



**PENGUNAAN MEDIA STRIP STORY DALAM PEMBELAJARAN
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR SISWA DI SMPN 5 KOTA SOLOK**

SKRIPSI

*Ditulis Sebagai Syarat Untuk Penyelesaian Studi (S.1)
Jurusan Pendidikan Agama Islam*

Oleh:

YULIED EKA WANAPRAWIRA
NIM. 15300100120

**JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
BATUSANGKAR
2022**

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Yulied Eka Wanaprawira
Nim : 15300100120
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Dengan ini menyatakan bahwa SKRIPSI yang berjudul: **“PENGUNAAN MEDIA STRIP STORY DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DI SMPN 5 KOTA SOLOK”** adalah hasil karya sendiri, bukan plagiat, Apabila dikemudian hari terbukti sebagai plagiat, maka bersedia menerima sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Batusangkar, 15 Februari 2022
Yang membuat pernyataan



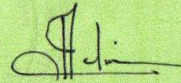
Yulied Eka Wanaprawira
Nim. 15300100120

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Pembimbing skripsi atas nama YULIED EKA WANAPRAWIRA, NIM 15300100120 dengan judul "PENGUNAAN MEDIA STRIP STORY DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DI SMPN 5 KOTA SOLOK". Memandang bahwa skripsi yang bersangkutan telah memenuhi persyaratan ilmiah dan dapat disetujui untuk diajukan ke sidang munaqasyah.

Demikianlah persetujuan ini diberikan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Batusangkar, 15 Januari 2022



Romi Maimori, S.Ag., M.Pd
NIP. 19780501 200710 2 002

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Skripsi atas nama Yulied Eka Wanaprawira, NIM. 15300100120, Judul: **PENGUNAAN MEDIA STRIP STORY DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DI SMP N 5 KOTA SOLOK**, Telah diuji dalam Ujian Munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Batusangkar yang dilaksanakan pada tanggal 03 Februari 2022.

Demikianlah persetujuan ini diberikan untuk dapat dipergunakan sepenuhnya.

NO	Nama / NIP Penguji	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal Persetujuan
1	Romi Maimon, S.Ag., M.Pd / 19780501 2007 10 2 002	Penata / III/c		15/2-22
2	Dr.H Muhammad Fazis, M. Pd. / 19631109199103 1 003	Penata Tk.1/ III/d		19/2 2022
3	Susi Herawati, S. Ag., M.Pd. / 19710826 200501 2 003	Penata Tk.1/ III/d		10/2/22

Batusangkar, 15 Februari 2022
Mengetahui
Dekan Fakultas Tarbiyah dan
Ilmu Keguruan



Dr. Adripen, M.Pd
NIP. 19650504 199303 1 003

ABSTRAK

Yulied Eka Wanaprawira, NIM. 15 300 100 120, Judul Skripsi:
Penggunaan Media Strip Story Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di SMP N 5 Kota Solok,
 Jurusan Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan,
 Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Batusangkar

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh permasalahan yang ada di sekolah bahwa nilai rata rata ujian tengah semester siswa masih ada sebagian siswa yang mendapatkan nilai di bawah KKM. Salah satu usaha yang dapat dilakukan guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa yaitu dengan penggunaan media Strip Story dalam proses pembelajaran. Karena saat pembelajaran peneliti melihat siswa/i banyak yang tertidur, tidak memperhatikan dan asik dengan dunianya masing-masing, jadi oleh karena itu peneliti bisa menerapkan media strip story ini karena media ini dapat merangsang daya pikir siswa satu persatu sehingga semuanya dapat berfikir dan tidak akan ada yang tidur, bermain, dan lain sebagainya. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui hasil belajar siswa pada pembelajaran PAI yang diajarkan dengan menggunakan media strip story. Hipotesis penelitian ini adalah hasil belajar PAI siswa yang menggunakan media strip story lebih baik dari pada hasil belajar PAI siswa yang menerapkan metode ceramah, buku dan papan tulis saja pada siswa kelas VIII di SMP N 5 Kota Solok.

Jenis penelitian ini adalah eksperimen semu dengan pendekatan kuantitatif dengan rancangan penelitian berupa randomized control group posttest only design. Populasi terdiri dari 4 kelas dengan jumlah siswa 125 orang. Dari hasil perhitungan statistik didapatkan populasi berdistribusi normal dan mempunyai varians yang homogen. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik Simple Random Sampling dengan mengacak lokalnya dan diperoleh jumlah sampel yang diteliti sebanyak 63 orang siswa yakni 32 orang siswa kelas eksperimen 31 orang siswa kelas kontrol.

Hasil penelitian, menunjukan terdapat perbedaan yang signifikan prestasi siswa, hasil belajar pada kelas eksperimen adalah 84.09 sedangkan pada kelas kontrol 75.25 dari uji hipotesis diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$, dan H_1 diterima karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($6.60 > 2.00$) maka dapat dikemukakan bahwa: "Hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI dengan menggunakan media Strip Story lebih baik daripada hasil belajar PAI siswa dengan tidak menggunakan media strip story.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
PERNYATAAN KEASLIAN	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN TIM PENGUJI	iii
BIO DATA PENULIS	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB 1 PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	10
C. Batasan Masalah	11
D. Rumusan Masalah	11
E. Defenisi Operasional	11
F. Hipotesis Penelitian	12
G. Tujuan Penelitian	13
H. Kegunaan Penelitian	13
BAB II KAJIAN TEORI	
A. Media	14
B. Strip Story	19
C. Pengertian Pendidikan Agama Islam	25
D. Tujuan Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP	26
E. Pengertian Hasil Belajar	27
F. Jenis-jenis Hasil Belajar	28

G. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar	36
H. Prosedur penilaian hasil belajar	38
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	45
B. Tempat dan Waktu Penelitian	45
C. Rancangan Penelitian	45
D. Populasi dan Sampel	46
E. Prosedur Penelitian	51
F. Instrumen penelitian	57
G. Teknik Pengambilan data	62
H. Teknik analisis data	62
BAB IV HASIL PENELITIAN	
A. Deskripsi Data	68
B. Analisis	72
1. Uji Normalitas	72
2. Uji Homogenitas	73
3. Uji Hipotesis	74
C. Pembahasan	75
D. Kendala yang dihadapi.....	80
BAB V Penutup	
A. Kesimpulan	82
B. Saran	82
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Rata-rata hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol.....	71
Gambar 4.2 persentase tidak tuntas kelas eksperimen dan kelas kontrol	65

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1	perolehan Nilai ulangan harian semester 2	9
Tabel 3.1	Tabel Rancangan Penelitian	45
Tabel 3.2	Tabel Jumlah siswa kelas VIII SMP N 5 Kota Solok	46
Tabel 3.3	tabel Uji kesamaan rata rata kelas populasi	50
Tabel 3.4	langkah-langkah pelaksanaan kelas eksperimen	52
Tabel 3.4	Tabel Klasifikasi Tingkat Kesukaran Soal	61
Tabel 3.5	Analisis ragam bagi data Hasil belajar siswa kelas populasi	65
Tabel 4.1	Tabel jadwal pelaksanaan Pembelajaran pada kelas Eksperimen dan kelas Kontrol	68
Tabel 4.2	Tabel Hasil belajar kelas experimen dan kelas kontrol.....	69
Tabel 4.3	Tabel Hasil perhitungan data tes	71
Tabel 4.4	Tabel hasil uji normalitas data	73
Tabel 4.5	Tabel hasil persentase ketuntasan hasil belajar	74
Tabel 4.6	Tabel hasil uji normalitas data	66
Tabel 4.7	Tabel hasil uji homogenitas data	74
Tabel 4.8	Tabel hasil uji hipotesis data	75

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu pilar yang mempunyai peranan penting dalam menciptakan manusia yang berkualitas. UU Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, menjelaskan bahwa “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 di perlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Persoalan kualitas pendidikan sampai saat ini masih menjadi kendala utama dalam upaya pembaruan system pendidikan nasional. Pemerintah telah melakukan berbagai upaya guna mengatasi masalah pendidikan. .

Pendidikan Agama Islam dimaksudkan untuk peningkatan potensi spiritual dan membentuk peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia, akhlak mulia mencakup etika, budi pekerti, dan moral sebagai perwujudan dari pendidikan Agama. Peningkatan potensi spiritual mencakup pengenalan, pemahaman dan penanaman nilai-nilai keagamaan. (Hardini Isriani, 2017:211)

Upaya tersebut diantaranya pembaruan kurikulum, peningkatan kualitas guru, penggunaan media pembelajaran, dan usaha lain yang menunjang kualitas pendidikan nasional. Oleh karena itu keterampilan serta penguasaan media pembelajaran di dalam bidang pendidikan merupakan salah satu cara untuk meningkatkan kualitas pendidikan dalam proses belajar mengajar (Jurnal Adelia Putri, 2017:16).

Dalam suatu proses belajar mengajar, ada unsur yang amat penting yaitu media pengajaran. aspek ini saling berkaitan. Pemilihan satu metode pengajaran akan mempengaruhi jenis media pengajaran yang sesuai, meskipun masih ada berbagai aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih media, antara lain tujuan pengajaran, jenis tugas dan respons yang diharapkan siswa menguasai setelah pengajaran berlangsung dan konteks pembelajaran termasuk karakter siswa. (Azhar Arsyad, 2003:15)

Salah satu fungsi media adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru.

Penggunaan media pengajaran pada tahap orientasi pengajaran akan sangat membantu keaktifan proses pengajaran dan penyampaian pesan dan isi pembelajaran saat itu. Disamping membangkitkan motivasi dan minat siswa, media juga membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data dan memadatkan informasi.

Oleh karena itu sudah seharusnya bagi pendidik untuk menggunakan media yang tepat dan mampu menarik semangat siswa dalam proses pembelajaran terkhususnya dalam pembelajaran PAI. Dalam hal ini dikarenakan akan mencapai tujuan pengajaran yang optimal serta dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa khususnya pelajaran PAI. Salah satu media yang tepat itu adalah media strip story.

Hasil belajar siswa dapat meningkat apabila guru pintar dalam memilih media pembelajaran yang tepat. Karena masih banyak guru yang belum bisa menggunakan media pembelajaran yang sesuai dalam proses pembelajaran.

Hasil belajar juga merupakan hal yang dapat dilihat dari dua sisi yaitu dari sisi guru dan sisi siswa. Dari sisi siswa, hasil belajar ialah tingkat perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan pada saat sebelum

belajar. Tingkat perkembangan mental tersebut terwujud pada jenis-jenis ranah yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Sedangkan dari sisi guru, hasil belajar merupakan hasil yang didapatkan oleh guru saat terselesaikan bahanpelajaran. Hasil bisa diartikan dengan apabila seseorang telah belajar maka akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut. Misalnya seseorang yang dari tidak mengetahui suatu hal menjadi mengetahui hal tersebut, dan dari tidak mengerti terhadap sesuatu menjadi mengerti terhadap sesuatu tersebut.

Media Strip Story adalah media yang terbuat dari potongan kertas/karton yang berisikan pesan-pesan pembelajaran. Media strip story merupakan bagian dari media visualitas yang memerlukan penglihatan siswa dalam menangkap setiap pelajaran, visualitas pesan, informasi atau konsep yang akan disampaikan kepada siswa yang dapat dikembangkan dalam berbagai bentuk photo, gambar ilustrasi, sketsa/ gambar garis, grafik bagan, chart dan gabungan dari dua bentuk atau lebih. Photo menghadirkan ilustrasi melalui gambar yang hampir mirip dengan kenyataan sementara grafis merupakan refresentasi simbolis.(Jurnal Eka Ayu Wulansari, 2017:11)

Suatu lembaga pendidikan (sekolah/madrasah) pada dasarnya adalah upaya pelembagaan dan formalisasi pendidikan sehingga kegiatan, fungsi, dan proses pendidikan dalam suatu masyarakat bisa berlangsung secara lebih terencana, sistematis, berjenjang, dan professional (Fatah Yasin, 2011:8).

Perkembangan Ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dan pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Dalam proses belajar mengajar kehadiran media mempunyai arti yang cukup penting, karena dalam kegiatan tersebut ketidak jelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Media dapat mewakili apa yang kurang mampu guru ucapkan melalui kata-kata atau kalimat tertentu. Bahkan keabstrakan bahan dapat

dikongkritkan dengan kehadiran media,dengan demikian,anak didik lebih mudah untuk memahami materi. (Syaiful Bahri, 2010: 120).

Disamping mampu menggunakan alat-alat yang tersedia,guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan membuat media tersebut belum tersedia. Untuk itu guru harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pembelajaran yang meliputi:

- a. Media sebagai alat komunikasi guna lebih mengefektifkan proses belajar mengajar.
- b. Fungsi media dalam rangka mencapai tujuan pendidikan.
- c. Seluk-seluk proses belajar
- d. Hubungan metode mengajar dan media pendidikan
- e. Pemilihan dan penggunaan media pendidikan.
- f. Berbagai jenis alat dan teknik media pendidikan.
- g. Media pendidikan dalam setiap mata pelajaran.
- h. Usaha inovasi dalam media pendidikan (Jurnal Eka Ayu Wulansari, 2017:4)

Di setiap lembaga sekolah media kalau kita lihat perkembangannya, pada mulanya media hanya dianggap sebagai alat bantu mengajar guru (*teaching aids*) alat bantu yang di pakai adalah alat bantu visual, misalnya gambar gambar, model, objek dan alat-alat lain yang dapat memberikan pengalaman konkret,motivasi belajar serta mempertinggi daya serap dan dan retensi belajar siswa (Rahardjo, 2006:7).

Media pendidikan sebagai salah satu sumber belajar yang digunakan untuk membantu proses belajar menyampaikan pesan. Adapun peranan media Melalui media pembelajaran,pendidik dapat menyampaikan materi pelajaran yang sulit dipahami menjadi mudah dipahami sehingga proses belajar mengajar menjadi lebih hidup. Dengan menggunakan media, motivasi peserta didik semakin meningkat dalam menerima materi pelajaran (Jurnal Adelia Putri, 2017:19).

Berdasarkan wawancara yang penulis lakukan dengan guru di SMP N 5 Kota Solok yaitu Bapak Dedi Junaidi (Guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam) pada tanggal 28 september 2019 ditemukan bahwa penggunaan media pembelajaran terkhususnya pada mata pelajaran PAI masih terfokuskan kepada media papan tulis dan buku saja, yang dimana disana ada 4 orang guru PAI. Telihat disana media nya infokus terdiri dari 3 buah infokus tetapi tidak beberapa guru yang memanfaatkan media tersebut. Sedangkan disana ruangan kelas terdiri dari 23 ruang kelas. Dan kurangnya ide-ide atau inspirasi guru terhadap penggunaan media lainnya. Dampaknya jika guru tidak memunculkan media-media yang dapat memotivasi semangat siswa untuk belajar, dan pada saat itu peneliti melihat rendahnya data hasil belajar siswa/I terkhusus pada kelas VIII dikarenakan media yang digunakan guru tidak menuntut si anak untuk merangsang pola fikirnya masing-masing karena hanya terfokuskan pada media papan tulis dan buku paket saja. Jadinya, hasil belajar siswa rendah, dan dengan itu siswa akan menjadi lebih cepat bosan dalam proses pembelajaran berlangsung dan akibatnya guru juga tidak akan nyaman dengan ketidak nyamanan siswa/siswi.

Disini kenapa penulis tertarik untuk memilih media, karena setelah penulis melihat disaat guru melakukan PBM siswa hanya diam saja dengan melihat guru berbicara didepan kelas dengan menggunakan media papan tulis jadinya siswa/i mengantuk, ribut dan tidak fokus untuk mendengarkan guru didepan kelas. Dan dari situlah penulis dapat memunculkan ide untuk menggunakan media strip storyini dalam pembelajaran. Karena media strip story ini dapat melibatkan kan siswa satu persatu untuk berfikir dan bersemangat dalam pembelajaran berlangsung. dan pada akhirnya akan menghasilkan tujuan pembelajaran yang diinginkan yaitu untuk meningkatkan hasil belajar siswa/i.

Adapun permasalahan yang penulis temui dilapangan adalah setelah melakukan observasi dan setelah itu melakukan wawancara dengan guru PAI

menggunakan media yang hanya terfokus pada buku dan papan tulis saja, kenapa guru tersebut hanya menggunakan media buku, dan papan tulis saja dikarenakan tidak semua guru bisa menggunakan media lain. dan seperti yang penulis lihat juga di sini karakter siswa/i senang dengan maju ke depan untuk menulis jawaban dan juga mencatat. Jadi mereka hanya bisa terfokuskan untuk menggunakan media buku dan papan tulis saja. Jadinya siswa menjadi monoton dan cepat bosan, seperti yang penulis amati pada saat PBM siswa ada sebagian siswa/i yang memperhatikan, ada juga yang tidur ada yang berbicara dengan teman sebangkunya, ada yang ribut, dan ada yang berkelahi. Semua itu dikarenakan kurang menariknya media yang digunakan dalam proses pembelajaran. Jadi siswa sibuk dengan kegiatan mereka masing-masing yang nantinya akan berpengaruh kepada hasil belajar mereka nantinya. Meskipun mereka memperhatikan saat PBM akan tetapi saat diberikan pertanyaan mereka tidak tahu apa yang akan mereka jawab mereka hanya diam terpaku saja, karena mereka tidak memperhatikan saat guru menerangkan di depan. ada yang tidur, ribut, dan ada yang tidur semua itu dikarenakan dengan tidak adanya ide-ide untuk memunculkan suatu media. Setelah penulis melihat berbagai macam karakter siswa/i dalam PBM maka penulis ingin sekali membuat PBM menjadi kondusif dan menarik, maka dari itu penulis ingin memunculkan ide dengan menggunakan sebuah media yaitu strip story. Karena media ini akan menuntut siswa untuk merangsang berfikir, dan sekaligus melibatkan mereka secara langsung dalam proses pembelajaran berlangsung dan juga wawancara terhadap guru dan sebagian siswa/i di SMP N 5 Kota Solok kurangnya aktifitas dan masih ada sebagian siswa/i yang mendapat nilai di bawah KKM pada mata pelajaran PAI di kelas VIII SMP N 5 Kota Solok. Diantara aktifitas yang penulis amati adalah yang pertama, oral activities yaitu kurangnya minat siswa mengajukan pertanyaan tentang materi yang dipelajari, ataupun dalam hal menjawab pertanyaan dari guru, siswa hanya diam terpaku mendengarkan dan menerima

apa yang dijelaskan oleh guru di depan kelas, hal inilah yang menyebabkan pembelajaran di dalam kelas cenderung monoton dan lama kelamaan menjadi membosankan bagi siswa/i. Selain dari hal diatas yang menyebabkan kurangnya aktivitas siswa ialah dari media yang digunakan oleh guru, dalam hal ini disebabkan karena kurangnya pengetahuan dan keterampilan guru dalam memilih media pembelajaran yang cocok dengan materi yang akan diajarkan, yang mana pada proses pembelajaran guru masih menggunakan media konvensional seperti yang tertuju hanya kepada buku dan papan tulis sehingga siswa cepat bosan dan kurang bersemangat dan kurang memperhatikan guru dalam proses pembelajaran. (Observasi di SMP N 5 Kota Solok). Berdasarkan wawancara yang mencakup dua hal yang peneliti lakukan adalah. Pertama peneliti melakukan observasi ke kelas dengan melihat bagaimana proses belajar mengajar yang dilakukan oleh guru smp n 5 kota solok. Di sini peneliti melihat guru yang pertama menggunakan media ceramah saja, setelah itu memerintahkan kepada siswa/i nya untuk meringkas materi pada hari itu. Di sini peneliti juga menanyakan / melakukan wawancara kepada guru yang bersangkutan, mengapa guru menggunakan media tersebut, kenapa tidak menggunakan media yang lebih menarik lainnya. Dan guru tersebut menjawab, karena guru tersebut kurang paham dengan menggunakan media yang lain, contohnya seperti menggunakan kertas karton, atau infokus. Dan terutama karena kurangnya ide-ide guru untuk memunculkan media lainnya, yang mampu membuat siswa termotivasi dalam PBM. Jadi, karena itulah saya hanya menggunakan media ceramah saja dalam pembelajaran. Dan pada saat pembelajaran berlangsung peneliti juga mengamati perilaku siswa dalam pembelajaran berlangsung, banyak siswa yang asyik dengan aktifitas mereka masing-masing, ada yang ribut, ada yang tidur, tidak hanya itu peneliti juga menanyakan kepada siswa bagaimana perilaku mereka bisa seperti itu dalam pembelajaran, dan salah seorang

siswa/i menjawab karena kami tidak paham dengan apa yang di jelaskan didepan, karena itu kami jadi cepat bosan dalam proses pembelajaran.

Dan di hari selanjutnya peneliti mencoba datang lagi dan masuk ke dalam kelas untuk melihat PBM dengan guru yang berbeda, di sini peneliti juga melakukan penelitian yang sama dengan masuk ke kelas dan melihat guru yang berbeda dalam pembelajara berlangsung, di sini guru menggunakan media ceramah,buku, dan papan tulis, disini yang peneliti lihat proses pembelajaran masih sama dengan pembelajaran yang pertama kali peneliti lihat ke dalam kelas, dan peneliti melihat perilaku siswa saat PBM berlangsung ada siswa yang tidur, berkelahi, jalan-jalan di dalam kelas. Sehingga kelas menjadi tidak terkontrol.Setelah itu peneliti mencoba mewawancarai guru yang bersangkutan mengapa guru tersebut menggunakan media ceramah, buku, dan papan tulis. Dan guru menjawab karena media ini lah yang saya mengerti dan menurut saya siswa juga akan cepat menangkap dalam pembelajaran. Setelah peneliti mewawancarai guru, selanjutnya peneliti juga mewawancarai siswa/i kenapa perilaku mereka bisa seperti ini saat proses pembelajaran berlangsung, dan salah seorang siswa menjawab karena kami tidak mengerti kalau hanya di terangkan saja, tanpa ada pertanyaan atau games dalam PBM. Dari sini peneliti tertarik untuk memunculkan ide dengan menggunakan media strip story dalam PBM, yang mana nanti akan membuat siswa/i termotivasi dan semangat dalam PBM.

Begitu juga dengan hasil belajar yang diperoleh oleh siswa, lebih lanjut guru bidang studi PAI SMP N 5 Kota Solok mengatakan masih ada siswa yang belum mencapai kriteria kelulusan minimal (KKM) yang telah ditetapkan yaitu 75. Hal ini terjadi karena kurangnya pemahaman siswa terhadap makna dan tujuan dari materi pelajaran yang disampaikan guru. Berdasarkan fenomena diatas dapat dilihat bahwa masih ada sebagian siswa yang mendapat nilai di bawah KKM pada mata pelajaran PAI di kelas VIII

SMP N 5 Kota Solok semester 2 yang menggunakan media konvensional dapat dilihat pada tabel berikut ini:

TABEL 1.
Perolehan Nilai Ulangan Harian Semester 2 Pada Mata Pelajaran PAI di kelas VIII SMP N 5 Kota Solok Tahun Pelajaran 2019/2020

Kelas	Jumlah siswa	ketuntasan			
		Tuntas		Tidak tuntas	
		UH 1	%	UH 1	%
VIII. 1	32	24	91 %	8	93 %
VIII. 2	31	15	71 %	16	31 %
VIII.3	32	20	63 %	12	37 %
VIII.4	30	19	63%	11	37%
Jumlah	125	78	288%	47	198%

(Sumber: Guru PAI SMP N 5 Kota Solok)

Dari tabel diatas dapat dilihat hasil yang diperoleh oleh siswa ketika ulangan harian masih ada sebagian siswa yang tidak tuntas, atau masih belum mencapai KKM, hal ini dikarenakan penggunaan media yang kurang merangsang siswa dalam proses belajar mengajar, sehingga kurangnya aktivitas siswa, maka hal ini secara tidak langsung akan berdampak pada hasil belajar yang akan diperoleh oleh beberapa orang siswa. Dari tabel diatas terlihat bahwa pada kelas persentase ketuntasan siswa lebih besar dari pada ketuntasan belajarnya.

Menyikapi hal tersebut, perlu adanya pembaharuan dan perbaikan dalam penggunaan media pembelajaran dalam mata pelajaran PAI. Sehingga pembelajaran PAI lebih menarik dan menyenangkan sehingga tujuan pembelajaran akan sesuai dengan apa yang diharapkan.

Dengan penggunaan media Strip Story ini dalam proses pembelajaran dimungkinkan akan mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Media diatas

merupakan media yang dapat dilakukan guru untuk mengaktifkan proses pembelajaran siswa di dalam kelas. Dengan cara seperti ini guru akan mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran yang telah diberikannya dan tampaklah mana siswa yang serius dalam mengikuti pembelajaran PAI dan mana yang tidak. Oleh karena itu penulis memiliki ketertarikan untuk menggunakan media Strip Story ini.

Berdasarkan uraian diatas penulis tertarik untuk mencoba melakukan penelitian dengan judul “ Penggunaan Media Strip Story dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam untuk meningkatkan hasil belajar siswa di SMP N 5 Kota Solok”

B. Identifikasi Masalah

Adapun identifikasi masalah berdasarkan latar belakang masalah diatas adalah:

1. Masih ada sebagian hasil belajar siswa yang dibawah KKM, dikarenakan juga faktor dari dukungan orang tua dalam mengarahkan pendidikan terhadap anak.
2. Ketika guru menerangkan pembelajaran masih ada siswa yang tidak memperhatikan guru.
3. Guru belum menggunakan media yang sesuai dalam proses pembelajaran
4. Diwaktu siswa diberi pertanyaan oleh guru siswa lebih cenderung diam karena siswa/i asyik dengan dunia mereka masing-masing sehingga tidak memperhatikan guru menerangkan di depan kelas.
5. Media yang digunakan kurang merangsang berfikir siswa, terutama karena faktor dari sekolah, yang meliputi sarana, dan prasarana dan media pembelajaran, karena media yang digunakan hanya terfokus pada buku, dan papan tulis saja.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah di kemukakan, penulis membatasi penelitian ini pada hasil belajar kognitif dengan penggunaan media strip story dalam pembelajaran PAI untuk meningkatkan hasil belajar siswa di SMP N 5 Kota Solok. Dengan materi makanan dan minuman yang halal dan haram.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas dapat dirumuskan masalahnya adalah " Apakah Penggunaan Media Strip Story dapat Meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP N 5 Kota Solok ".

E. Defenisi Operasional

Untuk menghindari terjadinya kesalahan dalam memahami judul skripsi ini, perlu dijelaskan istilah, berikut penjelasannya :

1. Penggunaan

Penggunaan media strip story ini adalah cara, pembuatan, menggunakan sesuatu, atau pemakaian sesuatu media pembelajaran yang di gunakan dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang maksimal dengan menggunakan kertas karton yang berisikan pesan-pesan pembelajaran sebagai bahan utamanya, “Yang penulis maksud disini adalah Penggunaan media atau perihal mempraktekan sebuah media strip story pada mata pelajaran PAI di kelas VIII guna menciptakan sebuah proses pembelajaran yang menarik dan merangsang berfikir siswa secara langsung di SMP N 5 Kota Solok.

2. Media Strip Story

Strip Story adalah potongan-potongan kertas yang sering digunakan dalam pengajaran bahasa asing. Disamping murah dan mudah untuk dibuat, teknik Strip Story ini sederhana dan tidak memerlukan keterampilan khusus untuk menggunakannya. Strip Story bisa disebut kepingan-kepingan kertas yang bisa menampilkan pesan yang mudah dibaca dan dipahami oleh peserta didik.

3. Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam

Sebuah hasil/nilai yang diraih oleh seseorang setelah mengikuti proses pembelajaran dalam pembelajaran pendidikan agama Islam, sehingga siswa/i tersebut dalam menjalani kehidupannya berlandaskan kepada Al-Qur'an Hadist sebagai sumber pendidikan Islam.

4. SMP N 5 Kota Solok

SMP N 5 Kota Solok adalah salah satu lembaga pendidikan yang terletak di pertengahan antara kota dengan Kab. Solok yang berlokasi di Jl. Pandan Puti No. 44 KTK Kec. Lubuk Sikarah Kota Solok. Pada mulanya SMP N 5 Kota Solok adalah kelas jauh (Filial) SMP N 2 Solok pada tahun 1958 s/d 1986 yang terdiri dari 1 kelas dengan jumlah murid 30 orang. Kemudian pada tanggal 6 Mei 1986, bangunan SMP N 5 Solok diresmikan oleh Gubernur Sumatera Barat Ir. H. Azwar Anas.

F. Hipotesis Penelitian

Ho : Hasil belajar siswa dengan menggunakan media strip story tidak lebih baik dari pada hasil belajar siswa dengan menggunakan media strip story pada mata pelajaran PAI di kelas VIII SMP N 5 Kota Solok.

Hi : Hasil belajar siswa dengan menggunakan media strip story lebih baik dari pada hasil belajar siswa dengan tidak memakai media strip story pada mata pelajaran PAI di kelas VIII di SMP N 5 Kota Solok.

G. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

- a. Untuk melihat hasil belajar siswa sebelum menggunakan media strip story sebagai media pembelajaran PAI di kelas VIII SMP N 5 Kota Solok.
- b. Untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah penggunaan media strip story sebagai media pembelajaran PAI di kelas VIII SMP N 5 Kota Solok.

H. Kegunaan Penelitian

Adapun kegunaan penelitian adalah:

1. Secara Praktis

a. Bagi penulis

Sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan pendidikan pada program pendidikan Agama Islam jurusan tarbiyah di IAIN Batusangkar.

b. Bagi Guru

Diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi panduan guru PAI dalam pembelajaran melalui media strip story.

c. Bagi Pembaca

Diharapkan hasil penelitian ini menjadi literature bagi peneliti yang ingin melakukan penelitian lebih jauh. Melalui media strip story ini menjadi alat bantu penunjang dalam proses belajar mengajar.

2. Secara Teoritis

a. Diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi perkembangan pembelajaran PAI di SMP N 5 Kota Solok.

b. Diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan kognitif guru PAI dalam memilih media dalam proses belajar mengajar.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Media

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media adalah kata media berasal dari bahasa Latin medius yang secara harfiah berarti ‘tengah’, perantara ‘atau’ pengantar ‘. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Gerlach & Ely (1971) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, photografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Acapkali kata media pendidikan digunakan secara bergantian dengan istilah alat bantu atau media komunikasi seperti yang dikemukakan oleh Hamalik (1986) di mana ia melihat bahwa hubungan komunikasi akan berjalan lancar dengan hasil yang maksimal apabila menggunakan alat bantu yang disebut media komunikasi. Sementara itu Gagne’ dan Briggs (1975) secara implisit mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain buku, tape recorder, kaset, video camera, video recorder, film, slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televise, dan computer. Dengan kata lain, media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional dilingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar (Azhar Arsyad, 2011:3-5).

Jadi, dapat penulis simpulkan bahwa media adalah alat komunikasi yang dapat mempermudah proses pembelajaran. Dengan tujuan dapat merangsang semangat dan motivasi siswa dalam proses belajar.

2. Landasan Teoritis penggunaan Media Pendidikan

Pemerolehan pengetahuan dan keterampilan , perubahan-perubahan sikap dan perilaku dapat terjadi karena interaksi antara pengalaman baru dengan pengalaman yang pernah dialami sebelumnya. Menurut Bruner (1966:10-11) ada tiga tingkatan utama modus belajar, yaitu pengalaman langsung (enactive), pengalaman piktorial/gambar (iconic), dan pengalaman langsung adalah mengerjakan, misalnya arti kata ‘simpul’ dipahami dengan langsung membuat ‘simpul’. Pada tingkatan kedua yang diberi label iconic (artinya gambar atau image), kata ‘simpul’ dipelajari dari gambar, lukisan, foto atau film. Selanjutnya pada tingkatan symbol, siswa membaca (atau mendengar) kata ‘simpul’ dan mencoba mencocokkannya dengan pengalamannya membuat ‘simpul’. Ketiga tingkat pengalaman ini saling berinteraksi dalam upaya memperoleh ‘pengalaman’ (pengetahuan, keterampilan, atau sikap) yang baru (Azhar Arsyad, 2011:7-8)

3. Manfaat Media pendidikan

Encyclopedia of Educational Research dalam Hamalik (1994:15) merincikan manfaat media pendidikan sebagai berikut:

1. Meletakkan dasar-dasar yang konkret untuk berpikir, oleh karena itu mengurangi verbalisme.
2. Memperbesar perhatian siswa.
3. Meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar, oleh karena itu membuat pelajaran lebih mantap.
4. Memberikan pengalaman nyata yang dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri di kalangan siswa.
5. Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan kontinyu, terutama melalui gambar hidup.
6. Membantu tumbuhnya pengertian yang dapat membantu perkembangan kemampuan berbahasa.

7. Memberikan pengalaman yang tidak mudah diperoleh dengan cara lain, dan membantu efisiensi dan keragaman yang lebih banyak dalam belajar.
(Azhar Arsyad, 2011:25)

4. Peranan Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki peran penting untuk meningkatkan efektifitas proses pembelajaran, diantaranya:

1. Memperkaya pengalaman belajar pembelajar; menyaksikan dan merasakan secara langsung tema pembahasan yang di bicarakan dikelas dan pembelajar merasa mudah untuk memahaminya.
2. Ekonomis, proses pembelajaran dengan menggunakan media akan terasa efektif dan relatif lebih cepat di bandingkan tanpa menggunakan media.
3. Meningkatkan perhatian pembelajar terhadap pelajaran, melalui media pembelajaran materi yang di sampaikan oleh pengajar akan lebih jelas.
4. Membuat pembelajar lebih siap belajar, dengan media pembelajaran, pembelajar akan mendapatkan pengalaman secara langsung.
5. Panca indera terlibat dalam proses pembelajaran, semakin banyak panca indera yang terlibat dalam proses pembelajaran hasil belajar dan kualitas belajar pembelajaran akan menjadi lebih baik.
6. Meminimalisir perbedaan persepsi antara pengajar dan pembelajar; dalam pembelajaran bahasa arab sering terjadi perbedaan persepsi dalam memaknai sesuatu, misalnya pengajar menggunakan suatu lafadz yang tidak dikenal pembelajar.
7. Menambah kontribusi positif pembelajar dalam memperoleh pengalaman belajar, hal ini karena media pembelajaran dapat mengembangkan kemampuan pembelajar dalam berpikir dan menganalisa sampai pada menemukan kesimpulan dan solusi dari suatu permasalahan.
8. Membantu menyelesaikan perbedaan pribadi antar pembelajar, masing-masing pembelajar memiliki kemampuan yang tidak sama. Misalnya masih ada pembelajar yang belum bisa menerima pelajaran sementara yang lain

sudah paham dan terkadang bosan, untuk mengatasi hal ini maka penggunaan media menjadi solusi alternatif yang harus dilakukan pengajar (Jurnal Hayati Nufus, 2015:4)

5. Prinsip penggunaan Media Pembelajaran

Media pembelajaran yang baik adalah media pembelajaran yang benar-benar menunjang proses pembelajaran secara maksimal, apapun bentuk mediana selama itu berkaitan dengan metode dan materi yang diberikan kepada pembelajar akan menentukan tingkat keberhasilan pembelajaran.

Tujuan penggunaan media pembelajaran memberikan motivasi kepada pembelajar, mengingat apa yang sudah dipelajari selain memberikan rangsangan belajar hal baru. Media yang baik akan mengaktifkan pembelajar dalam memberikan respon/tanggapan, umpan balik dan mendorong pembelajar untuk melakukan praktik-praktik berbahasa secara benar . Ada beberapa hal yang harus diperhatikan ketika memilih media, yaitu:

- a. Harus mudah dilihat, mudah dibuat, menarik, sederhana, bermanfaat bagi pembelajar dalam mengikuti proses pembelajaran.
- b. Harus benar tepat sasaran/sesuai dengan tujuan, materi dan metode pembelajaran.
- c. Harus memerhatikan karakteristik siswa/i yang senang untuk maju kedepan menulis jawaban yang diberikan oleh guru mereka dan juga mereka senang dengan mencatat, kompetensi pembelajaran dan waktu yang tersedia
- d. Harus memerhatikan biaya operasional, ketersediaan peralatan, konteks penggunaan dan mutu teknis media (Jurnal Hayati Nifus, 2015:5)

Jadi, dapat penulis simpulkan dari uraian diatas saat memilih media harus memperhatikan bagaimana karakteristik, sasaran sesuai dengan tujuan materi dan metode pengajaran, dan mutu media tersebut.

6. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Jenis media dilihat dari segi perkembangan teknologi menurut Seec dan Glasco yaitu media tradisional dan teknologi mutakhir.

a. Media Tradisional

1. Visual diam yang diproyeksikan (proyeksi tembus pandang proyeksi overhead, slides, filmstrip).
2. Visual yang diproyeksikan (gambar, poster, foto, chart, grafik, diagram, pameran, papan info)
3. Audio (Rekaman piringan, pita, kaset)
4. Penyajian multimedia (slide plus suara)
5. Visual yang diproyeksikan (film, televisi, video)
6. Cetak (Buku, teks, modul, workbook, majalah ilmiah, lembaran lepas)
7. permainan (Teka teki, simulasi)
8. Realita (model, specimen contoh, manipulasi (pita, boneka)

b. Media Teknologi Mutakhir

1. Media berbasis telekomunikasi (kuliah jarak jauh)
2. Media berbasis mikroprosesor (Computer assisted instruction, permainan, computer, video).

Dayton mengelompokan media kedalam beberapa jenis yaitu: media cetak, media pajang overhead, ttrasparancies, rekaman video tape, slide dan film strips, penyajian multi mage, rekaman video dan komputer.

Leshin mengklasifikasikan media kedalam lima kelompok:

- a. Media berbasis manusia (guru, instruktur tutor, main peran, kegiatan, kelompok, field-trip)
- b. Media berbasis cetak (buku penuntun, buku Istihsn, (workbook), alat bantu kerja dan lembaran lepas).
- c. Media berbasis visual (buku, alat bantu kerja, bagan, grafik, peta, gambar, transparasi, slide).
- d. Media berbasis audio visual (video, film program slide-tape, televisi)
- e. Media berbasis computer (pengajaran dengan bantuan computer, interaksi video).

B. Strip Story

1. Pengertian Strip Story

Strip Story adalah media yang terbuat dari kertas potongan-potongan kertas/karton yang berisikan pesan-pesan pembelajaran. Media Strip Story merupakan bagian dari media visualitas yang memerlukan penglihatan siswa dalam menangkap setiap pelajaran., visualitas pesan, informasi atau konsep, yang akan disampaikan kepada siswa dapat dikembangkan dalam berbagai bentuk seperti foto, gambar, ilustrasi, sketsa/gambar garis, grafik, chart dan gabungan dari dua bentuk atau lebih (Jurnal Eka Ayu Wulandari, 2017:32)

Strip Story adalah potongan-potongan kertas yang sering digunakan dalam pengajaran bahasa asing. Disamping murah dan mudah untuk dibuat, teknik Strip Story ini sederhana dan tidak memerlukan keterampilan khusus untuk menggunakannya. Strip Story bisa disebut kepingan-kepingan kertas yang bisa menampilkan pesan yang mudah dibaca dan dipahami oleh peserta didik.

Media Strip Story ini diperkenalkan oleh Prof. R.E. Gibson yang mengungkapkan bahwa pendekatan media ini adalah kreatifitas dan komunikasi sehingga peserta didik bisa mudah untuk berkomunikasi. Media ini juga dapat membantu peserta didik dalam mengeksplorasi ide-ide mereka terhadap potongan cerita. Strip Story juga berguna untuk membuat peserta didik aktif dikelas (Jurnal Qorihatul Fitriyah, 2019:18-19)

Strip Story untuk membuat siswa menghafal dan membaca ayat-ayat suci alquran tanpa terkesan membosankan dan terpaksa, Strip Story dapat digunakan untuk mata pelajaran Hadist, kisah-kisah Nabi, imlah qur'an, bacaan dalam shalat, mahfudat dan lain-lain. (Jurnal Adelia Putri, 2017:40)

Jadi, dapat saya simpulkan bahwa Strip Story adalah Media pendidikan yang mana disini menggunakan potongan-potongan kertas yang dibuat oleh pendidik menjadi suatu alat untuk pembelajaran kepada peserta

didik. Yang mana nantinya akan membuat proses pembelajaran tersebut akan lebih menarik dari proses pembelajaran yang sebelumnya.

2. Fungsi dan Manfaat Media Strip Story

Media sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran tentunya memiliki fungsi dan manfaat. Salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi dan lingkungan belajar yang di tata dan diciptakan oleh guru. Begitu juga Ibrahim menjelaskan bahwa media pembelajaran ini penting karena media pembelajaran membawa dan membangkitkan rasa senang dan gembira bagi murid-murid (Jurnal Eka Ayu Wulandari, 2017 :32-33).

Secara umum media pendidikan mempunyai kegunaan-kegunaan sebagai berikut:

1. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka)
2. Mengatasi keterbatasan ruang,waktu dan daya indera,seperti mesalnya:
 - a. Objek yang terlalu besar bisa digantikan dengan realita, gambar, film bingkai, atau model
 - b. Objek yang kecil dibantu dengan proyektor mikro, film bingkai, film, atau gambar
 - c. Gerak yang terlalu lambat atau terlalu cepat,dapat dibantu dengan timelapse atau high-speed photography
 - d. Kejadian atau peristiwa yang terjadi dimasa lalu bisa ditampilkan lagi lewat rekaman film,video,film bingkai,foto maupun secara verbal
 - e. Objek yang terlalu kompleks (misalnya mesin-mesin) dapat disajikan dengan model, diagram dan lain-lain
 - f. Konsep yang terlalu luas (gunung berapi, gempa bumi, iklim, dan lain-lain) dapat divisualkan dalam bentuk film, film bingkai,gambar, dan lain-lain.

3. Penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik. Dalam hal ini media pendidikan berguna untuk:

- a. Menimbulkan kegairahan belajar
- b. Memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan
- c. Memungkinkan anak didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya
- d. Dengan sifat yang unik pada tiap siswa ditambah lagi dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum dan materi pendidikan ditentukan sama untuk setiap siswa, maka guru banyak mengalami kesulitan bilamana semuanya itu harus diatasi sendiri. Hal ini akan lebih sulit bila latar belakang lingkungan guru dengan siswa juga berbeda. Masalah ini dapat diatasi dengan media pendidikan, yaitu dengan kemampuannya dalam:
 - a) Memberikan perangsang yang sama
 - b) Mempersamakan pengalaman
 - c) Menimbulkan persepsi yang sama (Haryono Anung dkk, 2006:17-18)

Jadi dapat disimpulkan bahwa manfaat ataupun penggunaan sangat penting bagi anak didik maupun pendidik, dengan adanya media dapat mempermudah pendidik untuk menyampaikan pembelajaran kepada peserta didik, dan tidak membuat proses pembelajaran menjadi membosankan.

3. Langkah-langkah penggunaan dan pembuatan media pembelajaran Strip Story

Berikut ini salah satu contoh pembuatan dan penggunaan Media pembelajaran Strip Story.

- a. Pendidik memilih ayat-ayat al-Qur'an yang bersambung dengan rapih

- b. Ayat-ayat tersebut ditulis atau diketik Arab dengan jelas di kertas atau karton yang agak besar, dengan mengosongkan ruang ekstra antara ayat dengan ayat lainnya
- c. Lembaran ayat-ayat itu dipotong potong menjadi satu kepingan kertas/karton untuk satu ayat
- d. Pendidik membagikan potongan potongan kertas/karton yang berisi ayat-ayat itu pada peserta didik
- e. Peserta didik dibagi kedalam kelompok kecil
- f. Pendidik meminta peserta didik untuk menghafal diluar kepala ayat-ayatnya dalam waktu (satu-dua menit)
- g. Pendidik menerima peserta didik agar karton mereka dikumpulkan/disembunyikan agar peserta didik dapat berpartisipasi aktif untuk menghasilkan satu sambung ayat yang teratur dan benar sesuai dengan Al-Quran
- h. Pendidik meminta peserta didik berdiri dari tempat duduknya, kelompok dapat ditentukan berdasarkan kesamaan potongan ayat atau berdasarkan urutan kesatuan ayat-ayat yang membentuk satu surat
- i. Setelah menentukancara atau dasar pengelompokan, peserta didik akan berusaha mencari siswa yang akan bergabung dalam kelompoknya
- j. Dengan bergabungnya peserta didik dalam kelompok itu, mereka sudah dapat memulai menyusun ayat-ayat itu secara berurutan
- k. Peserta didik secara bergiliran akan menyebut ayat yang di hafalnya dengan demikian mereka dapat mengidentifikasi mufradat dan memahami arti, tajwid ayat itu.
- l. Setelah itu pendidik memperlihatkan ayat-ayat yang utuh (Jurnal Adelia Putri, 2017:42-43)

3. Kelebihan dan Kekurangan Media Strip Story

Setiap media mempunyai kelebihan dan kelemahan masing-masing, adapun kelebihan media Strip Story adalah sebagai berikut :

- a. Media ini merupakan media yang menarik, yang dapat membuat siswa tidak jenuh dalam belajar, apalagi pada jam terakhir pelajaran.
- b. Dapat membuat siswa lebih aktif.
- c. Dapat dijadikan sebagai variasi metode ceramah dan Tanya jawab.
- d. Mudah diterapkan.
- e. Bahan-bahan untuk Strip Story mudah didapatkan dan murah harganya serta mudah cara membuatnya.

Menurut Roestyah keunggulan Strip Story adalah sebagai berikut:

- a) Guru mudah menguasai kelas
- b) Mudah dilaksanakan
- c) Mudah mengorganisir kelas
- d) Dapat diikuti jumlah siswa yang banyak
- e) Mudah menyiapkannya
- f) Guru mudah menerangkan dengan baik (Jurnal Eka Ayu Wulandari, 2017:37)

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa kelebihan yang didapat dari media Strip Story ini dapat membuat siswa lebih aktif dalam pembelajaran, dan pembelajaran dengan menggunakan media Strip Story ini tidak membuat jenuh peserta didik dalam proses pembelajaran berlangsung. Selain mempunyai kelebihan Media Strip Story juga mempunyai kelemahan, dan kelemahan media ini adalah sebagai berikut:

1. Suasana kelas akan gaduh atau rebut
2. Membutuhkan waktu yang cukup banyak dalam menerapkannya
3. Siswa masih merasa sulit untuk mengeluarkan pendapat atau ide
4. Kelas sulit dikelola (Jurnal Eka Ayu Wulandari, 2017:38)

Dari uraian diatas dapat saya simpulkan bahwa kelemahan dari media Strip Story ini ialah, suasana kelas akan gaduh dan ribut, dan membutuhkan

waktu yang lama untuk mengatur siswa dan siswi tersebut, dan pendidik juga akan sulit dalam mengelola kelas yang ribut dengan adanya Media Strip Story tersebut.

4. Langkah-langkah penggunaan dan pembuatan Media pembelajaran Strip Story

Sebelum memulai pelajaran

1. Guru memilih topik materi dalam materi ayat alqur'an tentang toleransi yang kira-kira dapat dibagi rata kalimatnya pada peserta didik.
2. Kalimat-kalimat tersebut ditulis atau diketik dengan jelas dengan menggunakan ruang ekstra antara setiap kalimat dengan kalimat yang lain.
3. Lembaran kalimat tersebut di potong-potong dengan gunting menjadi berkeping dengan satu kalimat buat satu kepingan atau potongan. Kalau lembarannya banyak maka topik tersebut dapat ditulis berkali-kali pada lembaran yang lain kemudian siswa nantinya dibagi berkelompok. Setiap kelompok mendapatkan potongan-potongan yang materinya atau topiknya sama dengan kelompok lainnya

Ketika memulai pelajaran

1. Kepingan-kepingan kertas yang berisi kalimat-kalimat itu dibagikan secara random atau acak kepada peserta didik
2. Guru meminta peserta didik menghafal luar kepala kalimatnya dalam sekejap, dalam waktu beberapa menit peserta didik dilarang menulis apa-apa atau memperlihatkan kalimatnya kepada orang lain.
3. Guru meminta peserta didik untuk menyimpan (membuang) kalimatnya atau bisa juga kalimat-kalimatnya yang berada pada strip tersebut dikumpulkan kembali. Ini berarti bahwa setelah ini setiap peserta didik harus berpartisipasi aktif agar dapat menghasilkan cerita yang lengkap.

4. Guru dalam sejenak dan menunggu sampai kondisi kelas menjadi tenang selama 1-2 menit.
5. Guru meminta para peserta didik untuk berdiri dari kursi. Jika kelas besar atau murid banyak, mereka dibagi pergroup. Group A, Grup B dan seterusnya menyesuaikan dengan jumlah peserta didik. Setelah ini guru harus betul-betul tenang, diam mendengar dan melihat apa yang terjadi.
6. Peserta didik tampak sibuk berusaha menyusun cerita dengan beberapa variasi kejadian.
7. Setelah kalimat itu teratur rapi dalam bentuk kalimat yang lengkap dan para peserta didik semua setuju, mereka lalu berdiam diri.
8. Setiap individu menyebut kalimatnya berurut sehingga terbentuk suatu cerita yang teratur.
9. Kalau waktu masih memungkinkan, peserta didik di minta untuk menulis susunankalimat itu dalam buku mereka dengan kalimat temannya.
10. Setelah semua dilakukan oleh peserta didi, tibalah saatnya asli cerita tersebut dibagikan atau diperlihatkan kepada para peserta didik, apabila teks asli berbeda dengan versi susunan mereka, maka spontanitas mereka akan membicarakannya bersama-sama dan isi cerita tersebut menjadi bahan perbincangan mereka secara alami (Jurnal Eka Ayu Wulandari, 2017:61-62)

C. Pengertian Pendidikan Agama Islam

Pendidikan agama islam adalah upaya sadar dan terencana dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati, hingga mengimani, ajaran agama islam, dibarengi dengan tuntunan untuk menghormati penganut agama lain dalam hubungannya dengan kerukunan antar umat beragama hingga terwujud kesatuan dan persatuan bangsa.

Tujuan pendidikan agama islam, menurut hasil seminar pendidikan Islam se-Indonesia, tanggal 7-11 Mei 1960 di Cipayung Bogor adalah menanamkan taqwa dan akhlak serta menegakkan kebenaran dalam rangka membentuk manusia yang berpribadi dan berbudi luhur menurut pendidikan islam adalah bimbingan terhadap pertumbuhan rohani dan mengajarkan, melatih, mengasuh, dan mengawasi berlakunya semua ajaran islam. (Baihaqi AK, 2000:13

Oleh karena itu, pendidikan agama islam bertujuan menumbuhkan pola kepribadian manusia yang bulat melalui latihan kejiwaan,kecerdasan otak, penalaran, perasaan dan indera. Pendidikan ini harus melayani pertumbuhan manusia dalam semua aspeknya, baik aspek spiritual, intelektual, imajinasi, jasmaniah, ilmiah, maupun bahasanya (secara perorangan maupun secara berkelompok).Dan pendidikan ini mendorong semua aspek tersebut ke arah keutamaan serta pencapaian kesempurnaan hidup. (M. Arifin, 2000:40).

Ruang lingkup pendidikan agama slam adalah Pendidik, anak didik dalam pendidikan agama islam, kurikulum pendidikan islam. Dan metode pengajaran pendidikan agama islam ada lima macam, yaitu: pendidikan dengan keteladanan, pendidikan dengan adat kebiasaan, pendidikan dengan nasehat, pendidikan dengan memberi perhatian, dan pendidikan dengan memberikan hukuman.

D. Tujuan Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP

Dalam UU. No 20 Tahun 2003 pasal 30 menyatakan bahwa pendidikan keagamaan berfungsi mempersiapkan peserta didik menjadi anggota masyarakat yang memahami dan mengamalkan nilai-nilai ajaran agamanya dan menjadi ahli ilmu agama (UU. No 20 Tahun 2003 pasal 30 tentang Sistem Pendidikan Nasional).

Tujuan merupakan sesuatu yang akan dituju yakni sesuatu yang akan dicapai dengan suatu kegiatan atau usaha. Suatu kegiatan akan berakhir bila

tujuannya tercapai. Kalau tujuan itu bukan tujuan akhir maka kegiatan berikutnya akan berlangsung dimulai untuk mencapai tujuan selanjutnya dan terus berlanjut pada tujuan akhir.

Tujuan pendidikan adalah sesuatu yang hendak dicapai dengan kegiatan atau usaha pendidikan. Bila pendidikan itu berbentuk pendidikan formal, tujuan pendidikan itu tergambar dalam suatu kurikulum. Pendidikan formal adalah pendidikan yang disengaja, terorganisir, dan direncanakan menurut teori tertentu, dalam lokasi waktu tertentu.

Pendidikan berusaha mengubah kebiasaan seseorang dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak dapat berbuat menjadi dapat berbuat, dan bersikap yang tidak diharapkan menjadi bersikap yang diharapkan karena pendidikan merupakan usaha membentuk kepribadian manusia. Pendidikan agama islam disekolah bertujuan untuk meningkatkan keyakinan, pemahaman, penghayatan, dan pengalaman peserta didik tentang agama islam sehingga menjadi manusia muslim yang beriman dan bertaqwa kepada Allah SWT serta berakhlak mulia dalam kehidupan pribadi, bermasyarakat, berbangsa dan bernegara serta untuk melanjutkan pendidikan pada jenjang yang lebih tinggi (Ramayulis, 2010:22)

Jadi dapat saya simpulkan bahwa tujuan pembelajaran pendidikan agama islam di SMP adalah untuk meningkatkan keimanan dan ketakwaan kepada Allah SWT melalui pemahaman, keyakinan, penghayatan, dalam bentuk pemupukan pengetahuan sehingga anak anak menjadi manusia muslim yang terus berkembang dalam hal keimanan.

E. Pengertian Hasil Belajar

Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengamatannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. (Slameto, 2013:2) Hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak mengajar atau tindak belajar. Demikian pula dalam Kamus Umum Bahasa

Indonesia disebutkan bahwa “Hasil belajar merupakan sesuatu yang diadakan, dibuat, dijadikan oleh suatu atau dapat juga berarti pendapatan atau perolehan.(Mudjiono, 2006:200)

Hamalik dalam bukunya menyebutkan ada 3 teori tentang hasil belajar yaitu:

- a. Teori disiplin formal yang menyatakan bahwa ingatan, sikap, imajinasi dapat diperkuat melalui latihan akademis.
- b. Teori unsur-unsur yang identic yaitu : peserta didik diberikan respon-respon yang diharapkan diterapkan dalam situasi kehidupan.
- c. Teori generalisasi yaitu: menekankan pada pembentukan pengertian yang dihubungkan pada pengalaman-pengalamannya. Menurut Nawawi sebagaimana dikutip oleh Hamalik bahwa hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes materi pelajaran tertentu.

Berdasarkan hasil belajar diatas dapat penulis simpulkan bahwa hasil belajar merupakan suatu perubahan diadakan, dibuat, dan dijadikan sehingga memperoleh perubahann. Tingkah laku baru, sebagai hasil dari kemampuan seorang siswa/i dari kemampuan seseorang dengan mengikuti kegiatan belajar yang diamatinya yaitu berupa sikap , pengetahuan, dan keterampilan.

F. Jenis-jenis Hasil Belajar

a. Ranah Kognitif

Pada ranah kognitif ini berkaitan erat dengan kemampuan berpikir yang dimiliki oleh seseorang. Dalam taksonomi Bloom tahun 1956 terdapat enam jenis jenjang bersifat hierarkis yang terdapat pada ranah kognitif ini. Artinya antara jenjang yang satu dengan yang lainnya memiliki tingkatan yang lebih tinggi dari yang lain. Setelah menguasai jenjang yang lebih rendah maka akan dapat kita capai jenjang yang lebih tinggi (bersifat hierarkis).

1) Pengetahuan

Pada jenjang pengetahuan ini merupakan jenjang yang dianggap paling rendah, meskipun demikian pengetahuan memiliki peran yang sangat penting. Karena, tanpa pengetahuan seseorang tidak akan dapat mengembangkan kemampuan yang dimilikinya. Kemampuan yang dimiliki seseorang yaitu kemampuan untuk mengingat semua jenis informasi yang telah diterima kemudian informasi tersebut dimasukkan kedalam ingatan dan disimpan dalam waktu tertentu.

2) Pemahaman

Pemahaman merupakan kemampuan memahami atau mengolah informasi yang diberikan seorang pendidik kepada peserta didik. Pada jenjang ini informasi yang didapatkan tidak langsung diterima dan disimpan begitu saja, melainkan dicerna terlebih dahulu sehingga menghasilkan suatu kalimat ringkasan atau gagasan inti yang dapat dengan mudah kita pahami kembali.

3) Aplikasi

Kemampuan untuk menggunakan sesuatu pada saat situasi tertentu. Menggunakan sesuatu harus memperhatikan hubungan terhadap rincian, ketelitian dan ketelatenan. Dalam mengembangkan aplikasi ini diperlukan unsur kreativitas di dalamnya.

4) Analisis

Proses seseorang untuk menguraikan permasalahan yang ditemukan dari suatu informasi sumber bacaan dengan sumber bacaan yang lainnya.

5) Sintesis

Kemampuan siswa untuk menemukan gagasan atau ide baru yang dirangkum dari berbagai pendapat atau sumber informasi yang di dapatkan.

6) Evaluasi

Proses memberikan penilaian terhadap informasi yang telah didapatkan dengan menggunakan berbagai ketentuan seperti ketentuan internal maupun eksternal. Taksonomi Bloom tahun 2001 pada ranah kognitif

disempurnakan lagi oleh Krathwohl yang semula dari kata benda menjadi kata kerja kemudian disesuaikan dengan tingkatan dan komponen berdasarkan pedoman pada abad ke-21, meskipun demikian konsep hierarki dari tingkatan kognitif ini masih tetap dipertahankan. Perbeaan terletak pada tingkatan ke-6 yaitu Evaluasi yang menjadi tingkatan ke-5 di edisi revisi dan ada tambahan “Creating” sebagai tingkatan tertinggi di Taksonomi Bloom Revisi.

Berikut merupakan penjelasan dari masing-masing tingkatan kognitif pada Taksonomi Bloom Revisi yaitu sebagai berikut:

1) Mengingat (Remembering)

Mengingat merupakan tingkatan kognitif yang dapat berperan penting yang bermakna dalam proses pembelajaran (meaningful learning) dan pemecahan masalah (problem solving). Karena mengingat adalah “suatu proses untuk mendapatkan kembali informasi yang telah ada dalam ingatan seorang peserta didik dalam waktu yang cukup lama”. Dalam mengingat ini ada dua kegiatan yaitu mengenali dan memanggil kembali informasi yang ada dalam ingatan.

2) Memahami/mengerti (Understand)

Memahami/mengerti yaitu “bagaimana seorang peserta didik harus mampu dalam membuat gagasan baru dari informasi yang didapatkan sebelumnya”. Adapun sumber informasi ini dapat ditemukan dari berbagai sumber seperti pesan, koran, bacaan, komunikasi ataupun buku pengetahuan. Kategori memahami mencakup:

- a) Mengklasifikasikan (Classification), adalah “bagaimana seorang siswa dapat mengelompokkan suatu objek masuk ke dalam kategori yang mana, atau dapat mengenali suatu objek merupakan anggota dari kategori yang mana juga”.
- b) Membandingkan (Comparing), merupakan seorang siswa harus dapat mengenali persamaan maupun perbedaan atau selisihnya dari suatu objek .

3) Menerapkan (Applying)

Menerapkan dapat memperlihatkan apakah seorang siswa bisa menggunakan ataupun memanfaatkan suatu langkah (prosedur) ataupun cara (metode) yang telah ada untuk melaksanakan suatu percobaan atau menyelesaikan permasalahan yang di hadapi dalam kehidupan sehari-hari. Menerapkan meliputi:

- a) Menjalankan prosedur (Executing), dimana seorang peserta didik dapat menyelesaikan suatu permasalahan atau dalam melakukan percobaan, peserta didik hanya tinggal menentukan langkah (prosedur) untuk menyelesaikan permasalahan dan menjalankannya sesuai dengan tingkatan yang ada.
- b) Mengimplementasikan (Implementing), dalam menyelesaikan sebuah permasalahan atau dalam melakukan suatu percobaan peserta didik terlebih dahulu harus menentukan permasalahan yang dihadapi, setelah itu baru menerapkan langkah (prosedur) yang telah ada untuk menyelesaikan sebuah permasalahan yang akan dihadapi tersebut.

4) Menganalisis (Analyzing)

Menganalisis merupakan “memecahkan sebuah permasalahan dengan membagi tiap-tiap bagian masalah yang ada kemudian mencari tahu bagaimana keterhubungannya sehingga dapat menimbulkan suatu permasalahan”.

Menganalisis merupakan suatu tahapan yang penting dalam sebuah pembelajaran, dengan proses menganalisis ini diharapkan siswa mampu berpikir secara kritis. Menganalisis mencakup pada dua hal, yaitu sebagai berikut:

- a) Memberi atribut (Attributing), adalah kegiatan mengarahkan siswa pada informasi-informasi sebuah permasalahan berasal, kemudian menyusun kembali informasi tersebut menjadi sebuah permasalahan yang sebenarnya.

b) Mengorganisasikan (Organizing), merupakan proses menyusun suatu informasi yang telah didapatkan dari berbagai sumber sehingga menjadi suatu informasi yang utuh.

5) Mengevaluasi (Evaluating)

Mengevaluasi merupakan “proses memberikan penilaian berdasarkan kriteria dan standar yang sudah ada”. Biasanya, kriteria yang digunakan adalah kualitas, efektivitas, efisiensi, dan konsistensi. Mengevaluasi meliputi berikut:

- a) Mengecek (Checking), merupakan “menguji konsistensi atau kekurangan suatu karya berdasarkan kriteria internal”.
- b) Mengkritisi (Critiquing), menilai suatu karya baik kelebihan atau kekurangannya. Berdasarkan kriteria eksternal.

6) Menciptakan (Creating)

Menciptakan adalah proses yang melibatkan kognitif seorang peserta didik untuk menghasilkan suatu karya baru dan mengarahkannya, sehingga karya baru yang dihasilkan berbeda dan mempunyai keunikan tersendiri dari orang lain. Menciptakan meliputi:

- a) Menggeneralisasikan (Generating), merupakan “kegiatan merepresentasikan permasalahan dan penemuan alternatif hipotesis yang diperlukan”.
- b) Memproduksi (Producing), mengarah pada perencanaan untuk menyelesaikan permasalahan yang diberikan.
- c) Pada revisi Taksonomi Bloom yang dilakukan oleh Krathwohl ini ditambahkan adanya matriks untuk memudahkannya dalam penyusunan tujuan pembelajaran, tugas atau kegiatan belajar dan penilaian hasil belajar.

b. Ranah Afektif

Ranah afektif berhubungan dengan minat, perhatian, sikap, emosi, penghargaan, proses, internalisasi dan pembentukan karakteristik diri.

Krathwohl, Bloom, dan Masia (1964) membagi ranah afektif dalam lima jenjang. Kelima jenjang tersebut adalah sebagai berikut:

- 1) Penerimaan (Receiving) Jenjang ini adalah pembuka alat indra seseorang terhadap dunia luar. Pada jenjang ini ada kesediaan yang bersangkutan untuk menerima komunikasi yang ada di sekelilingnya. Dengan perkataan lain, jenjang ini adalah jenjang di mana kita memberikan kesempatan kepada diri kita untuk berubah. Hanya dengan kesediaan tersebut kognitif dikerahkan, nilai-nilai kepribadian dihadapkan pada situasi luar, dan kemampuan psikomotorik dipersiapkan.
- 2) Penanggapan (Responding) Proses dimana seorang peserta didik yang menerima rangsangan kemudian memberikan tanggapan terhadap rangsangan tersebut. Contohnya, yaitu dengan memberikan anggukan merupakan penanggapan terhadap apa yang di sampaikan.
- 3) Penghargaan (Valuing) Penghargaan merupakan suatu apresiasi yang diberikan kepada seorang peserta didik terhadap stimulus yang diberikan pada proses pembelajaran.
- 4) Pengorganisasian (Organization) Pengorganisasian terjadi apabila seseorang berada dalam situasi di mana terdapat lebih dari satu nilai atau sikap. Dalam situasi yang demikian ia harus dapat menentukan cara mengorganisasikan nilai atau sikap tersebut. Dan dengan pengorganisasian itu pula ia berhubungan dengan nilai atau sikap tadi.
- 5) Penjatidirian (Characterization) Merupakan suatu sikap, nilai dan norma yang dimiliki oleh seseorang yang sudah ada sebelumnya dan sudah melakat pada dirinya sendiri.

c. Ranah Psikomotor

Ranah psikomotor ini dipengaruhi oleh kematangan psikologis, maksudnya adalah kemampuan tersebut dapat dipelajari oleh seseorang jika orang tersebut selalu berusaha dan rajin berlatih untuk mengembangkan

kemampuan yang dimilikinya. Pada ranah ini terdiri dari tujuh tingkatan yang bersifat hierarkis, diantaranya adalah sebagai berikut:

- 1) Persepsi (Perception) Menjadikan alat indra sebagai pegangan dalam menolong gerakan.
- 2) Kesiapan (Set) Dimana yang terdiri dari kesiapan fisik, mental dan emosional untuk melakukan gerakan.
- 3) Respons Terpimpin (Guided Response) Gerakan dimana seseorang melakukan gerakan coba-coba dan imitasi untuk mempelajari suatu keterampilan.
- 4) Mekanisme (Mechanism) Membiasakan atau memperlancar gerakan-gerakan yang telah dipelajari sehingga tampil dengan percaya diri.
- 5) Respons Tampak yang Kompleks (Complex Overt Response) Suatu gerakan sadar yang telah terampil untuk melakukan sesuatu.
- 6) Penyesuaian (Adaptation)
Seseorang dapat menyesuaikan diri dengan situasi gerakan baru yang akan dilakukan.
- 7) Penciptaan (Origination)

Kegiatan menciptakan pola gerakan baru yang dibuat berdasarkan situasi keadaan dan permasalahan tertentu. Sedangkan Robert Gagne (1974) meninjau hasil belajar yang dimasukkan dalam lima kategori, yaitu sebagai berikut:

- a. Informasi verbal Pengetahuan yang dimiliki seseorang untuk menyampaikan sebuah informasi melalui lisan ataupun dengan tulisan.
- b. Kemahiran intelektual Kemampuan yang dimiliki seseorang yang berkaitan dengan lingkungan sekitar dan dirinya sendiri.

Gagne membagi kemahiran intelektual menjadi empat kategori, yaitu:

- 1) Diskriminasi jamak

Kemampuan seseorang untuk dapat membedakan antara benda yang satu dengan benda yang lainnya.

2) Konsep konkret

Merupakan suatu pemikiran yang menunjuk pada objek dalam lingkungan fisik.

3) Konsep yang didefinisikan

Merupakan suatu pemikiran yang berasal dari kenyataan dalam hidup, tetapi bukan dari lingkungan fisik.

4) Kaidah

Merupakan suatu kumpulan dari beberapa ketentuan yang didapat dari beberapa sumber informasi.

5) Prinsip

Terjadinya suatu hubungan diantara ketentuan yang ada, kemudian diambil ketentuan yang lebih kuat atau lebih tinggi tingkatannya dibandingkan dengan ketentuan yang lain.

c. Pengaturan kegiatan kognitif

Suatu kemampuan yang dimiliki oleh seseorang untuk bisa mengatur dan mengarahkan kemampuan pengetahuan yang ada pada dirinya.

d. Sikap

Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) sikap artinya “perbuatan yang berdasarkan pendirian terhadap suatu objek”. e. Keterampilan motorik Kemampuan menggabungkan gerakan tubuh secara berurutan sehingga menghasilkan gerakan tubuh yang dapat mendukung perkembangan tubuh seorang peserta didik (Ni Nyoman Parwati, dkk, 2018:25-36).

Jadi, dapat disimpulkan bahwa jenis-jenis hasil belajar terbagi atas tiga yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotor.

Dalam suatu proses belajar mengajar peserta didik harus ditentukan dari berbagai faktor. Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu:

G. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

1. Faktor dari dalam diri peserta didik (Internal)

a. Aspek Jasmaniah

Aspek jasmaniah mencakup kondisi fisik atau kesehatan jasmani dari individu peserta didik, kesehatan seseorang berpengaruh terhadap belajarnya. Proses belajar seseorang akan terganggu jika kesehatan seseorang terganggu, selain itu juga akan cepat lelah, kurang bersemangat dan mudah pusing atau mengantuk.

b. Aspek Psikologis

Aspek psikologis juga berpengaruh pada proses belajar seseorang. Muhibbin Syah menyatakan bahwa aspek psikologi yang dapat mempengaruhi kualitas dan kuantitas belajar peserta didik adalah tingkat kecerdasan/intelegensi, sikap, bakat, minat, dan motivasi. Sedangkan menurut Slameto aspek psikologi yang dapat mempengaruhi kualitas dan kuantitas belajar peserta didik diantaranya meliputi intelegensi, perhatian dan bakat.

c. Intelegensi

Intelegensi besar pengaruhnya terhadap kemajuan belajar. Dalam situasi yang sama, peserta didik yang mempunyai tingkat intelegensi yang tinggi akan lebih berhasil dari pada yang mempunyai tingkat intelegensi yang rendah. Walaupun peserta didik yang mempunyai intelegensi yang tinggi belum tentu berhasil dalam belajarnya.

d. Perhatian

Ghazali menerangkan bahwa perhatian adalah keaktifan jiwa yang dipertinggi, jiwa itupun semata-mata tertuju kepada suatu obyek atau kumpulan obyek, untuk dapat menjamin hasil belajar yang baik, maka peserta didik harus memiliki perhatian terhadap bahan yang dipelajarinya.

e. Bakat

Bakat adalah kemampuan untuk belajar. Kemampuan itu baru akan terealisasi menjadi kecakapan yang nyata sesudah belajar atau berlatih. Seseorang yang berbakat dalam hal menghitung tentu akan lebih cepat dalam menghitung dari pada seseorang yang tidak berbakat menghitung. Dengan kata lain jika bahan pelajaran yang dipelajari peserta didik sesuai dengan bakatnya, maka hasil belajarnya lebih baik karena ia senang belajar dan pastilah selanjutnya ia akan lebih giat lagi dalam belajarnya itu. Ketiga hal tersebut bisa sangat mempengaruhi proses dan juga hasil belajar seseorang.

2. Faktor luar siswa (Eksternal)

a. Keluarga

Keluarga memiliki peran yang besar dalam menciptakan minat belajar bagi anak. Seperti yang kita tahu, keluarga merupakan lembaga pendidikan yang pertama bagi anak. Cara orang tua dalam mengajar dapat mempengaruhi minat belajar anak. Orang tua harus selalu siap sedia saat anak membutuhkan bantuan terlebih terhadap materi pembelajaran yang sulit ditangkap oleh anak. Dengan kata lain, orang tua harus terus mengetahui perkembangan belajar anak pada setiap hari. Suasana rumah juga harus mendukung anak dalam belajar, kerapian dan ketenangan didalam rumah perlu dijaga. Hal tersebut bertujuan agar anak merasa nyaman dan mudah membentuk konsentrasinya terhadap materi yang dihadapi. Jadi faktor dari dalam keluarga meliputi hubungan antar keluarga, suasana, lingkungan rumah, dan keadaan ekonomi keluarga.

b. Sekolah

Faktor dari sekolah meliputi metode mengajar, kurikulum, sarana dan prasarana belajar, sumber-sumber belajar, media pembelajaran, hubungan peserta didik dengan temannya, guru-gurunya dan staf

sekolah serta berbagai kegiatan kokurikuler. Pengetahuan dan pengalaman yang diberikan melalui sekolah harus dilakukan dengan proses mengajar yang baik. Pendidik menyelenggarakan pendidikan dengan tetap memperhatikan kondisi anak didiknya. Dengan demikian, anak tercipta situasi yang menyenangkan dan tidak membosankan dalam proses pembelajaran.

c. Lingkungan masyarakat

Lingkungan masyarakat meliputi hubungan dengan teman begaul, kegiatan dalam masyarakat, dan lingkungan tempat tinggal. Kegiatan akademik, akan lebih baik apabila diimbangi dengan kegiatan diluar sekolah, akan lebih baik apabila diimbangi dengan kegiatan diluar sekolah. Banyak kegiatan di dalam masyarakat yang dapat menumbuhkan minat belajar anak. Seperti kegiatan karang taruna, anak dapat belajar berorganisasi di dalamnya. Tapi, orang tua perlu memperhatikan kegiatan anaknya di luar rumah dan sekolah. Sebab kegiatan yang berlebih akan menurunkan semangatnya dalam mengikuti pelajaran di sekolah. (Jurnal Qorihatul Fikriyah, 2019: 10-13)

H. Prosedur penilaian hasil belajar

Kegiatan guru setelah melakukan kegiatan proses belajar mengajar adalah melakukan penilaian hasil belajar untuk mengukur keberhasilan pembelajaran yang telah dilakukan. Sistem penilaian yang digunakan pada kurikulum 2013 adalah penilaian autentik. Penilaian autentik adalah kegiatan menilai peserta didik mulai dari proses pelajaran dan sampai dengan hasil belajar berupa sikap, pengetahuan dan keterampilan yang disesuaikan dengan Standar Kompetensi (SK) atau Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD).

1. Penilaian hasil belajar pengetahuan

Pada ranah pengetahuan atau kognitif terdapat enam jenjang proses berpikir, yaitu menghafal, memahami, menerapkan, menganalisis, mengsisstensis dan mengevaluasi. Dalam menilai kompetensi pengetahuan dapat dilakukan dengan:

- a. Tes tulis, tes tulis terdiri dari soal pilihan ganda, isian, jawaban singkat, benar-salah, menjodohkan dan uraian. Instrument yang dapat digunakan dalam penilaian pengetahuan dengan tes tulis adalah lembar soal tes tulis.
- b. Tes lisan, adalah tes yang digunakan untuk mengukur tingkat pencapaian kompetensi, terutama pengetahuan (kognitif) dimana guru memberikan pertanyaan secara verbal dan langsung ditanggapi oleh siswa secara verbal. Instrument yang dapat digunakan pada tes lisan adalah lembar tes lisan yang berisi pertanyaan, dan pedoman penskoran.
- c. Proyek atau penugasan, instrument penugasan atau proyek adalah lembar kerja tertentu yang harus dikerjakan oleh peserta didik dalam waktu tertentu.

Penilaian hasil pembelajaran kognitif dimulai dari pemilihan kata kerja operasional yang disesuaikan dengan bidang atau aspek keterampilan kognitif yang akan diukur dan dinilai. Kemudian dilanjutkan dengan pembuatan instrument berbentuk tes untuk mengukur kemampuan kognitif peserta didik. Adapun instrument yang digunakan untuk mengukur dan menilai hasil pembelajaran kognitif adalah tes yang terdiri dari tes objektif dan tes subjektif. Tes objektif terdiri dari bentuk: isian singkat (short answer), melengkapi (completion test), jawaban benarsalah (true or false), menjodohkan (matcing), dan pilihan ganda (multiple choice). Sedangkan tes subjektif atau essay tes terdiri dari essay terbuka, essay tertutup, dan essay berstruktur. (Jurnal Qorihatul Fikriyah, 2019:13-14)

Dari penjelasan hasil belajar diatas dapat saya simpulkan bahwa yang dimaksud dengan hasil belajar adalah sebuah penilaian yang diperoleh dari kegiatan siswa/i didalam proses belajar mengajar yang dilakukan oleh pendidik dalam bentuk angka dan menjadi hasil akhir dari tujuan pembelajaran.

Dari KI dan KD pembelajaran maka peneliti mengambil materi makanan dan minuman yang halal dan haram.

Tabel 2 Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Mata Pelajaran PAI Kelas VIII Semester 2 SMP N 5 Kota Solok.

KI-1 Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.

KI-2 Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleran, gotong royong), santun, percaya diri dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.

KI-3 Memahami pengetahuan (factual, konseptual, dan procedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.

KI-4 Mencoba mengolah dan menyaji dalam ranah konkret menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

Kompetensi Dasar	Indicator pencapaian Kompetensi
1.12 Menyajikan ketentuan makanan dan minuman yang halal dan yang haram berdasarkan al-quran dan hadist	1.12.1 Membiasakan mengerjakan makanan dan minuman yang halal dan menjauhi yang haram menurut al-quran dan hadist
2.12 Menghayati perilaku hidup sehat dengan mengonsumsi makanan dan minuman halal	2.12.1 berperilaku hidup sehat dengan mengonsumsi makanan dan minuman halal

3.12 memahami ketentuan makanan dan minuman yang halal dan haram berdasarkan al-quran dan hadist	3.12.1 menjelaskan makanan halal
	3.12.2 Menjelaskan makanan haram
	3.12.3 Menjelaskan minuman halal
	3.12.4 Menjelaskan minuman haram
	3.12.5 Menjelaskan manfaat mengonsumsi makanan dan minuman yang halal
	3.12.6 Menjelaskan akibat buruk dari makanan dan minuman yang haram
4.12 Menyajikan hikmah mengonsumsi makanan yang halal dan bergizi sesuai ketentuan alquran dan hadist	4.12.1 Mencontohkan perbuatan makanan dan minuman yang halal dan yang haram sesuai ketentuan syaria'

2. Penelitian yang relevan

1. **Eka Ayu Wulansari** (2017) NIM. 12210071 dalam penelitiannya berjudul “Penerapan Media Strip Story terhadap aktifitas belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama islam materi ayat alqur'an tentang toleransi kelas XII di SMA MUHAMMADIYAH 2 Palembang” jurusan pendidikan agama islam Fakultas Ilmu Tarbiyah Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang. Hasil penelitian ini adalah penerapan media strip story pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Muhammadiyah Palembang dibuat berdasarkan keadaan yang terjadi siswa hanya terpaku dengan metode ceramah, kurangnya perhatian guru terhadap aktifitas pembelajaran sehingga

menyebabkan berkurangnya semangat belajar siswa yang mengakibatkan rendahnya kualitas hasil belajar. Total kegiatan pembelajaran terjadi sebanyak 2 kali pertemuan setiap pertemuan terdiri atas 3 jam pertemuan. Perbedaan dengan penelitian penulis lakukan yaitu, “Penggunaan media strip story pada pembelajaran pendidikan agama islam untuk meningkatkan aktifitas dan hasil belajar siswa di SMP N 5 Kota Solok.

2. **Adelia Putri** (2017) NIM. 1311100160 dalam penelitiannya yang berjudul “Pengaruh penerapan media Strip Story terhadap hasil belajar Al-quran Hadist peserta didik kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Darul Huda Campang Jaya Suka Bumi Bandar Lampung. Jurusan Pendidikan guru madrasah ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Bandar Lampung. Penelitian ini adalah penelitian ini menggunakan Pengaruh Media Pembelajaran Strip Story, yang selanjutnya dianalisis bagaimana meningkatkan hasil belajar peserta didik. Sebelum dilakukan penerapan media strip story, setiap kelas baik kelas kontrol ataupun kelas eksperimen diberikan perlakuan yaitu dengan memberikan penerapan media pembelajaran strip story. Dan instrument penilaian yang digunakan dalam penelitian adalah: Uji validitas, uji reabilitas, tingkat kesukaran, uji daya pembeda, perbedaan penelitian yang penulis lakukan yaitu, “Penggunaan Media Strip Story dalam pembelajarn Pendidikan Agama Islam untuk meningkatkan aktifitas dan hasil belajar siswa di SMPN 5 Kota Solok.
3. **Irfan Zidniy** (2019) NIM. 1123302024 dalam penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Media Strip Story terhadap kemampuan hafalan mufradat di MI Negeri Segeralangu Cipari Cilacap. Jurusan Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. Skripsi ini membahas Pengaruh Media Strip Story terhadap

kemampuan hafalan mufradat di MI Negeri Segaralangu Cipari Cilacap. Semua hal tersebut dilatar belakangi dari setiap guru yang memiliki dan menerapkan inovasi pada ruangan kelas. Dengan adanya Media Strip Story, diharapkan siswa akan merubah gaya belajar dari yang pasif menjadi aktif. Perbedaan penelitian dengan yang penulis lakukan yaitu, Penggunaan Media Strip Story dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam untuk meningkatkan aktifitas dan hasil belajar siswa di SMP N 5 Kota Solok.

4. **Qorihatul Fikriyah** (2019) NIM. 11140183000070 dalam penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Media Strip Story terhadap hasil belajar peserta didik kelas V MI EL-Ziyan pada mata pelajaran IPS. Jurusan Pendidikan guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. Skripsi ini membahas Pengaruh Media Strip Story terhadap hasil belajar di MI EL-ZIYAN Sawangan Depok. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar IPS peserta didik melalui penggunaan media strip story untuk peserta didik kelas V MI EL-Ziyan Sawangan Depok. Pengkajian ini menggunakan metode kuantitatif dengan jenis penelitian quasi eksperimen. Perbedaan penelitian yang penulis lakukan yaitu tentang “Penggunaan Media Strip Story dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam untuk meningkatkan aktifitas dan hasil belajar siswa di SMPN 5 Kota Solok.
5. **Renda Saputri** (2014) NIM. 09420205 dalam penelitiannya yang berjudul “Eksperimentasi Media Strip Story terhadap pemahaman teks bahasa arab siswa kelas VIII C MTs MU’ALLIMIN ParakanTemanggung tahun ajaran 2013/2014. Jurusan Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan yang signifikan pada pemahaman teks Bahasa Arab kelompok eksperimen (kelompok yang menggunakan

media strip story) dengan kelompok kontrol (kelompok yang tidak menggunakan media Strip Story) kelas VIII MTs Mu'allimin Parakan Temanggung Tahun Ajaran 2013/2014. Perbedaan penelitian yang penulis lakukan yaitu, "Penggunaan Media Strip Story dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam untuk meningkatkan aktifitas dan hasil belajar siswa di SMP N 5 Kota Solok.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Adapun jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian lapangan (*field research*), yaitu penelitian yang dilakukan dengan melihat gejala-gejala yang terjadi di lapangan. Adapun Metode penelitian yang dilakukan adalah metode eksperimen dengan Jenis penelitian eksperimen semu dengan pendekatan kuantitatif. Eksperimen semu merupakan jenis penelitian untuk memperoleh informasi yang diperoleh dengan eksperimen dengan cara tidak mengontrol seluruh variabel-variabel luar yang mempengaruhi hasil belajar. Hal ini dilakukan karna tidak semua variabel bisa dikontrol dalam penelitian ini.

B. Tempat dan waktu penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMP N 5 Kota Solok kelas VIII dengan materi makanan dan minuman yang halal dan haram, sekolah tersebut berlokasi di Pandan Puti KTK Kota Solok. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap, Tahun Ajaran 2019/2020.

C. Rancangan Penelitian

Desain penelitian yang digunakan adalah *acak sempurna*. pada penelitian ini perlakuan diberikan pada kelas eksperimen adalah penggunaan Media Strip Story, sedangkan pada kelas Kontrol menggunakan pembelajaran Ekspositori. Rancangan penelitian yang peneliti gunakan sebagai berikut:

Tabel 3.1 Rancangan Penelitian

No	Kelas	Perlakuan	Posttest
1	Eksperimen	X_1	O_1
2	Kontrol	X_2	O_2

Keterangan :

X_1 = Pembelajaran dengan menggunakan Media Strip Story

X_2 = Pembelajaran dengan tidak menggunakan Media Strip Story

O = Tes Akhir

D. Populasi dan sampel**1. Populasi**

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: objek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2013: 80). Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIIISMP N 5 Kota Solok yang terdiri dari dua kelas pada semester ganjil.

Tabel 3.2 Jumlah Siswa Kelas VIIISMP N 5 Kota Solok Tahun Pelajaran 2019/2020.

NO	Kelas	Jumlah Siswa
1	VIII.1	32
2	VIII.2	31
3	VIII.3	32
4	VIII.4	30

(Sumber: Guru PAI kelas VIII SMP N 5 Kota Solok)

2. Sampel

Dalam penelitian ini untuk mengambil sampel penelitian dilakukan secara acak (*Simple Random Sampling*) yaitu pengambilan anggota sampel dalam kelompok dan bukan menyeleksi individu-individu secara terpisah. Dimana setiap sampling unit terdiri dari kumpulan atau kelompok elemen. (Sugiyono, 2007: 120)

Adapun prosedur pengambilan sampelnya adalah dengan cara mengundi setiap lokal dengan membuat nomor undian, selanjutnya lokal

yang namanya tercabut akan dijadikan kelas sampel penelitian. Oleh sebab itu, agar sampel yang diambil *representative* artinya benar-benar mencerminkan populasi maka pengambilan sampel dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut :

- a. Mengumpulkan nilai Ujian Tengah Semester siswa kelas VIII mata pelajaran PAI.
- b. Melakukan uji normalitas dengan uji *liliefors*. Melakukan uji normalitas populasi terhadap nilai Ujian Tengah Semester PAI siswa kelas VIII. Uji ini bertujuan untuk mengetahui populasi tersebut berdistribusi normal atau tidak.

Hipotesis yang diajukan adalah :

$H_0 = \text{populasi berdistribusi normal}$

$H_1 = \text{populasi tidak berdistribusi normal}$

Adapun langkah-langkah dalam menentukan uji normalitas yaitu :

- 1) Menyusun skor hasil belajar siswa dalam suatu tabel skor, disusun dari nilai yang terkecil sampai nilai yang terbesar.
- 2) Mencari skor baku dari skor nilai ulangan harian dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$Z_i = \frac{(x_i - \bar{x})}{s}$$

Keterangan :

S = simpangan baku

$\bar{x}$ = skor rata-rata

x_i = skor dari tiap siswa

- 3) Dengan menggunakan daftar dari distribusi normal baku dihitung peluang $F(Z_i) = P(Z \leq Z_i)$.
- 4) Menghitung jumlah proporsi skor baku yang lebih kecil atau sama Z_i yang dinyatakan dengan $S(Z_i)$ dengan menggunakan rumus :

$$S(Z_i) = \frac{\text{banyaknya } Z_1 Z_2 \dots Z_n \text{ yang } \leq Z_i}{n}$$

- 5) Menghitung selisih antara $F(Z_i)$ dengan $S(Z_i)$ kemudian tentukan harga mutlaknya.
- 6) Ambil harga yang terbesar dan harga mutlak selisih diberi simbol L_0 , $L_0 = \max F(Z_i) - S(Z_i)$.
- 7) Kemudian, bandingkan L_0 dengan nilai kritis L yang diperoleh dari daftar nilai kritis untuk uji *liliefors* pada taraf α yang dipilih yang ada pada tabel taraf nyata yang dipilih.

Kriteria pengujiannya :

- a) Jika $L_0 < L_{tabel}$ berarti populasi berdistribusi normal.
 - b) Jika $L_0 > L_{tabel}$ berarti populasi tidak berdistribusi normal.
- (Sudjana, 2005: 466-467)

- c. Melakukan uji homogenitas variansi dengan uji *bartlett*. Uji ini bertujuan untuk melihat populasi mempunyai variansi yang homogen atau tidak. Uji *bartlett* dilakukan karena variansi populasinya lebih dari dua, dengan hipotesis :

Dengan pengujiannya sebagai berikut :

- 1) Tuliskan hipotesis statistik yang diajukan.
- 2) Hitung k buah ragam contoh $s_1, s_2, \dots, s_k$ dari contoh-contoh berukuran $n_1, n_2, \dots, n_k$ dengan

$$N = \sum_{i=1}^k n_i$$

- 3) Gabungkan semua ragam contoh sehingga, menghasilkan dugaan gabungan:

$$\sigma_p^2 = \frac{\sum_{i=1}^k n_i - 1}{N - k} \sigma_i$$

- 4) Dari dugaan gabungan tentukan nilai peubah acak yang mempunyai sebaran *bartlett*:

$$b = \frac{\left[(\sigma_1^2)^{n_1-1} \cdot (\sigma_2^2)^{n_2-1} \cdot \dots \cdot (\sigma_k^2)^{n_k-1} \right]^{\frac{1}{N-k}}}{\sigma_p^2}$$

$$b \leq b_k(\alpha; n_1, n_2, \dots, n_k)$$

$$b_k(\alpha; n_1, n_2, \dots, n_k) = \frac{[n_1 b_k(\alpha; n_1) + n_2 b_k(\alpha; n_2) + \dots + n_k b_k(\alpha; n_k)]}{N}$$

Dengan kriteria pengujian sebagai berikut:

Jika $b \geq b_k(\alpha; n)$, H_0 diterima berarti data homogen

Jika $b < b_k(\alpha; n)$, H_0 ditolak berarti data tidak homogen.

(E. Walpole, 1995: 391-393)

- d. Melakukan analisis variansi satu arah untuk melihat kesamaan rata-rata populasi. Analisis ini bertujuan untuk melihat populasi mempunyai kesamaan rata-rata atau tidak. Uji ini menggunakan teknik ANAVA satu arah dengan langkah sebagai berikut :

Adapun langkah-langkah untuk melihat kesamaan rata-rata populasi yaitu:

- 1) Tuliskan hipotesis statistik yang diajukan
- 2) Tentukan taraf nyatanya (α)
- 3) Tentukan wilayah kritiknya dengan menggunakan rumus:

$$f > f_{\alpha} [k-1, k(n-1)]$$

Perhitungannya dengan menggunakan rumus:

Jumlah Kuadrat Total

$$(JKT) = \sum_{i=1}^k \sum_{j=1}^{n_i} X_{ij}^2 - \frac{T^2}{nk}$$

Jumlah Kuadrat untuk nilai tengah kolom

$$(JKK) = \frac{\sum_{i=1}^k T_i^2}{n} - \frac{T_{\dots}^2}{nk}$$

Jumlah Kuadrat galat

$$(JKG) = JKT - JKK$$

Hasil perhitungannya, data tersebut dimasukkan ke dalam tabel 6.

Tabel 3.3 Uji Kesamaan Rata-Rata Kelas Populasi

Sumber keragaman	Jumlah kuadrat	Derajat bebas	Kuadrat tengah	f_{hitung}
Nilai tengah kolom	JKK	$k - 1$	$s_1^2 = \frac{JKK}{k - 1}$	$\frac{s_1^2}{s_2^2}$
Galat	JKG	$k(n - 1)$	$s_2^2 = \frac{JKG}{k(n - 1)}$	
Total	JKT	$nk - 1$		

4) Keputusannya:

Diterima H_0 jika $f < f_{\alpha} [k - 1, k(n - 1)]$

Tolak H_0 jika $f > f_{\alpha} [k - 1, k(n - 1)]$

- e. Setelah keempat kelas berdistribusi normal, mempunyai variansi yang homogen serta memiliki kesamaan rata-rata maka diambil sampel dua kelas secara acak (*random*) dengan teknik *lotting*.

E. Prosedur Penelitian

Adanya beberapa tahap persiapan dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut ;

1. Tahap Persiapan

Adanya beberapa tahap persiapan dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut :

- a. Melakukan observasi awal di smp n 5 Kota Solok, yaitu pada Tanggal 28 September 2019
- b. Mengajukan surat permohonan penelitian.
- c. Konsultasi dengan guru bidang studi yaitu guru PAI Kelas VIII SMP N 5 Kota Solok
- d. Mengumpulkan data dari pengetahuan awal populasi awal berupa nilai ulangan harian PAI siswa semester 1 kelas VIII SMPN 5 Kota Solok pada tanggal 28 September 2019.
- e. Menetapkan jadwal penelitian.
- f. Menetapkan sampel penelitian.
- g. Mempersiapkan rancangan pelaksanaan pembelajaran (RPP) untuk kedua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol, sebelum dilaksanakan penelitian, terlebih dahulu RPP divalidasi oleh validator.
- h. Membuat instrumen penelitian
 - 1) Menyusun kisi-kisi soal uji coba beserta jawabannya.
 - 2) Mempersiapkan soal tes akhir yang di berikan pada akhir materidalam pembelajaran.
- i. Mengumpulkan hasil evaluasi dari siswa.

2. Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan penelitian ini dilakukan pada dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan perlakuan yang berbeda.

Tabel 3.4 Langkah Pelaksanaan Kelas Eskperimen

Kegiatan	Aktivitas Guru
Pembukaan	1. Guru mengucapkan salam dan menanyakan kabar siswa. 2. Guru dan siswa berdo'a bersama-sama. 3. Guru mengecek kehadiran siswa dan memotivasi siswa 4. Guru melakukan apersepsi dan menyampaikan hubungan materi yang akan dipelajari dengan materi sebelumnya 5. Guru menjelaskan cara penerapan strategi pembelajaran. 6. Guru menyampaikan kepada peserta didik tujuan pembelajaran yang akan dipelajari yaitu tentang materi makanan dan minuman halal dan haram 7. Guru melakukan pretest terhadap materi “makanan dan minuman halal dan haram
Kegiatan Inti	1. Guru menyuruh siswa untuk membentuk 3 kelompok. 2. Guru memberikan materi yang sesuai dengan topik

Kegiatan	Aktivitas Guru
	pembelajaran kepada siswa setiap kelompok - Kelompok 1 Membaca tentang makanan halal dan haram - Kelompok 2 membaca tentang manfaat mengonsumsi makanan dan minuman yang halal - Kelompok 3 Membaca tentang akibat buruk dari makanan dan minuman yang haram 3. Guru meminta siswa membaca dalam hati untuk memahami materi kelompok masing-masing 4. Guru meminta siswa untuk melakukan kerja sama saling menanggapi isi materi bacaan diskusi hasil dari bacaan siswa akan pemahaman materi 5. Guru memberikan sebuah permainan atau game dengan menggunakan potongan kertas kecil dan dibagikan ketiap kelompok siswa agar disusun sesuai dengan materi yang diajarkan.

Kegiatan	Aktivitas Guru
	6. Guru menyuruh siswa untuk maju ke depan menyusun susunan potongan kertas sesuai dengan urutan yang benar di wakili oleh satu orang perkelompok 7. Guru meminta siswa mempersentasikan hasil dari bacaan dan diskusi didepan kelas 8. Guru meminta kelompok lain menanggapi atau bertanya akan materi yang dibacakan nyaring. 9. Guru memberikan penjelasan terhadap jawaban siswa serta mengulas materi yang masih belum dipahami siswa.
Penutup	1. Guru membuat kesimpulan bersama dan memberikan penguatan terhadap tanggapan siswa dan memperluas gagasan. 2. Guru memberikan tes akhir untuk mengetahui hasil belajar siswa. 3. Guru memberikan tugas untuk siswa.

Kegiatan	Aktivitas Guru
	4. Guru menyampaikan materi yang akan dibahas pada pertemuan selanjutnya. 5. Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan berdoa bersama serta mengucapkan salam.

Tabel 8.Langkah Pelaksanaan Kelas kontrol

Kegiatan	Aktivitas Guru
Pendahuluan	1. Guru mengucapkan salam dan menanyakan kabar siswa 2. Guru dan siswa berdoa secara bersama 3. Guru mengecek kehadiran siswa dan memotivasi siswa 4. Guru melakukan apersepsi dan menyampaikan hubungan materi yang akan dipelajari dengan materi sebelumnya 5. Guru menyampaikan kepada siswa tujuan pembelajaran yang akan di pelajari yaitu tentang makanan dan minuman yang halal dan haram 6. Guru melakukan pretest dengan memberikan beberapa pertanyaan

Kegiatan	Aktifitas Guru
	tentang materi pelajaran yaitu: “tentang makanan dan minuman yang halal dan haram
Kegiatan Inti	1. Guru menjelaskan materi tentang “makanan dan minuman yang halal dan haram” 2. Guru menghubungkan materi makanan dan minuman yang halal dan haram dengan pengalaman siswa dalam kehidupan sehari-hari. 3. Guru menyimpulkan materi makanan dan minuman yang halal dan haram 4. Setelah guru menyimpulkan, guru menyuruh siswa untuk mengaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari.
Kegiatan Penutup	1. Guru memberikan tugas kepada siswanya. 2. Guru memintak siswa untuk berdoa secara bersama 3. Guru mengakhiri pembelajaran dengan mengucapkan salam kepada siswanya

3. Tahap Penyelesaian

Pada tahap penyelesaian yang peneliti lakukan adalah :

- a. Memberikan evaluasi terhadap proses pembelajaran pada dua kelas sampel dengan memberikan tes akhir
- b. Melakukan analisis data dan mengolah data terhadap hasil yang di peroleh dari kedua kelas sampel tersebut.
- c. Mengambil keputusan dari hasil penelitian yang didapatkan sesuai dengan teknik-teknik analisis yang digunakan.

F. Instrumen penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes hasil belajar sebagai berikut:

1. Tes Hasil Belajar

Materi yang diujikan dalam tes adalah materi yang diberikan selama penelitian. Untuk mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran pada mata pelajaran PAI, instrumen yang dipakai adalah tes hasil belajar dalam bentuk tes essay. Adapun langkah- langkahnya sebagai berikut:

a. Penyusunan Instrumen

Langkah- langkah yang dilakukan untuk melakukan penyusunan instrument adalah sebagai berikut:

- 1) Mentukan tujuan mengadakan tes yaitu untuk mendapatkan hasil belajar siswa
- 2) Membuat batasan pelajaran yang akan diujikan
- 3) Menentukan bentuk soal tes hasil belajar. Dalam penelitian ini soal hasil belajar berbentuk essay dengan pertimbangan sebagai berikut:
 - a) Dapat mengukur proses mental yang tinggi atau aspek kognitif yang tinggi

- b) Dapat mengembangkan kemampuan berbahasa, baik lisan maupun tulisan, dengan baik dan benar
- c) Dapat melatih kemampuan berpikir teratur atau penalaran, yakni berpikir logis, analitis dan sistematis.
- d) Mengembangkan keterampilan pemecahan masalah
- e) Adanya keuntungan teknis seperti mudah membuat soalnya sehingga tanpa memakan waktu yang lama, guru dapat secara langsung melihat proses berpikir siswa. (Nana Sudjana, 2014: 36)
- f) Menyusun kisi-kisi soal tes hasil belajar berdasarkan kurikulum 2013
- g) Menentukan alokasi waktu dalam mengerjakan soal
- h) Menyusun butir-butir soal tes yang akan diuji
- i) Melakukan uji coba soal

b. Uji Coba Instrumen

1) Validitas tes

Suatu tes dikatakan valid jika tes tersebut dapat mengukur apa yang hendak diukur. Pada penelitian ini validitas yang akan digunakan adalah validitas isi yang artinya isi tes tersebut sesuai dengan kurikulum yang berlaku dan sesuai dengan materi yang diajarkan. Rancangan soal tes disusun sesuai dengan indikator pembelajaran yang ingin dicapai dan sesuai dengan kisi-kisi soal yang telah dibuat.

2) Daya Pembeda Dalam Bentuk Essay

Analisis daya pembeda mengkaji butir-butir soal dengan tujuan untuk mengetahui kesanggupan soal dalam membedakan siswa yang tergolong mampu (tinggi prestasinya) dengan siswa yang tergolong kurang mampu atau lemah prestasinya. (Asnelly, 2006, P. 119).

Daya pembeda soal ini ditentukan dengan mencari indeks pembeda soal. Indeks pembeda soal adalah angka yang menunjukkan perbedaan kelompok tinggi dan kelompok rendah. Dalam menghitung indeks pembeda soal essay, dapat dilakukan dengan cara sebagai berikut :

- a) Data diurutkan dari nilai tertinggi sampai nilai terendah.
- b) Kemudian, diambil 27% dari kelompok yang mendapatkan nilai tertinggi dan 27% dari kelompok yang mendapatkan nilai terendah.
- c) Menentukan *degress of freedom* (df) dengan rumus:

$$df = (n_t - 1) + (n_r - 1)$$

$$n_t = n_r = 27\% \times N = n$$

- d) Cari indeks pembeda soal dengan rumus :

$$I_p = \frac{M_t - M_r}{\sqrt{\frac{\sum X_t^2 + \sum X_r^2}{n(n-1)}}}$$

Keterangan:

I_p = Indeks pembeda soal

M_t = Rata-rata skor kelompok tinggi

M_r = Rata-rata skor kelompok rendah

$\sum X_t^2$ = Jumlah kuadrat deviasi skor kelompok tinggi

$\sum X_r^2$ = Jumlah kuadrat deviasi skor kelompok rendah

n = $27\% \times N$

N = Banyak peserta tes

Suatu soal mempunyai daya pembeda soal yang berarti (signifikan) jika $I_p \text{ hitung} \geq I_p \text{ tabel}$ pada df yang telah ditentukan.

Setelah dilakukan uji coba soal dengan nilai $I_p \text{ tabel} = 2.92$, dapat dilihat pada lampiran XI

No Soal	I_p	Keterangan
1	5.61	Signifikan
2	6.939	Signifikan
3	4.520	Signifikan
4	5.368	Signifikan
5	9.11	Signifikan

3) Tingkat Kesukaran Soal Dalam Bentuk Essay

Sebutir soal dikatakan baik adalah apabila tingkat kesukarannya dapat diketahui tidak terlalu sukar dan tidak terlalu mudah. Dalam menentukan tingkat kesukaran soal dapat ditentukan dengan rumus :

$$I_k = \frac{D_t + D_r}{2mn} \times 100\%$$

Keterangan :

I_k = Indeks Kesukaran soal

D_t = Jumlah skor kelompok tinggi

D_r = Jumlah skor kelompok rendah

m = Skor setiap soal benar

n = 27 % x N

N = Banyak peserta tes

Tabel 3.4 Klasifikasi Tingkat Kesukaran Soal

No.	Indeks kesukaran	Klasifikasi
1.	$I_k < 27\%$	Sukar
2.	$27\% \leq I_k \leq 73\%$	Sedang
3.	$I_k > 73\%$	Mudah

Setelah dilakukan perhitungan tingkat kesukaran soal dapat diperoleh hasil sebagai berikut, dapat dilihat pada lampiran X.

No Soal	I_k	Keterangan
1	48.61%	Sedang
2	60.83%	Sedang
3	64.44%	Sedang
4	69.17%	sedang
5	63.89%	Sedang

4) Reliabilitas

Reliabilitas alat penilaian adalah ketetapan alat tersebut dalam menilai apa yang dinilainya. Artinya, kapan pun alat penilaian tersebut digunakan akan memberikan relatif yang sama. Dalam menentukan koefisien reliabilitas digunakan rumus Alfha yaitu :

$$r_{11} = \left[\frac{n}{n-1} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma_i^2}{\sigma_t^2} \right]$$

Keterangan :

r_{11} = Reliabilitas yang di cari

n = Banyak soal

$\sum \sigma_i^2$ = Jumlah varians skor tiap-tiap item

σ_t^2 = Varians total

Kriteria reliabilitas yaitu :

$0,80 < r_{11} \leq 1,00$ = Reliabilitas sangat tinggi

$0,60 < r_{11} \leq 0,80$ = Reliabilitas tinggi

$0,40 < r_{11} \leq 0,60$ = Reliabilitas sedang

$0,20 < r_{11} \leq 0,40$ = Reliabilitas rendah

$0,00 < r_{11} \leq 0,20$ = Reliabilitas sangat rendah

G. Teknik pengumpulan data

Sesuai dengan jenis penelitian ini maka teknik pengumpulan data yang penulis lakukan adalah dengan menggunakan tes. Pemberian tes ini dilakukan dengan memberikan serangkaian butir-butir soal kepada responden untuk diselesaikan atau dijawab setelah dilakukan eksperimen. (Suharsimi Arikunto, 1996: 29) Butir-butir soal yang dimaksud adalah beberapa butir soal mata pelajaran PAI kelas VIII sesuai dengan materi yang telah dipelajari siswa.

H. Teknik analisis data

1. Uji Prasyarat Analisis

Analisis terhadap data penelitian dilakukan bertujuan untuk menguji kebenaran hipotesis yang diajukan didalam penelitian. Uji hipotesis dilakukan secara statistik dengan melakukan uji t. Sebelum melakukan uji hipotesis terlebih dahulu dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas

a. Pengujian Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui kedua kelas berdistribusi normal atau tidak. Menurut Riduwan uji normalitas dapat dilakukan dengan berbagai cara yaitu: (a) Uji Kertas Peluang Normal, (b) Uji liliefors, dan (c) uji *chi-kuadrat* (Riduwan, 2005:121). Dalam penelitian ini penulis menggunakan uji *liliefors* karena datanya berupa

hasil belajar. Adapun langkah-langkah dalam melakukan uji normalitas sebagai berikut :

Hipotesis yang diajukan adalah :

H_0 = Sampel berdistribusi normal

H_1 = Sampel tidak berdistribusi normal

1) Data $x_1, x_2, x_3, \dots, x_n$ diperoleh dan disusundari data yang terkecil sampai yang terbesar.

2) Data $x_1, x_2, x_3, \dots, x_n$ dijadikan bilangan baku $z_1, z_2, z_3, \dots, z_n$

dengan menggunakan rumus: $Z_i = \frac{X_i - \bar{X}}{S}$

Dimana:

S = Simpangan baku

$\bar{X}$ = Skor rata-rata

X_i = Skor dari tiap soal

3) Dengan menggunakan daftar distribusi normal baku dihitung peluang $F(Z_i) = P(Z \leq Z_i)$

4) Menghitung jumlah proporsi skor baku yang lebih kecil atau sama Z_i yang dinyatakan dengan $S(Z_i)$ dengan menggunakan rumus :

$$S(Z_i) = \frac{\text{Banyaknya } Z_1, Z_2, \dots, Z_n \text{ yang } \leq Z_i}{n}$$

5) Menghitung selisih antara $F(Z_i)$ dengan $S(Z_i)$ kemudian tentukan harga mutlaknya.

6) Ambil harga mutlak yang terbesar dari harga mutlak selisih itu diberi simbol L_0 , $L_0 = \max |F(Z_i) - S(Z_i)|$

7) Kemudian, bandingkan L_0 dengan nilai kritis yang diperoleh dari daftar nilai kritis untuk uji *liliefors* pada taraf α yang dipilih.

Kriteria pengujiannya :

Jika $L_0 < L_{tabel}$ berarti data populasi berdistribusi normal.

Jika $L_0 > L_{tabel}$ berarti data populasi berdistribusi tidak normal

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk melihat kedua kelompok data mempunyai variansi homogen atau tidak. Uji ini dilakukan dengan uji dua variansi yang dikenal dengan uji kesamaan dua variansi atau uji f , dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Tulis H_0 dan H_1 yang diajukan

$$H_0 : s_1^2 = s_2^2$$

$$H_1 : s_1^2 \neq s_2^2$$

- 2) Tentukan nilai sebaran F dengan $v_1 = n_1 - 1$, dan $v_2 = n_2 - 1$

- 3) Tetapkan taraf nyata α

- 4) Tentukan wilayah kritiknya jika $H_1 : s_1^2 \neq s_2^2$ maka wilayah kritiknya adalah:

$$f < f_{1-\frac{\alpha}{2}}(v_1, v_2), \text{ dan } f > f_{\frac{\alpha}{2}}(v_1, v_2)$$

- 5) Tentukan nilai f bagi pengujian $H_0 : s_1^2 = s_2^2$

$$f = \frac{s_1^2}{s_2^2}$$

- 6) Keputusannya:

H_0 diterima jika:

$$f_{1-\frac{\alpha}{2}}(v_1, v_2) < f < f_{\frac{\alpha}{2}}(v_1, v_2), \text{ berarti datanya homogen.}$$

H_0 ditolak jika :

$$f < f_{1-\frac{\alpha}{2}}(v_1, v_2), \text{ atau } f > f_{\frac{\alpha}{2}}(v_1, v_2), \text{ datanya tidak homogeny}$$

3. Analisis Variansi

Melakukan analisis variansi satu arah untuk melihat kesamaan rata-rata populasi. Analisis ini bertujuan untuk melihat populasi mempunyai kesamaan rata-rata atau tidak. Uji ini menggunakan teknik ANAVA satu arah dengan langkah sebagai berikut :

Adapun langkah-langkah untuk melihat kesamaan rata-rata populasi yaitu:

- 1) Tuliskan hipotesis statistik yang diajukan
- 2) Tentukan taraf nyatanya (α)
- 3) Tentukan wilayah kritiknya dengan menggunakan rumus:

$$f > f_{\alpha} [k-1, k(n-1)]$$

Jumlah Kuadrat Total

$$(JKT) = \sum_{i=1}^k \sum_{j=1}^{n_i} X_{ij}^2 - \frac{T^2}{nk}$$

Jumlah Kuadrat untuk nilai tengah kolom

$$(JKK) = \frac{\sum_{i=1}^k T_i^2}{n} - \frac{T^2}{nk}$$

Jumlah Kuadrat galat

$$(JKG) = JKT - JKK$$

Tabel 3.5 Analisis Ragam Bagi Data Hasil Belajar Siswa Kelas Populasi

Sumber keragaman	Jumlah kuadrat	Derajat bebas	Kuadrat tengah	f_{hitung}
Nilai tengah kolom	JKK	$k-1$	$s_1^2 = \frac{JKK}{k-1}$	$\frac{s_1^2}{s_2^2}$
Galat	JKG	$k(n-1)$	$s_2^2 = \frac{JKG}{k(n-1)}$	
Total	JKT	$nk-1$		

Keputusannya:

Diterima H_0 jika $f < f_{\alpha}[k-1, k(n-1)]$

Tolak H_0 jika $f > f_{\alpha}[k-1, k(n-1)]$

Analisis variansi dilakukan dengan teknik ANAVA satu arah. Kesimpulan yang diperoleh tolak H_0 dengan kriteria pengujian $f > f_{\alpha}[k-1, k(n-1)]$.

4. Uji Hipotesis

Setelah dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas, selanjutnya dilakukan uji hipotesis. Uji hipotesis bertujuan untuk menentukan hasil belajar PAI siswa dari kedua kelas sampel berbeda secara statistik. Oleh karena itu, dilakukan uji-t dengan hipotesis sebagai berikut :

$H_0 : \bar{x}_1 < \bar{x}_2$: Hasil belajar peserta didik dengan penerapan media strip story tidak lebih baik dibandingkan hasil belajar peserta didik dengan pembelajaran konvensional pada Mata Pelajaran PAI Kelas VIII di smp n 5 Kota Solok.

$H_1 : \bar{x}_1 > \bar{x}_2$: Hasil belajar peserta didik dengan penerapan media strip story lebih baik dibandingkan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan strategi pembelajaran konvensional pada mata pelajaran PAI kelas VIII di SMP N 5 Kota Solok.

Berdasarkan uji normalitas dan uji homogenitas ada beberapa rumus untuk menguji hipotesis yaitu: jika skor hasil belajar siswa berdistribusi normal dan data berasal dari sampel yang bervariasi homogen, maka rumus yang digunakan adalah :

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{S \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}} \text{ dengan } S = \sqrt{\frac{(n_1 - 1)s_1^2 + (n_2 - 1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2}}$$

Dimana:

$\bar{x}_1 =$ Nilai rata-rata kelompok eksperimen

$\bar{x}_2 =$ Nilai rata-rata kelompok Kontrol

$n_1 =$ Jumlah siswa kelompok eksperimen

$n_2 =$ Jumlah siswa kelompok Kontrol

$s_1^2 =$ Variansi hasil belajar kelompok eksperimen

$s_2^2 =$ Variansi hasil belajar kelompok Kontrol Dengan kriteria

pengujian sebagai berikut:

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

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data

Deskripsi data adalah gambaran mengenai data yang diperoleh dari instrument penelitian yaitu tes ulangan harian. Sebelum kegiatan penelitian dilaksanakan, penulis menentukan materi pelajaran dan mempersiapkan instrumen penelitian. Materi yang dipilih adalah Makanan dan Minuman yang halal dan haram. Alasan penulis memilih materi ini adalah karena materi tersebut tepat untuk diterapkannya Media Strip Story.

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen semu yang terbagi kepada 2 kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kegiatan penelitian ini dilaksanakan dari tanggal 1 Mei sampai dengan 1 Juli 2021 pada siswa kelas VIII.3 sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII.2 sebagai kelas kontrol. Adapun jadwal pelaksanaan pembelajaran untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada tabel 4.1.

Tabel 4.1 Jadwal Pelaksanaan Pembelajaran pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

No.	Kegiatan	Kelas eksperimen	Kelas kontrol
1.	Pertemuan I	9 Mei 2021	9 Mei 2021
2.	Pertemuan II	23 Maret 2021	23 Maret 2021
3.	Tes Akhir	9 April 2021	9 April 2021

Sebelum kegiatan penelitian dilaksanakan, peneliti menentukan materi pelajaran dan mempersiapkan instrumen penelitian. Materi pembelajaran yang dipilih adalah "Makanan dan Minuman yang Halal dan Haram". Proses pembelajaran yang dilaksanakan pada kelas eksperimen yaitu dengan menerapkan media Strip Story, sedangkan pada kelas kontrol

dilaksanakan pembelajaran konvensional. Pengumpulan data mengenai hasil belajar siswa dilakukan dengan menggunakan tes akhir. Tes akhir ini dilakukan untuk mengetahui hasil belajar siswa pada kedua kelas, yaitu kelas VIII.3 sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII.2 sebagai kelas kontrol. Pelaksanaan tes akhir ini diikuti oleh 32 orang siswa pada kelas eksperimen dan 31 orang siswa pada kelas kontrol.

Setelah diperoleh data hasil belajar PAI kelas eksperimen dan kontrol pada materi Makanan dan Minuman yang Halal dan Haram dengan penggunaan Media Strip Story dilakukan pengolahan data hasil belajar, hasilnya disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4.2 Hasil Belajar Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

No.	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
	Nama Siswa	Nilai	Nama siswa	Nilai
1	Adrian P	25	Adam Alif Fauzan	60
2	Alcesar M	60	Agel	60
3	Alfa Razif	60	Ahmad Fauzi	60
4	Amanda Novia	70	Alicia Oktava	60
5	Aulia Gian	70	Atika Wulandari	60
6	Crestella A	70	Aziz Khairan	60
7	Dhani Annavi	80	Citra Rahmayani	60
8	Dion Ilham	80	Dea Armanda	60
9	Fahri Julian	80	Deden Setiawan	60
10	Farel Riantoni	80	Dina Permata Sari	70
11	Fauzan Azim	80	Diva Fadillah	70
12	Gading R	85	Fadel M. Saputra	70
13	Gevira Asyifa	86	Fajar Mai Wendra	70
14	Jefri Yadi Saputra	86	Febrian Dwi Putra	70
15	Jimmy Pratama	86	Geory G.	70
16	Kevin A	86	Ghezano Davarez	70
17	Muhammad Farhan	89	Hafizh Maulana	70
18	Muhammad Habib	89	Ilham Syahputra	75
19	Muhammad Hadi	89	Jefri Ramadani	75

20	Muhammad Ilham	90	Jelfiana Mardila	78
21	Nur Aziizah	90	Kelvin Ramadhan	78
22	Rafi Akmal M	90	M. Asyraf Rivandi	80
23	Rahma Oktavetri	90	M. Hanif Fazari	80
24	Raja Febriano	90	Muhammad Fitra	80
25	Ratu Jumatil	90	Nabila Anjani	90
26	Ravi Odi D	100	Rama Oktaveri	98
27	Raynaldo Wijaya P	100	Revina Yuli Safitri	99
28	Ria Amelia	100	Sherly Hendra	100
29	Sasqia Ramadhani	100	Suci Nur Fadillah	100
30	Sherly	100	Wulan Anastasya	100
31	Tiara Ayunita	100	Wulan Nurul Qolbi	100
32	Yolanda P	100		
Jumlah		2380		2333
Rata-rata		84.09		75.25
Nilai tertinggi		100		100
Nilai terendah		25		60
Jumlah siswa		32		31

Dari tabel diatas diketahui rata-rata nilai untuk kelas eksperimen 84.09, nilai tertinggi 100, nilai terendah 25. Sedangkan untuk kelas kontrol diperoleh rata-rata nilai 75.25, dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 60. Data hasil belajar tersebut dapat dilihat pada lampiran kemudian dianalisis sehingga diperoleh data mengenai rata-rata ($\bar{x}$), nilai maksimum (X_{maks}) dan nilai minimum (X_{min}) dari kelas sampel. Hasil analisis data dapat dilihat dari lampiran normalitas eksperimen dan kontrol.

Tabel 4.3 Hasil Perhitungan Data Tes Hasil Belajar

Kelas	N	$\bar{x}$	X_{maks}	X_{min}
Eksperimen	32	84.09	100	25
Kontrol	31	75.25	100	60

Keterangan :

N = Banyak sampel

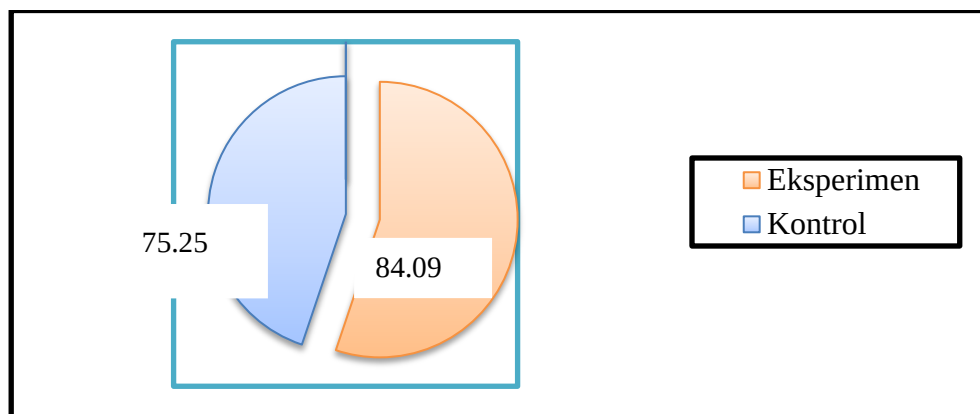
$\bar{x}$ = Rata-rata

X_{maks} = Nilai skor tertinggi

X_{min} = Nilai skor terendah

Pada Tabel 4.3 di atas terlihat bahwa skor kelas eksperimen menunjukkan skor tertinggi 100 dan skor terendah 25. Sedangkan pada kelas kontrol skor tertinggi 100 dan skor terendah 60. Nilai rata-rata kelas eksperimen yang diperoleh lebih tinggi dibandingkan dari kelas kontrol yaitu **84.09** untuk kelas eksperimen dan **75.25** untuk kelas kontrol.

Gambar 4.1 Rata-rata hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol.



Rata-rata hasil belajar kelas Eksperimen dan kelas Kontrol.

B. Analisis Data

Analisis data hasil belajar siswa bertujuan untuk menarik kesimpulan tentang data yang telah diperoleh dari tes hasil belajar. Oleh karena itu, perlu dilakukan analisis data tes hasil belajar secara statistik. Sebelum melakukan uji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas.

1. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan dengan uji *lilliefors*. Uji *lilliefors* dilakukan bertujuan untuk melihat sampel berdistribusi normal atau tidak. Adapun langkah-langkah dalam melakukan uji *lilliefors* pada kelas sampel adalah sama dengan melakukan uji *lilliefors* pada kelas populasi.

Setelah dilakukan uji normalitas pada kelas sampel sesuai dengan langkah-langkah sebagaimana pada kelas populasi maka diperoleh data sebagai berikut :

a. Kelas Eksperimen

Berdasarkan hasil uji normalitas diperoleh $L_0 = 0.163$ dan berdasarkan tabel Nilai Kritik L untuk uji *lilliefors* pada taraf nyata $\alpha = 0.05$ dengan jumlah siswa 25 orang diperoleh $L_{tabel} = 0.173$. Karena $L_0 < L_{tabel}$ ($0.163 < 0.173$), maka dapat dikemukakan bahwa kelas eksperimen berdistribusi normal.

b. Kelas Kontrol

Berdasarkan hasil uji normalitas diperoleh $L_0 = 0.096$ dan berdasarkan tabel Nilai Kritik L untuk uji *lilliefors* pada taraf nyata $\alpha = 0.05$ dengan jumlah siswa 23 orang diperoleh $L_{tabel} = 0.190$. Karena $L_0 < L_{tabel}$ ($0.096 < 0.190$), maka dapat dikemukakan bahwa kelas kontrol berdistribusi normal. Hasil uji normalitas pada kedua kelas sampel dapat dilihat pada tabel.

Tabel 4.4 Hasil Uji Normalitas Data

Kelas	α	N	L_0	L_{tabel}	Distribusi
Eksperimen	0.05	32	0.140	0.208	Normal
Kontrol	0.05	31	0.132	0.143	Normal

Dari tabel di atas terlihat bahwa kelas eksperimen mempunyai nilai $L_0 = 0.140 < L_{tabel} = 0.208$ dan kelas kontrol mempunyai nilai $L_0 = 0.132 < L_{tabel} = 0.143$. Oleh karena $L_0 < L_{tabel}$ pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, maka hasil belajar siswa dari kelas eksperimen dan kontrol adalah berdistribusi normal. Untuk lebih jelasnya hasil uji normalitas data ini dapat dilihat pada **lampiran XIII**.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dianalisis dengan uji f . Uji homogenitas bertujuan untuk melihat kedua kelas sampel mempunyai variansi yang homogen atau tidak. Langkah-langkah untuk uji homogen ini adalah yang pertama menentukan nilai sebaran F dengan $v_1 = n_1 - 1$, dan $v_2 = n_2 - 1$. Maka $v_1 = 32 - 1 = 31$ dan $v_2 = 31 - 1 = 30$ taraf nyata $\alpha = 0.1$.

Menentukan wilayah kritiknya jika $H_1 : s_1^2 \neq s_2^2$

$$f > f_{1-\frac{\alpha}{2}}(v_1, v_2) \text{ atau } f < f_{\frac{\alpha}{2}}(v_1, v_2)$$

$$f > f_{1-\frac{0.1}{2}}(31, 30) = f_{0.95}(31, 30) = \frac{1}{f_{0.05}(31, 30)} = \frac{1}{1.84} = 0.54$$

$$f < f_{\frac{\alpha}{2}}(v_1, v_2) = f_{0.05}(31, 30) = 1.84$$

Menentukan nilai f bagi pengujian $H_0 : s_1^2 = s_2^2$

$$s_1^2 = 238.74 \text{ dan } s_2^2 = 204.87$$

$$f = \frac{s_1^2}{s_2^2} = \frac{15.46}{14.31} = 1.08$$

Setelah dilakukan uji homogenitas dengan uji f sesuai dengan langkah-langkah yang telah ditentukan maka diperoleh hasil sebagaimana yang terdapat pada tabel 4.7.

Tabel 4.7 Hasil Uji Homogenitas Data

Kelas	$\bar{x}$	N	s^2	F	Keterangan
Eksperimen	84.09	32	238.74	1.08	Homogen
Kontrol	75.25	31	204.87		

Berdasarkan tabel 4.7 di atas terlihat bahwa f yang diperoleh adalah 0.97 berdasarkan tabel f diperoleh nilai $f_{1-\frac{\alpha}{2}}(v_1, v_2)$ adalah 0.49 dan nilai

$f_{\frac{\alpha}{2}}(v_1, v_2)$ adalah 2.03. Oleh karena $f_{1-\frac{\alpha}{2}}(v_1, v_2) < f < f_{\frac{\alpha}{2}}(v_1, v_2)$ atau **0.54 < 1.08 <**

1.84, maka dapat dikemukakan bahwa data memiliki variansi yang homogen. Untuk lebih jelasnya hasil uji homogenitas kelas sampel ini dapat dilihat pada **lampiran XIV**.

3. Uji Hipotesis

Berdasarkan uji normalitas dan homogenitas yang telah dilakukan, ternyata kedua kelas berdistribusi normal dan mempunyai variansi yang homogen. Oleh karena itu, untuk uji hipotesis ini maka dilakukan uji- t . Langkah-langkah yang dilakukan adalah yang pertama tetapkan taraf nyata adalah $\alpha = 0.05$ derajat kebebasannya:

$$\left. \begin{array}{l} n_1 = 32 \\ n_2 = 31 \end{array} \right\} v = n_1 + n_2 - 2 = 32 + 31 - 2 = 61$$

Wilayah kritik t dari $v = 61$ dengan $\alpha = 0.05$ adalah:

$$-t_{(1-\frac{\alpha}{2})} < t < t_{(1-\frac{\alpha}{2})} \text{ yaitu } t_{(1-\frac{\alpha}{2})} = t_{(1-\frac{0.05}{2})} = t_{0.975} = 2.00$$

Karena didapat $t_{0.975}$ maka $t_{tabel} = 2.00$ dengan melihat tabel persentil distribusi t .

Setelah dilakukan uji- t sesuai dengan rumus yang telah ditentukan maka hasil pengujiannya dapat dilihat pada tabel.

Tabel 4.8. Hasil Uji Hipotesis Data

Kelas	$\bar{x}$	N	S	t_{hitung}	t_{tabel}
Eksperimen	84.09	32	15.46	6.60	2.00
Kontrol	75.25	31	14.31		

Berdasarkan hasil perhitungan dengan uji- t didapat harga $t_{hitung} = 6.60$ sedangkan $t_{tabel} = 2.00$ pada taraf nyata $\alpha = 0.05$, berarti $t_{hitung} > t_{tabel}$, dan H_1 diterima karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($6.60 > 2.00$) maka dapat dikemukakan bahwa: "Hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI dengan menggunakan media Strip Story lebih baik daripada hasil belajar PAI siswa dengan menerapkan pembelajaran konvensional". Dilihat pada **lampiran XV**.

C. Pembahasan

Hasil belajar dapat diketahui melalui pengukuran hasil belajar yang menunjukkan sejauh mana pencapaian pemahaman materi yang dikuasai siswa. Hasil belajar biasanya diberikan dalam bentuk nilai. Nilai siswa yang

tinggi menunjukkan pemahaman yang baik dan nilai siswa yang rendah berarti pemahamannya masih kurang. Tolak ukur yang digunakan untuk menentukan tingkat keberhasilan siswa dalam mengetahui dan memahami suatu pelajaran terwujud dalam perubahan tingkah laku dari tidak tahu menjadi tahu dan dari tidak mengerti menjadi mengerti.

1. Penggunaan Media Strip Story dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di SMP N 5 Kota Solokpada Mata Pelajaran PAI di SMP N 5 Kota Solok.

Berdasarkan pengamatan peneliti selama penelitian, proses pembelajaran dengan menggunakan Media Strip Story dapat membantu siswa dalam membangun pengetahuannya sendiri. Proses pembelajaran dengan menerapkan media Strip Story berhasil meningkatkan hasil belajar siswa, meskipun pada awalnya sulit mengatur siswa. Namun, hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menerapkan Media Strip Story siswa terlebih dahulu menghubungkan konsep lama dengan konsep baru, dengan cara siswa diberikan beberapa pertanyaan kemudian siswa menuliskan hal-hal yang berhubungan dari pertanyaan tersebut. Setelah menghubungkan antar konsep, pada (*Organizing*) siswa mengemukakan ide-ide dari informasi yang diperoleh dan siswa bertukar pendapat dalam kelompoknya dengan membuat konsep-konsep hingga membentuk pengetahuan baru dan memperoleh pemahaman yang baik. (*Reflecting*) siswa memiliki kesempatan untuk memikirkan kembali apakah hasil diskusi/kerja kelompoknya pada tahap *Organizing* sudah benar atau masih terdapat kesalahan yang perlu diperbaiki. (*Extending*) kegiatan akhir yang dilakukan siswa yaitu *extending* memperluas pengetahuan siswa yang sudah diperoleh selama proses belajar mengajar berlangsung. Ada beberapa hal yang menyebabkan Media Strip Story ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa. *Pertama*, Merangsang daya berpikir siswa. *Kedua*,

melatih daya fikir kritis siswa terhadap suatu masalah. *Ketiga*, memberikan siswa pembelajaran bermakna. Dengan kata lain Media Strip Story ini membantu siswa untuk membangun pengetahuannya sendiri dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan analisis data hasil belajar PAI siswa pada kedua sampel, didapatkan bahwa hasil belajar siswa pada kelas eksperimen lebih baik dari pada kelas kontrol. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata kelas eksperimen yaitu **84.09** lebih tinggi dari rata-rata kelas kontrol yaitu **75.25**. Setelah pengujian dengan menggunakan uji-t diperoleh H_0 ditolak. Ini berarti H_1 dalam penelitian ini diterima, yaitu “hasil belajar PAI siswa dengan Menggunakan Media Strip Story lebih baik dari pada hasil belajar siswa dengan tidak menggunakan media Strip Story pada mata pelajaran PAI di kelas VIII SMPN 5 Kota Solok.

Pada kelas kontrol masih banyak nilai siswa yang berada di bawah nilai KKM yang ditentukan sekolah yaitu 75. Kelas eksperimen ada 6 orang siswa dengan nilai dibawah KKM. Pada kelas kontrol ada 17 orang siswa yang nilainya berada di bawah KKM. Hasil belajar siswa kelas eksperimen lebih baik dari pada kelas kontrol. Hal ini diartikan bahwa penerapan penggunaan Media Strip Story dapat diterapkan dalam pembelajaran.

2. Pengaruh Hasil Belajar Siswa Setelah Melakukan Penerapan Media Strip Story Pada Mata Pelajaran PAI Di SMP N 5 Kota Solok

Hasil belajar kelas sampel setelah diberikan perlakuan pada materi Makanan dan Minuman yang Halal dan Haram dengan menggunakan Media Strip Story pada kelas eksperimen dan media konvensional pada kelas kontrol. Hal ini dapat dilihat pada tes, dari skor tertinggi dan skor terendah serta nilai rata-rata dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Adapun skor tertinggi pada kelas eksperimen 100, sedangkan kelas kontrol 93. Dan skor terendah pada kelas eksperimen 25

sedangkan pada kelas kontrol 60. Sementara nilai rata-rata kelas eksperimen 84.09 sedangkan nilai rata-rata kelas kontrol 75.25 dengan selisih 9.77. begitu pun dengan melihat persentase ketuntasan belajar siswa secara klasikal yaitu pada kelas eksperimen persentase ketuntasan diperoleh 72% sedangkan pada kelas kontrol diperoleh 39.13% dengan selisih 32.87%.

Ketuntasan kelas eksperimen lebih banyak dibandingkan kelas kontrol, yaitu pada kelas eksperimen terdapat 26 orang siswa yang tuntas dan 6 orang siswa yang tidak tuntas dari 32 orang siswa pada kelas eksperimen. Sedangkan pada kelas kontrol, terdapat 14 orang siswa yang tuntas dan 17 orang siswa yang tidak tuntas dari 31 orang siswa pada kelas kontrol. Dengan demikian, ini berarti bahwa pembelajaran pada kelas eksperimen lebih baik dari pada pembelajaran pada kelas kontrol.

Hal ini karena pada kelas eksperimen pembelajarannya melibatkan siswa itu sendiri sehingga siswa mengalami pengalaman belajarnya langsung sendiri. Siswa dituntut untuk berfikir terhadap permasalahan-permasalahan yang ada atau yang diberikan oleh guru lewat tugas kelompok. Sehingga siswa dalam kelompok berdiskusi satu sama lain dan saling bertukar pikiran dan gagasan-gagasan serta saling berargumentasi yang menjadikan pembelajaran pada kelas eksperimen lebih hidup dan aktif karena terjadi interaksi antara siswa dengan siswa serta siswa dengan guru. Belajar merupakan proses bagi siswa dalam membangun gagasan atau pemahamannya sendiri, maka kegiatan belajar mengajar hendaknya memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan hal tersebut dengan lancar dan penuh motivasi. Suasana belajar yang diciptakan oleh guru harus melibatkan siswa secara aktif, bertanya dan mempertanyakan, menjelaskan, dan sebagainya. Suasana belajar seperti itu yang dibutuhkan siswa agar siswa mampu berfikir. Dan hasil dari mencari pemahaman ini disimpan dalam ingatan untuk sewaktu-waktu dipergunakan.

Berdasarkan pengamatan peneliti selama penelitian, proses pembelajaran dengan penggunaan Media Strip Story dapat membantu siswa dalam membangun pengetahuannya sendiri. Proses pembelajaran dengan menerapkan media Strip Story berhasil meningkatkan hasil belajar siswa, meskipun pada awalnya sulit mengatur siswa. Namun, hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menerapkan media Strip Story siswa terlebih dahulu menghubungkan konsep lama dengan konsep baru, dengan cara siswa diberikan beberapa pertanyaan kemudian siswa menuliskan hal-hal yang berhubungan dari pertanyaan tersebut. Setelah menghubungkan antar konsep, pada (*Organizing*) siswa mengemukakan ide-ide dari informasi yang diperoleh dan siswa bertukar pendapat dalam kelompoknya dengan membuat konsep-konsep hingga membentuk pengetahuan baru dan memperoleh pemahaman yang baik. (*Reflecting*) siswa memiliki kesempatan untuk memikirkan kembali apakah hasil diskusi/kerja kelompoknya pada tahap *Organizing* sudah benar atau masih terdapat kesalahan yang perlu diperbaiki. (*Extending*) kegiatan akhir yang dilakukan siswa yaitu *extending* memperluas pengetahuan siswa yang sudah diperoleh selama proses belajar mengajar berlangsung.

Berdasarkan alasan yang penulis paparkan diatas maka proses pembelajaran yang menjadikan siswa terlibat secara aktif dapat terwujud. Sebab dengan diterapkan media pembelajaran Strip Story, siswa belajar untuk meningkatkan pemahaman, saling berbagi pengetahuan, mendiskusikan dan menyampaikan isi gagasan materi dengan bahasa sendiri, hubungan interaksi antar siswa lain terjalin. Dengan penerapan media pembelajaran Strip Story ini peran guru sebagai fasilitator tercipta dengan baik.

Dari pembahasan sebelumnya dapat dipahami bahwa hasil belajar kelas eksperimen lebih baik dari pada hasil belajar kelas kontrol. Hal ini juga sesuai dengan hipotesis yang berbunyi: “ Hasil belajar siswa dengan media

Strip Story ini lebih baik dari pada tidak menggunakan media strip story pada mata pelajaran PAI materi makanan dan minuman yang halal dan haram”

Hasil ini sejalan dengan hasil beberapa penelitian yang berujung pada kesimpulan adanya perubahan signifikan dengan media pembelajaran Strip Story terhadap peningkatan hasil belajar siswa (M. Yusuf Hidayat, dkk, 2014). Hasil ini juga sejalan dengan beberapa pendapat para ahli mengenai keterkaitan antara pengaruh model pembelajaran dengan hasil belajar (Resti Wahyujati, dkk, 2016). Model pembelajaran memiliki pengaruh terhadap hasil pembelajaran (Gusti Ayu Nyoman, dkk, 2015). Model Pembelajaran sebagai sarana dalam meningkatkan hasil belajar siswa (Reza Muizaddin, dkk, 2016).

D. Kendala-kendala yang dihadapi dalam Penelitian

Meskipun dapat dikatakan bahwa penerapan metode debat aktif ini telah berhasil, tentu ada beberapa kendala yang penulis temukan diantaranya sebagai berikut :

- a. Pada awal penelitian, penulis mengalami kesulitan dalam mengatur atau mengorganisasikan siswa karena siswa belum terbiasa melaksanakan pembelajaran dengan media yang penulis terapkan. Namun, penulis tetap berusaha mengenal karakter siswa dalam pembelajaran, yang pada akhirnya masalah tersebut dapat teratasi.
- b. Pada saat siswa saling berdiskusi masih ada sebagian siswa yang bercanda dan tidak serius. Meskipun demikian, peneliti tetap berusaha agar mampu mengelola kelas dengan baik. Dalam menerapkan media strip story ini, diperlukan kerja sama yang baik antara guru dengan siswa dan siswa dengan siswa supaya tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan baik.
- c. Secara umum, dari segi pelaksanaan media pembelajaran strip story ini memerlukan waktu yang cukup panjang agar materi yang diajarkan dapat terselesaikan dengan sempurna. Oleh karena itu, guru harus mampu

merancang penerapan media ini dengan baik agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan sebaik mungkin.

- d. Dalam melakukan penelitian peneliti agak kesulitan karena disini peneliti meneliti pada saat CORONA yang mana pembelajaran dilakukan 2 shift. Shift pagi jam 07.30, dan shift siang 11.00. kendala nya disini bagi yang masuk di shift siang anak-anak banyak yang tidak fokus karena banyak yang mengantuk. Dan akhirnya tertidur di dalam kelas pada saat proses pembelajaran berlangsung.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa, nilai rata-rata kelas eksperimen test 84.09 sedangkan, pada kelas kontrol test 75.25 dengan selisih test 8.84. Begitupun dengan melihat persentase ketuntasan belajar siswa secara klasikal yaitu pada kelas eksperimen persentase ketuntasan diperoleh 81.25%sedangkan, pada kelas kontrol diperoleh 45.16% dengan selisih 36.09%. Ketuntasan kelas eksperimen lebih banyak dibandingkan kelas kontrol, yaitu kelas eksperimen terdapat 26 orang siswa yang tuntas dan 6 orang yang tidak tuntas dari 32 orang siswa. Sedangkan, kelas kontrol terdapat 14 orang siswa yang tuntas dan 17 orang siswa yang tidak tuntas dengan jumlah siswa 31 orang. Dengan demikian dapat dikemukakan bahwa hipotesis H_1 diterima yaitu “Penggunaan Media Strip Story dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di SMP N 5 Kota Solok.”

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas maka penulisingin mengemukakan beberapa saran antara lain :

1. Pembelajaran dengan menggunakanmedia Strip Stotyini dapat meningkatkan hasil belajar PAI siswa. Oleh sebab itu, disarankan kepada guru mata pelajaran PAI di SMP N 5 Kota Solok (khususnya) dapat menerapkanmedia ini dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Penulis menyadari bahwa penelitian ini masih jauh dari kesempurnaan karena masih adanya beberapa faktor yang belum diperhatikan secara

seksama. Oleh karena itu, bagi semua pihak yang berkompeten disarankan agar dapat mengadakan penelitian lanjutan sebagai pengembangan dari penelitian ini sehingga, strategi pembelajaran dan media pembelajaran dapat berkembang di dunia pendidikan dan menjadi salah satu alternatif untuk meningkatkan hasil belajar.

3. Mengingat penelitian ini masih sangat sederhana, memiliki keterbatasan dalam hal waktu yang singkat dan jenis instrumen yang digunakan terbatas, maka hasil penelitian ini bukan merupakan hasil akhir. Oleh karena itu peneliti lain dapat melakukan penelitian sejenis dengan mengurangi keterbatasan yang ada, dengan demikian diharapkan akan diperoleh informasi yang lebih akurat.

DAFTAR PUSTAKA

- Adelia Putri, 2017. *Skripsi. Pengaruh penerapan media Strip Story terhadap hasil belajar Al-qur'an Hadist peserta didik kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Darul Huda Campang Jaya Suka Bumi Bandar Lampung*
- Ahmadi, Abu, 1991. *Ilmu Pendidikan*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Amna Emda, 2017. Kedudukan motivasi siswa dalam pembelajaran. *Jurnal Lantanida*, Vol 5, Nomor 2, 2017:93-196
- Arsyad, Azhar, 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Eka Ayu Wulansari, 2017. *Skripsi. Penerapan Media Strip Story terhadap aktifitas belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama islam materi ayat Al'quran tentang toleransi kelas XII di SMA Muhammadiyah 2 Palembang*
- Fasihatus Sholihah, 2017. *Pengaruh Pendidikan Agama Islam terhadap Keaktifan Ibadah Sholat Siswa kelas XI di SMA Muhammadiyah 3 Surabaya*. *Jurnal pendidikan islam* Vol 6, Nomor 1, 2017
- Fatah, Ahmad, 2011. *Pengembangan Sumber Daya Manusia di Lembaga Pendidikan Islam (SMP)*
- Hardini, Isriani, 2017. *Strategi Pembelajaran Terpadu*. Yogyakarta: Group relasi inti Media
- Hayati Nifus, 2015. *Pembelajaran Insya (Kitabah) dengan Media Strip Story*. *Jurnal Horizon Pendidikan*, Vol 10, Nomor 2, Juli-Desember 2015: 213-220
- Irfan Zidniy, 2019. *Skripsi. Pengaruh Media Strip Story terhadap kemampuan hafalan mufradat di MI Negeri Sagaralangu Cipari Cilacap*
- Qorihatul Fikriyah, 2019. *Skripsi. Pengaruh media Strip Story terhadap hasil belajar peserta didik kelas V MI EL-ZIYAN pada mata pelajaran IPS*
- Qowaid, 2007. *Inovasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: PT Pena Citasatria

Renda Saputri, 2014. Skripsi. *Eksperimentasi Media Strip Story terhadap pemahaman teks Bahasa Arab siswa kelas VIII C MTs Muallimin Parakan Temanggung Tahun ajaran 2013/2014*

Rosita Primasari, 2014. *Penggunaan Media pembelajaran di Madrasah aliyah Negeri Se-Jakarta Selatan*

Sadiman, Arief, 2006. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada

Siti Suprihatin, 2015. *Upaya guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa*. Jurnal Pendidikan Ekonomi, Vol 3, Nomor 1, 2015:73-82

UU No 20 thn 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional