maka interaksi yang berlangsung satu arah ini hanya akan menjadikan alur proses belajar yang membosankan. Hal ini tentunya akan menyebabkan rendahnya motivasi, aktivitas dan prestasi belajar siswa. Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan oleh seseorang untuk memperoleh suatu proses usaha yang dilakukan oleh seseorang untuk memperoleh suatu perubahan yang baru sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. (Fathurrahman, 2007 : 5).

Belajar dan mengajar merupakan dua konsep yang tidak bisa dipisahkan satu sama lain. Belajar menunjukkan kepada apa yang harus dilaksanakan seseorang sebagai penerima pelajaran (siswa), sedangkan mengajar menunjukkan kepada apa yang harus dilakukan oleh seorang guru yang menjadi pengajar. Jadi belajar dan mengajar merupakan proses interaksi antara guru dan siswa pada saat proses pembelajaran. Banyak faktor yang menyebabkan rendahnya prestasi belajar peserta didik, salah satunya adalah ketidaktepatan pengelolaan yang digunakan guru di kelas. Selain itu selama ini kebanyakan guru menggunakan model pembelajaran konvensional yang banyak didominasi guru. Oleh karena itu, perlu adanya perubahan dalam proses pembelajaran.

Data yang diperoleh setelah penulis melakukan wawancara dengan berbagai nara sumber di MTs Pesantren Persatuan Islam No 241 Al-Ikhlash , diantaranya terdapat beberapa masalah baik berhubungan dengan proses pembelajaran, kedisiplinan dan prestasi siswa.

Masalah yang berkaitan dengan proses pembelajaran sebagaimana penulis peroleh dari hasil wawancara dari beberapa guru atau asatidz diantaranya adalah masih kurangnya keaktifan dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran, hal ini ditandai dengan adanya siswa yang masih mengobrol, melamun bahkan tidur ketika proses belajar berlangsung, menurutnya hal tersebut mungkin disebabkan karena para siswa tidak tertarik dengan materi yang disampaikan sehingga siswa tidak termotivasi dan berminat untuk aktif dan berpartisipasi mengikuti proses pembelajaran, adapun penyebab siswa yang tidur dikelas setelah diinterogasi

ternyata berbeda – beda penyebabnya ada yang memang sering bergadang dan ada juga yang diakibatkan faktor kelelahan.

Dalam segi kedisiplinan walaupun sudah ada aturan yang ketat, ada beberapa hal yang menjadi masalah seperti, masih adanya siswa yang menggunakan handphone di dalam kelas padahal sudah jelas dalam aturan dilarang membawa dan mengoperasikan handphone ketika jam pelajaran.

Dari beberapa masalah diatas yang menarik untuk dibahas menurut peneliti adalah aktivitas belajar siswa, karena proses pembelajaran pada hakikatnya untuk mengembangkan aktivitas dan kreatifitas peserta didik melalui berbagai interaksi dan pengalaman belajar. Keaktifan belajar siswa merupakan unsur dasar yang penting bagi keberhasilan proses pembelajaran. Keaktifan adalah kegiatan yang bersifat fisik maupun mental, yaitu berbuat dan berfikir sebagai suatu rangkaian yang tidak dapat dipisahkan (Sardiman, 2001: 98).

Belajar yang berhasil harus melalui berbagai macam aktivitas, baik aktivitas fisik maupun psikis. Aktivitas fisik adalah siswa giat aktif dengan anggota badan, membuat sesuatu, bermain maupun bekerja, ia tidak hanya duduk dan mendengarkan, melihat atau hanya pasif. Siswa yang memiliki aktivitas psikis (kejiwaan) adalah jika daya jiwanya bekerja sebanyak–banyaknya atau banyak berfungsi dalam rangka pembelajaran.

Dalam *Kamus Besar Bahasa Indonesia* aktif berarti giat (bekerja, berusaha). Keaktifan diartikan sebagai hal atau keadaan dimana siswa dapat aktif. Rousseau dalam (Sardiman, 1986: 95) menyatakan bahwa setiap orang yang belajar harus aktif sendiri, tanpa ada aktivitas proses pembelajaran tidak akan

terjadi. Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran merupakan hal yang sangat penting dan perlu diperhatikan sehingga proses belajar yang di tempuh benar-benar memperoleh hasil yang optimal khususnya dalam proses belajar mengajar yang berlangsung di sekolah yang banyak dipengaruhi oleh komponen belajar mengajar, misalnya siswa, guru, sarana dan prasarana belajar.

Out Bound adalah sebuah cara untuk menggali potensi diri sendiri, dengan suasana menyenangkan dan tempat penuh tantangan yang dapat menggali dan mengembangkan potensi, meninggalkan masa lalu, berada di masa sekarang dan siap menghadapi masa depan, menyelesaikan tantangan, tugas-tugas yang tidak umum, menantang batas pengalaman seseorang dan membuat pemahaman terhadap diri sendiri tentang kemampuan yang dimiliki melebihi yang dikira. (Shoimin, 2014: 114)

Out Bound adalah sebuah petualangan yang berisi tantangan, bertemu dengan sesuatu yang tidak diketahui tetapi penting untuk dipelajari. Dari uraian yang telah dikemukakan, *Out Bound* adalah kegiatan di luar ruangan yang bersifat petualangan dan penuh tantangan sebagai proses pembelajaran untuk menemukan, menggali potensi-potensi anak sehingga mereka dapat mengenali dirinya sendiri.

Kegiatan *Out Bound* merupakan kegiatan belajar sambil bermain atau sebaliknya. Menurut Vygotsky bermain mempunyai peran langsung terhadap perkembangan kognisi seorang anak dan berperan penting dalam perkembangan sosial dan emosionalnya. Menurut Heterington dan Parke, bermain juga berfungsi untuk mempermudah perkembangan kognitif anak. Dworetzky mengemukakan

bahwa fungsi bermain dan interaksi dalam permainan mempunyai peran penting bagi perkembangan kognitif dan sosial siswa.

Permainan edukatif adalah semua bentuk permainan yang dirancang untuk memberikan pengalaman pendidikan atau pengalaman belajar kepada para pemainnya, termasuk permainan traditional dan “modern” yang diberi muatan pendidikan dan pengajaran. Atas dasar pengertian itu, permainan yang dirancang untuk memberi informasi atau menanamkan sikap tertentu, misalnya untuk memupuk semangat kebersamaan dan kegotongroyongan, termasuk dalam kategori permainan edukatif karena permainan itu memberikan pengalaman belajar kognitif dan afektif. (Sisca, 2012: 85)

Dari uraian di atas dapat diketahui *Out Bound* merupakan metode pembelajaran yang sangat menyenangkan. Jika dihubungkan dengan pendidikan *Out Bound* dapat menjadi metode alternatif dalam pembelajaran, dengan metode ini siswa diharapkan dapat berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Dengan proses pembelajaran yang menyenangkan dengan berbagai permainan yang menyenangkan (*fun game*) keaktifan siswa akan terstimulasi. Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran sangatlah penting, karena dengan ikut berpartisipasi langsung siswa akan menyadari bahwa dirinya benar-benar sedang belajar.

Penggunaan metode *Out Bound* berbasis *fun game* dalam proses pembelajaran masih jarang dipraktekan terutama pembelajaran akidah akhlak di sekolah tingkat Madrasah Tsanawiyah, mengingat sangat pentingnya penggunaan metode tersebut dalam proses pembelajaran untuk menciptakan suasana baru

dalam pembelajaran dan dengan tujuan untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa, untuk itu penulis bermaksud melakukan penelitian dengan judul penelitian **“PENERAPAN METODE *OUT BOUND* BERBASIS *FUN GAME* UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN AKIDAH AKHLAK MATERI TA’AT, IKHLASH, KHAUF DAN TAUBAT”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, penulis dapat merumuskan masalah dalam penelitian ini, sebagai berikut :

1. Bagaimana proses penggunaan metode *Out Bound* berbasis *Fun game* pada mata pelajaran Akidah Akhlak di kelas VII MTs Pesantren Persatuan Islam 241 Al-Ikhlah Kabupaten Bandung ?
2. Bagaimana Aktivitas belajar siswa menggunakan metode *Out Bound* berbasis *Fun game* pada mata pelajaran Akidah Akhlak di kelas VII MTs Pesantren Persatuan Islam 241 Al-Ikhlah Kabupaten Bandung pada tiap-tiap siklus ?
3. Bagaimana Aktivitas belajar siswa menggunakan metode *Out Bound* berbasis *Fun game* pada mata pelajaran Akidah Akhlak di kelas VII MTs Pesantren Persatuan Islam 241 Al-Ikhlah Kabupaten Bandung di akhir siklus ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui proses penggunaan metode *Out Bound* berbasis *Fun game* pada mata pelajaran Akidah Akhlak di kelas VII MTs Pesantren Persatuan Islam 241 Al-Ikhlash Kabupaten Bandung.
2. Untuk mengetahui aktivitas belajar siswa menggunakan metode *Out Bound* berbasis *Fun game* pada mata pelajaran Akidah Akhlak di kelas VII MTs Pesantren Persatuan Islam 241 Al-Ikhlash Kabupaten Bandung pada tiap-tiap siklus.
3. Untuk mengetahui aktivitas belajar siswa menggunakan metode *Out Bound* berbasis *Fun game* pada mata pelajaran Akidah Akhlak di kelas VII MTs Pesantren Persatuan Islam 241 Al-Ikhlash Kabupaten Bandung di akhir siklus.

D. Manfaat dan Kegunaan Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Praktis

Secara keseluruhan, penelitian ini diharapkan mampu memberikan tambahan wawasan ilmu tentang penggunaan metode *Out Bound* berbasis *Fun game* untuk meningkatkan Aktivitas belajar siswa yang berimplikasi pada prestasi belajar siswa. Selain itu hasil dari kajian penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan tambahan referensi terkait dengan peningkatan kualitas pembelajaran.

2. Manfaat Teoritis

- a. Bagi peneliti: yaitu untuk mendapatkan hasil penelitian yang jelas mengenai penerapan Metode *Out Bound* Berbasis *Fun game* dalam pembelajaran Akidah Akhlak untuk meningkatkan aktivitas belajar peserta didik, sehingga temuan yang didapat mampu dikembangkan secara optimal dan menjadi penelitian lanjutan yang menghasilkan inovasi baru dalam penggunaan metode pembelajaran di sekolah.
- b. Bagi guru: sebagai bahan motivasi untuk terus menerapkan metode pembelajaran, sehingga memberikan dampak yang baik untuk siswa dan membantu guru dalam menciptakan suasana kegiatan yang menarik dan menyenangkan bagi siswa.
- c. Bagi siswa:, proses pembelajaran dengan metode ini dapat meningkatkan aktivitas belajar pada mata pelajaran Akidah Akhlak.

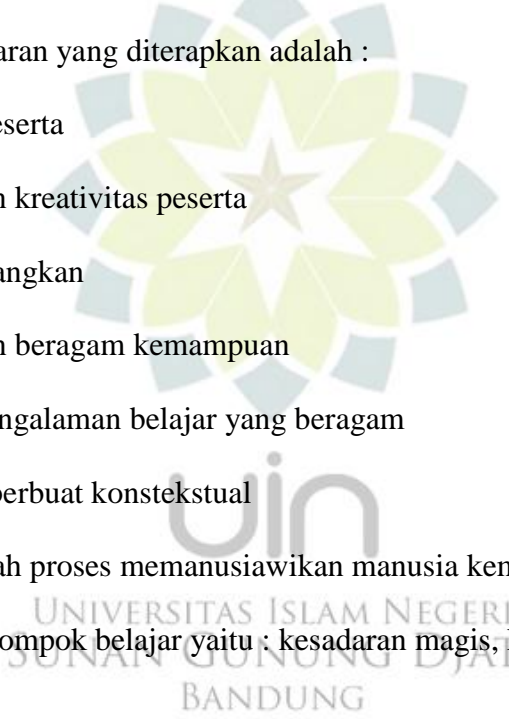
E. Kerangka Berfikir

Out Bound berasal dari kata *out of boundaries*, artinya keluar dari batas. Merupakan istilah di bidang kelautan, arti menurut istilah *Outbond* merupakan proses mencari pengalaman melalui alam terbuka. Kegiatan ini sudah dimulai sejak zaman Yunani kuno. Sedangkan dalam bentuk pendidikan formal, dimulai sejak 1821, ditandai dengan didirikannya Round Hill School, di Inggris. Tetapi secara sistematis kegiatan ini baru dipopulerkan di Inggris tahun 1941. Lembaga pendidikan *Out Bound* dibangun oleh seorang pendidik berkebangsaan Jerman bernama Kurt Hahn bekerjasama dengan pedagang Inggris bernama Lawrence

Holt. Kedua orang ini membangun pendidikan berdasarkan petualangan (adventured based education).

Penggunaan metode ini sudah merambah ke dalam dunia pendidikan. Banyak lembaga pendidikan yang menerapkan metode ini dalam proses pengajaran, dan penggunaannya dinilai memberikan kontribusi positif terhadap kesuksesan belajar. Adapun paradigma dalam kegiatan *Out Bound* tentunya sangat cocok untuk diterapkan pada berbagai kelompok usia di dunia pendidikan.

Paradigma pembelajaran yang diterapkan adalah :

- 
- a) berpusat pada peserta
 - b) mengembangkan kreativitas peserta
 - c) kondisi menyenangkan
 - d) mengembangkan beragam kemampuan
 - e) menyediakan pengalaman belajar yang beragam
 - f) belajar melalui berbuat kontekstual
 - g) pendidikan adalah proses memanusiawikan manusia kembali
 - h) meliputi tiga kelompok belajar yaitu : kesadaran magis, kesadaran naif, dan kesadaran kritis.

Aktivitas belajar peserta didik adalah aktivitas yang bersifat fisik ataupun mental (Sardiman, 2005:96). Aktivitas belajar adalah serangkaian kegiatan fisik atau jasmani maupun mental atau rohani yang saling berkaitan sehingga tercipta belajar yang optimal. Dalam aktivitas belajar ini peserta didik haruslah aktif mendominasi dalam mengikuti proses belajar mengajar sehingga mengembangkan potensi yang ada pada dirinya. Dengan kata lain dalam beraktivitas peserta didik

tidak hanya mendengarkan dan mencatat seperti yang dijumpai di sekolah-sekolah yang melakukan pembelajaran secara konvensional.

Proses pembelajaran dikatakan efektif bila peserta didik secara aktif ikut terlibat langsung dalam pengorganisasian dan penemuan informasi (pengetahuan), sehingga mereka tidak hanya menerima secara pasif pengetahuan yang diberikan oleh guru. Dalam proses belajar mengajar tugas guru adalah mengembangkan dan menyediakan kondisi agar peserta didik dapat mengembangkan bakat dan potensinya. Menurut Nasution (2000:89), aktivitas belajar adalah aktivitas yang bersifat jasmani ataupun rohani. Dalam proses pembelajaran, kedua aktivitas tersebut harus selalu terkait. Seorang peserta didik akan berpikir selama ia berbuat, tanpa perbuatan maka peserta didik tidak berfikir. Oleh karena itu agar peserta didik aktif berfikir maka peserta didik harus diberi kesempatan untuk berbuat atau beraktivitas.

Hasil belajar tidak hanya ditentukan oleh aktivitas peserta didik tetapi aktivitas guru sangat diperlukan untuk merencanakan kegiatan peserta didik yang bervariasi, sehingga kondisi pembelajaran akan lebih dinamis dan tidak membosankan. Berikut ini jenis aktivitas belajar berdasarkan Depdiknas (2004): Sebagai indikator aktivitas belajar peserta didik secara individual dalam proses belajar mengajar di kelas adalah sebagai berikut :

- 1) Kehadiran di kelas
- 2) Ketepatan waktu mengumpulkan tugas
- 3) Kelengkapan buku catatan
- 4) Menyimak dan memperhatikan penjelasan

5) Menyampaikan pendapat

Sebagai indikator aktivitas belajar peserta didik dalam kegiatan pratikum secara kelompok di laboratorium adalah sebagai berikut.

- 1) Kekompakkan kerjasama dalam kelompok
- 2) Melakukan kegiatan dengan prosedur yang benar
- 3) Menggunakan alat-alat pratikum dengan tepat
- 4) Memperoleh data dari percobaan
- 5) Membuat kesimpulan dengan benar

Dari uraian diatas dijelaskan bahwa metode *Out Bound* memberikan kontribusi positif terhadap kesuksesan belajar. Adapun paradigma dalam kegiatan *Out Bound* tentunya sangat cocok untuk diterapkan pada berbagai kelompok usia di dunia pendidikan. Paradigma pembelajaran yang diterapkan yaitu :

- 1) Berpusat pada peserta
- 2) Mengembangkan kreativitas peserta
- 3) Kondisi menyenangkan
- 4) Mengembangkan beragam kemampuan
- 5) Menyediakan pengalaman belajar yang beragam
- 6) Belajar melalui berbuat kontekstual
- 7) Pendidikan adalah proses memanusiawikan manusia kembali meliputi tiga kelompok belajar yaitu : kesadaran magis, kesadaran naif, dan kesadaran kritis.

Dari uraian diatas sudah jelas, bahwa penggunaan metode *Out Bound* akan Berpengaruh terhadap aktivitas belajar siswa karena berpusat pada siswa. Dengan digunakannya metode *Out Bound* dengan berbagai permainnya yang edukatif dan menyenangkan akan merangsang siswa untuk ikut berperan aktif dalam proses pembelajaran.

Gambar 1.1 Skema Kerangka Pemikiran



F. 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: “penggunaan metode *Out Bound* berbasis *Fun game* dapat meningkatkan Aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak di kelas VII MTs Pesantren Persatuan Islam No 241 Al-Ikhlash Kabupaten Bandung.

G. Langkah-langkah Penelitian

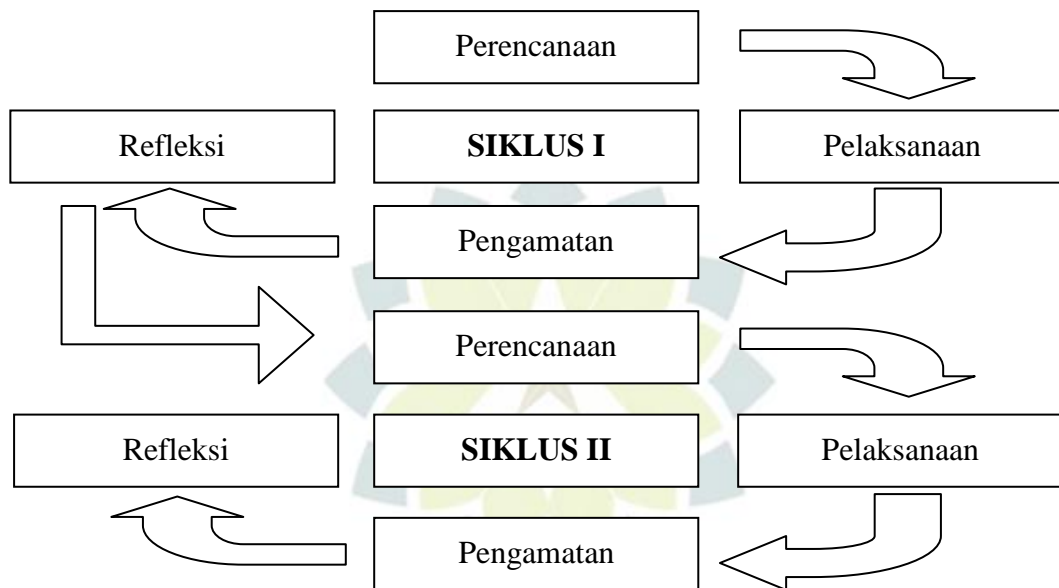
a. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain Penelitian tindakan (*Action Research*) “Penelitian tindakan kelas adalah merupakan suatu pencerminan terhadap sebuah kegiatan belajar sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi didalam kelas secara bersama. Tindakan tersebut diberikan oleh guru atau dengan arahan guru yang dilakukan pembelajaran” (Arikunto, dkk, 2006).

Penelitian dilakukan dalam dua siklus, yakni siklus pertama dan siklus kedua. Siklus pertama terdiri dari 2 kali tatap muka dengan alokasi waktu 2 x 40 menit/tatap muka.

Penelitian diawali dengan tahapan persiapan, pelaksanaan siklus, diskusi, refleksi dilanjutkan dengan penyusunan laporan. Adapun langkah-langkah dalam

penelitian ini adalah berbentuk siklus, dan siklus ini terdiri dari tiga siklus. Adapun Langkah-langkah penelitiannya mencakup rencana, tindakan, observasi dan refleksi. Untuk mengetahui lebih jelas langkah-langkahnya sebagai berikut:



(Arikunto, 2009:16)

Gambar 1.2 Bagan Alur Penelitian Tindakan Kelas

b. Subyek Penelitian

Subjek penelitian adalah siswa kelas VII MTs. Pesantren Persatuan Islam No 241 Al-Ikhlash Kabupaten Bandung yang terdiri dari 10 siswi perempuan dan 12 orang siswa laki-laki. Keseluruhan jumlah siswa tersebut merupakan populasi sampel yang dijadikan penelitian.

c. Waktu penelitian

Penulis melakukan penelitian tindakan kelas bersama-sama dengan observer yakni pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Waktu penelitian

tindakan yang dimulai pada tahap persiapan sampai pelaporan akan dilaksanakan pada Semester Genap tahun Ajaran 2016-2017.

d. Lokasi penelitian

Lokasi penelitian adalah MTs. Pesantren Persatuan Islam No 241 Al-Ikhlash Kabupaten Bandung. Penetapan lokasi ini berdasarkan pertimbangan bahwa sekolah tersebut merupakan tempat ditemukannya suatu permasalahan yang menarik untuk diteliti, selain itu permasalahan yang ada sesuai dengan apa yang akan diteliti.

e. Prosedur Penelitian

f. Perencanaan

- 1). Pembuatan proposal penelitian
- 2). Pengajuan surat ijin ke kepala sekolah
- 3). Membuat lembaran Observasi
- 4). Penentuan sampling sebagai objek penelitian
- 5). Membuat RPP
- 6). Menyusun kegiatan *Out Bound* yang akan digunakan
- 7). Membuat format penilaian

g. Pelaksanaan Siklus

Pelaksanaan tindakan dibagi dua siklus dan tiap-tipa siklus dibagi tiga kali pertemuan. Uraiannya sebagai berikut:

- 1). Tahapan kegiatan pembelajaran ke satu pada siklus 1
 - Diskusi dengan observer sebagai langkah awal kegiatan
 - Pelaksanaan pembelajaran tindakan

- Pemotretan kegiatan
 - Refleksi dan diskusi dengan observer pada akhir kegiatan untuk menentukan tindakan selanjutnya.
- 2). Tahapan kegiatan pembelajaran ke dua pada siklus 2
- Diskusi dengan observer sebagai langkah awal kegiatan
 - Pelaksanaan pembelajaran tindakan
 - Pemotretan kegiatan
 - Refleksi dan diskusi dengan observer pada akhir kegiatan untuk menentukan tindakan selanjutnya.

Jika pada siklus ke dua telah berhasil, maka penelitian dihentikan dan dianggap telah sempurna.

h. Observasi

Selama melakukan tindakan peneliti berkolaborasi dengan observer melakukan observasi. Observasi dilakukan dalam bentuk pemotretan kegiatan, pengisian lembar observasi.

i. Refleksi

Dalam tahap ini peneliti melakukan diskusi dengan observer pada setiap siklus untuk melakukan refleksi guna memperoleh bahan untuk menentukan tindakan selanjutnya.

j. Teknik Pengumpulan Data

a. Observasi

Dengan cara ini, peneliti dapat mengamati secara langsung berbagai aktualisasi sosial intelektual penyelenggara pendidikan, guru, dan murid

disekitarnya sambil mengumpulkan data, baik secara lisan maupun tulisan yang berkembang selama penelitian di lokasi. Teknik ini digunakan untuk memperoleh data yang diungkapkan secara langsung dari seluruh siswa.

b. Wawancara

Wawancara tersebut berpedoman pada interview guide. Namun demikian, wawancara ini diupayakan formal sehingga informasi penting yang berkaitan dengan penelitian tidak dirasakan bahwa ia sedang diwawancarai.

c. Dokumentasi

Yaitu mendokumentasikan dengan cara mencatat atau merekam semua kegiatan penelitian dari mulai studi kepustakaan, observasi, dan wawancara.

d. Tes

Yaitu sejumlah tugas yang harus dikerjakan oleh yang dites. Teknik tes ini digunakan sesuai dengan tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui hubungan antara metode *Out Bound* Berbasis *Fun game* dengan keaktifan siswa yang dapat dilihat dari keaktifan siswa menjawab pertanyaan langsung maupun tidak langsung.

k. Indikator Keberhasilan

- a. Penelitian dianggap berhasil apabila siswa enjoy dalam kegiatan pembelajaran Akidah Akhlak di sekolah.
- b. Siswa ikut berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran Akidah Akhlak di sekolah

I. Teknik Analisis Data

Analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini berupa data yang terkumpul dari hasil angket, observasi, dan wawancara. Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif untuk mengetahui pelaksanaan dan hambatan-hambatan yang terjadi selama pembelajaran. Tahapan-tahapan analisis data dari Milex dan Hubrman (Sugiyono, 2010: 337-345) dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Reduksi data

Reduksi data dalam penelitian ini merupakan proses penyeleksian dan penyederhanaan data melalui seleksi, pemfokusan dan pengabstrakan data mentah ke pola yang lebih terarah dan dikelompokkan berdasarkan kepentingan kepada rumusan masalah.

b. Penyajian data

Penyajian data dilakukan dalam rangka penyusunan informasi secara sistematis mulai dari perencanaan, pelaksanaan tindakan, dan refleksi pada masing-masing siklus. Dalam penyajian data ini dilakukan proses penampilan data secara lebih sederhana dalam bentuk paparan naratif.

c. Penarikan kesimpulan

Penarikan kesimpulan merupakan pemberian makna pada data yang diperoleh dari penyajian data. Penarikan kesimpulan dilakukan berdasarkan hasil dari semua data yang telah diperoleh.

Hasil observasi terhadap pelaksanaan pembelajaran dengan metode *Out Bound* berbasis *Fun game* dan keaktifan belajar siswa dihitung dengan cara pengolahan datanya sebagai berikut :

$$\text{Aktivitas peserta didik dalam KBM} = \frac{\text{jumlah seluruh item}}{\text{skor maks} \times \text{jumlah indikator} \times \text{jumlah item soal}} \times 100\%$$

$$\text{Aktivitas guru dalam KBM} = \frac{\text{jumlah aktifitas guru}}{\text{jumlah seluruh item}} \times 100\%$$

Menghitung rata-rata aktivitas dengan rumus:

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{\sum N}$$

Keterangan:

\bar{X} : Nilai rata-rata

$\sum X$: Jumlah seluruh aktivitas peserta didik

$\sum N$: Jumlah peserta didik

Tabel 1.1 : Kriteria Keterlaksanaan Aktivitas Guru dan Siswa

No.	Presentase Keterlaksanaan	Kategori
1	0% – 20%	Sangat kurang
2	21% – 40%	Kurang
3	41% – 60%	Cukup
4	61% – 80%	Baik
5	81% – 100%	Sangat Baik

Suharsimi Arikunto (2012:278)