

**PENGARUH PENERAPAN PERMAINAN ACAK SUSUN TERHADAP PEMAHAMAN
MATERI HURUF HIJIAH DAN HARAKAT DALAM PEMBELAJARAN PAI
SISWA KELAS 1 SD NEGERI BERBAH 1 YOGYAKARTA**



SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta
Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh Gelar
Sarjana Strata Satu Pendidikan (S.Pd)

Disusun Oleh :

Umi Mahdyah Nabila

NIM : 19104010041

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA

YOGYAKARTA

2023

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Umi Mahdyyah Nabila

NIM : 19104010041

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

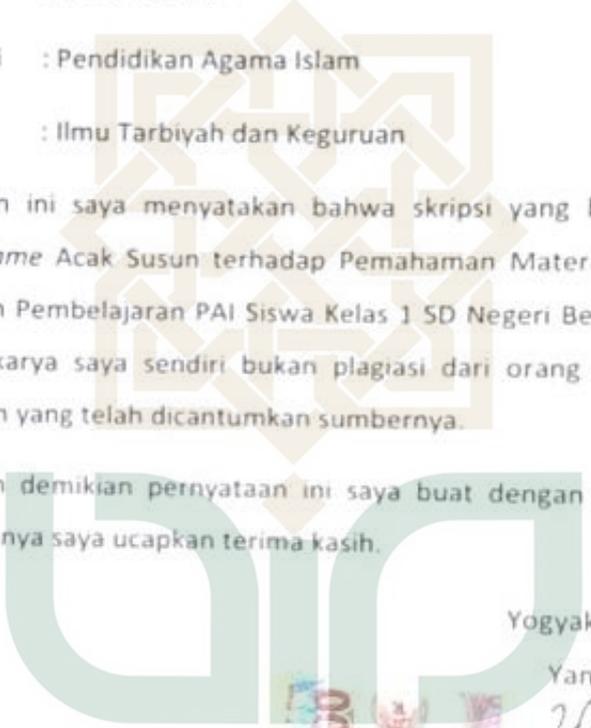
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang berjudul "Pengaruh Penerapan *Game* Acak Susun terhadap Pemahaman Materi Huruf Hijaiah dan Harakat dalam Pembelajaran PAI Siswa Kelas 1 SD Negeri Berbah 1 Yogyakarta" adalah hasil karya saya sendiri bukan plagiasi dari orang lain kecuali dalam bentuk kutipan yang telah dicantumkan sumbernya.

Dengan demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya. Atas perhatiannya saya ucapkan terima kasih.

Yogyakarta, 06 Juni 2023

Yang menyatakan.



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA
Umi Mahdyyah Nabila
19104010041

SURAT PERNYATAAN BERJILBAB

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Umi Mahdyah Nabila

NIM : 19104010041

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Dengan ini saya menyatakan bahwa saya benar-benar berjilbab dengan kesadaran dan tanpa paksaan dari pihak manapun dan saya tidak akan menuntut kepada pihak Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga (atas pemakaian jilbab dalam ijazah Strata Satu saya), seandainya suatu hari nanti terdapat instansi yang menolak ijazah tersebut karena penggunaan jilbab.

Dengan demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya. Atas perhatiannya saya ucapkan terima kasih.

Yogyakarta, 06 Juni 2023

Yang menyatakan,

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA


Umi Mahdyah Nabila

19104010041



SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI

Hal : Skripsi
Lamp. : 3 eksemplar

Kepada
Yth. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
Yogyakarta

Assalamu'alaikum wr.wb.

Setelah membaca, meneliti, memberikan petunjuk dan mengoreksi serta mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi Saudara:

Nama : Umi Mahdyah Nabila

NIM : 19104010108

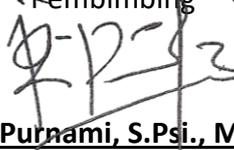
Judul Skripsi : Pengaruh Penarapan permainan Acak Susun terhadap Pemahaman Materi Huruf Hijaiah dan Harakat dalam Pembelajaran PAI Siswa Kelas 1 SD Negeri Berbah 1 Yogyakarta

Sudah dapat diajukan kepada Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu Pendidikan.

Dengan ini kami mengharap agar skripsi Saudara tersebut di atas dapat segera dimunaqasyahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum wr.wb.

Yogyakarta, 06 Juni 2023

Pembimbing


Sri Purnami, S.Psi., M.A

NIP. 19730119 199903 2 001

LEMBAR PENGESAHAN



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS ILMU TARBİYAH DAN KEGURUAN
Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 513056 Fax. (0274) 586117 Yogyakarta 55281

PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-1755/Un.02/DT/PP.00.9/07/2023

Tugas Akhir dengan judul : PENGARUH PENERAPAN PERMAINAN ACAK SUSUN TERHADAP PEMAHAMAN MATERI HURUF HJAJAH DAN HARAKAT DALAM PEMBELAJARAN PAI SISWA KELAS 1 SD NEGERI BERBAH 1

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : UMI MAHDYYAH NABILA
Nomor Induk Mahasiswa : 19104010041
Telah diujikan pada : Jumat, 16 Juni 2023
Nilai ujian Tugas Akhir : A

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Kenna Sidang

Sri Purnami, S.Psi. M.A.
SIGNED

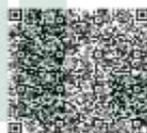
Valid ID: 644bc3b790d79



Penguji I

Drs. Nur Munajat, M.Si
SIGNED

Valid ID: 644f99e0eb69



Penguji II

Asniyah Nailasariy, M.Pd.I.
SIGNED

Valid ID: 644edac2f5ef



Yogyakarta, 16 Juni 2023

UIN Sunan Kalijaga
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Prof. Dr. Hj. Sri Sumarni, M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 644e22c745045

MOTTO

اقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ

“Bacalah dengan menyebut nama Tuhan-Mu Yang Menciptakan”

[Q.S Al-Alaq : 1]¹



¹ Kementrian Agama, *Mushaf Al-Qur'an Asmaul Husana*, (Bandung : CV. Mikraj Khazanah Ilmu, 2013), hal.597.

PERSEMBAHAN

Skripsi ini penulis persembahkan untuk :

Almamater Tercinta

Prodi Pendidikan Agama Islam

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ أَشْهَدُ أَنْ لَا إِلَهَ إِلَّا اللَّهُ وَأَشْهَدُ أَنَّ مُحَمَّدًا رَسُولُ اللَّهِ

Segala puji bagi Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, nikmat dan hidayah-Nya disertai dengan usaha maksimal, pada akhirnya peneliti dapat melakukan dan menyelesaikan skripsi ini. Shalawat dan salam semoga terlimpahkan kepada Nabi Muhammad SAW sebagai *uswatun hasanah* dalam kehidupan dan pelopor pendidikan melalui perilaku dan tuturnya.

Skripsi ini merupakan kajian singkat tentang implementasi permainan acak susun sebagai media pembelajaran PAI khususnya materi huruf hijiah dan harakat pada siswa kelas 1 SD Negeri Berbah 1. Peneliti menyadari bahwa selama penelitian skripsi ini, peneliti mendapatkan dorongan, bantuan, bimbingan dan dukungan dari berbagai pihak. Untuk itu, dengan segala kerendahan hati peneliti mengucapkan rasa terima kasih yang terdalam kepada bapak/ibu/sdr :

1. Rektor Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah memberikan motivasi dan edukasi selama peneliti menjadi mahasiswa.
2. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah memberikan pengarahan dan motivasi serta senyum semangat selama peneliti menjadi mahasiswa.
3. Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam yang telah memberikan motivasi dan pengetahuan penelitian selama peneliti menempuh studi.

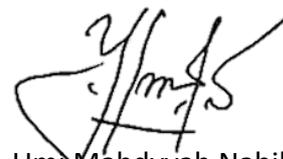
4. Sekretaris Program Studi Pendidikan Agama Islam yang telah memberikan dorongan dan motivasi untuk menyelesaikan skripsi ini.
5. Ibu Sri Purnami, S.Psi, M.A., selaku Dosen Pembimbing Akademik sekaligus Dosen Pembimbing Skripsi yang telah memberikan bimbingan dan arahan serta dukungan dengan mencurahkan dedikasi yang sangat besar untuk menuntun peneliti dalam menyusun dan menyelesaikan skripsi ini.
6. Segenap dosen dan karyawan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, yang telah ikhlas dan sabar menyalurkan ilmu pengetahuan kepada peneliti selama ini.
7. Seluruh pegawai dan staf tata usaha Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah memberikan pelayanan terbaik guna membantu dan mengarahkan peneliti dalam mengurus administrasi baik selama ini.
8. Ibu Henny Sri Rantauwati, S.Pd., M.Pd., selaku kepala sekolah SD Negeri Berbah 1 yang telah mengizinkan peneliti untuk melakukan penelitian serta keluarga besar SD Negeri Berbah 1 (Bapak Ekhsan, Bapak Wahyu, Ibu Rusmi, Ibu Sugini, Ibu Bibit, Ibu Naomi, Ibu Nana, Ibu Rini, Ibu Atika dan semua siswa kelas I-VI) yang selalu memberikan dukungan, kekuatan dan motivasi kepada peneliti selama ini.
9. Almarhumah Ibu saya tersayang, Ibu Sri Ani, yang telah menjadi satu-satunya alasan peneliti untuk terus berjuang dan bertahan.
10. Adik tersayang, Umi Durrotun Nafisah, yang telah menguatkan peneliti untuk bisa menyelesaikan skripsi ini.

11. Syifa Nurul Lathifah, yang telah menjadi teman, saudara dan keluarga yang selalu menjadi rumah bagi peneliti.
12. Karimatul Rizqi, yang telah menjadi teman kamar yang sangat baik sekaligus pembimbing pribadi untuk menyelesaikan skripsi ini.
13. Putri Izzati Nur Mega Silvy, yang menemani peneliti dalam mengerjakan skripsi ini dan menghibur peneliti dengan tingkah *random*-nya.
14. Alisa, Risya, Azizah, Afni dan Sari, teman-teman seperjuangan PAI angkatan 2019 (Zam-zam) dan teman-teman KKN Banyusoca yang selalu memberikan kekuatan dan menemani peneliti sejak awal studi hingga sekarang.
15. IKON dan B.I, yang selalu menghibur, menginspirasi dan memotivasi peneliti melalui karya-karya mereka.
16. Diri saya pribadi yang telah bertahan, berjuang dan kuat dengan segala ujian. Terima kasih untuk tetap bertahan sampai saat ini.

Peneliti menyadari bahwa penulisan skripsi ini jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, peneliti dengan hati yang lapang menerima kritik dan saran dari berbagai pihak. Akhir kata semoga skripsi ini dapat berguna bagi semua pihak dan dapat diambil hikmahnya. Aamiin Ya Rabbal 'aalamiin.

Yogyakarta, 06 Juni 2023

Peneliti



Umi Mahdyyah Nabila

NIM. 19104010041

ABSTRAK

UMI MAHDYYAH NABILA, *Pengaruh Penerapan Permainan Acak Susun terhadap Pemahaman Materi Huruf Hijaiah dan Harakat dalam Pembelajaran PAI Siswa Kelas 1 SD Negeri Berbah 1 Yogyakarta. Skripsi. Yogyakarta : Fakultas Ilmi Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, 2023.*

Kemampuan baca tulis al-qur'an menjadi hal yang seharusnya dimiliki oleh setiap siswa beragama Islam karena hal tersebut akan menjadi dasar mereka dalam memahami ajaran Islam pada tahap selanjutnya. Namun pada kenyataannya masih terdapat siswa yang belum memiliki kemampuan baca tulis al-qur'an dengan baik dan benar. Hal ini juga dirasakan oleh 78% siswa SD Negeri Berbah 1 karena mereka belum memahami huruf hijaiyah dan harakat dengan baik dan mendalam. Oleh karena itu dalam penelitian ini, peneliti menerapkan permainan acak susun sebagai media pembelajaran dengan tujuan untuk melihat pengaruh permainan tersebut terhadap pemahaman siswa pada materi huruf hijaiyah dan harakat.

Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian *true* eksperimen *pretest-posttest control group design*. Adapun metode pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan tes pemahaman huruf hijaiyah dan harakat. Sedangkan teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan uji *dependent sample t-test* dan uji *independent sample t-test*. Sebelum melakukan uji analisis data, peneliti melakukan uji coba instrumen berupa uji validitas isi menggunakan *expert judgement* dengan rumus indeks gregory serta uji reliabilitas menggunakan rumus KR-20. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas 1 SD Negeri Berbah 1 yang berjumlah 28 siswa. Subjek tersebut dibagi menjadi 2 kelompok yang terdiri dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang mana tiap kelompok berjumlah 14 siswa. Pembagian kelompok tersebut dilakukan secara acak.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa permainan acak susun berpengaruh terhadap pemahaman siswa tentang materi huruf hijaiyah dan harakat. Hasil tersebut ditunjukkan dengan hasil uji *dependent sample t-test* antara nilai *pretest* dan nilai *posttest* dengan nilai $t(13) = -5.396$, dan nilai $p = 0,000$ ($p < 0,05$). Serta hasil uji *independent sample t-test* nilai *gainscore* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dengan nilai $t = 13,571/6,386 = 2,125$, $df = 26$, $p = 0,043$ ($p < 0,05$). Dari kedua uji tersebut menunjukkan bahwa nilai t hitung lebih besar dari pada nilai t tabel walaupun nilai uji *dependent sample t-test* bernilai negatif akan tetapi semua nilai p menunjukkan $<$ dari 0,05 dengan begitu hipotesis pada penelitian ini diterima.

Kata Kunci : media pembelajaran, pendidikan agama Islam, huruf hijaiyah dan harakat.

DAFTAR ISI

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN	i
SURAT PERNYATAAN BERJILBAB	ii
SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
MOTTO	v
KATA PENGANTAR	vii
ABSTRAK	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	6
E. Kajian Pustaka	7
BAB II KAJIAN TEORI	19
A. Pemahaman Materi Huruf Hijaiah dan Harakat	19
B. Permainan Acak Susun	27
C. Keterkaitan Penerapan Permainan Acak Susun dengan Pemahaman Huruf Hijaiah dan Harakat	32
D. Hipotesis	34
BAB III METODE PENELITIAN	35
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian	35
B. Variabel dan Definisi Operasioanal Variabel Penelitian	37
C. Subjek	40
D. Metode Pengumpulan Data	41
E. Instrumen Pengumpulan Data	42

F. Uji Coba Instrumen	49
G. Metode Analisis Data	54
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	59
A. Gambaran Umum Pelaksanaan Penelitian	59
B. Deskripsi Data Hasil Pretest dan Postest	60
C. Uji Prasyarat.....	65
D. Uji Hipotesis	69
E. Pembahasan Penelitian.....	77
BAB V PENUTUP	81
A. Kesimpulan.....	81
B. Saran	81
DAFTAR PUSTAKA	83
LAMPIRAN-LAMPIRAN	88



DAFTAR TABEL

Tabel 1. Tingkat Pemahaman Taksonomi Bloom.....	20
Tabel 2. Desain Penelitian True Eksperimen.....	36
Tabel 3. Kisi-kisi Soal	43
Tabel 4. Instrumen Lembar Observasi	46
Tabel 5. Instrumen Penilaian Relevansi Butir Soal.....	50
Tabel 6. Instrumen Indeks Gregory.....	51
Tabel 7. Interpretasi Perhitungan Indeks Gregory.....	51
Tabel 8. Hasil Reliabilitas Pretest dan Postest	54
Tabel 9. Indikator Perhitungan Pearson's & Cohen's d	56
Tabel 10. Hasil Pretest dan Postest Kelompok Eksperimen.....	62
Tabel 11. Hasil Pretest dan Postest Kelompok Kontrol	64
Tabel 12. Hasil Uji Normalitas	66
Tabel 13. Hasil Uji Homogenitas Kelompok Eksperimen	67
Tabel 14. Hasil Uji Homogenitas Kelompok Kontrol	68
Tabel 15. Hasil Uji Dependent Sample T-Test Nilai Pretest dan Postest Kelompok Eksperimen.....	69
Tabel 16. Hasil Uji Dependent Sample T-Test Nilai Pretest dan Postest Kelompok Kontrol.....	72
Tabel 17. Hasil Uji Independent Sample T-Test Nilai Pretest	74
Tabel 18. Hasil Uji Independent Sample T-Test Gainscore	75

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Huruf Hijaiah	24
Gambar 2. Harakat dan Bunyinya	25
Gambar 3. Hasil Pretest dan Postest Kelompok Eksperimen	61
Gambar 4. Hasil Pretest dan Postest Kelompok Kontrol	63



DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN I	: MODUL EKSPERIMEN
LAMPIRAN II	: INSTRUMEN PENELITIAN
LAMPIRAN III	: DATA PENELITIAN
LAMPIRAN IV	: HASIL ANALISIS DATA
LAMPIRAN V	: ADMINISTRASI



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam dunia pendidikan (baik pendidikan formal maupun non-formal), guru dan siswa merupakan komponen utama dalam suatu proses pembelajaran. Guru dan siswa adalah suatu kesatuan yang saling berhubungan. Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 4 peserta didik (siswa) adalah anggota masyarakat yang berusaha mengembangkan potensi diri melalui proses pembelajaran yang tersedia pada jalur, jenjang, dan jenis pendidikan tertentu.² Peserta didik atau siswa juga dapat diartikan sebagai seorang individu yang berusaha untuk mengembangkan potensi yang dimilikinya baik dalam aspek akademik maupun non akademik melalui suatu proses pembelajaran.³ Sedangkan guru merupakan seseorang yang berperan sebagai pendamping, perantara serta fasilitator yang bertugas untuk menyampaikan materi kepada siswanya. Tidak hanya itu, guru juga berkewajiban untuk menuntun serta mengarahkan siswa sesuai dengan ideologi bangsa dan agama.

Dalam ranah pendidikan, siswa tidak hanya dibekali dengan pendidikan umum saja, akan tetapi mereka juga dibekali dengan pendidikan religi atau agama sesuai dengan kepercayaan yang mereka. Pendidikan agama dari

² Rina Febriana (2019). *Kompetensi Guru*. Jakarta Timur : PT, Bumi Aksara, hal.11

³ Muhammad Rifa'i (2018). *Manajemen Peserta Didik (Pengelolaan Peserta Didik untuk Efektivitas Pembelajaran)*. Medan : CV. Widya Puspita, hal.2.

setiap agama yang ada di Indonesia pada dasarnya memiliki tujuan yang sama yaitu agar siswa dapat memahami dan menghayati serta mengamalkan nilai-nilai agama yang telah mereka pelajari. Begitu juga dengan pendidikan agama Islam. Dalam pendidikan agama Islam siswa diharapkan memiliki keimanan dan ketakwaan kepada Allah SWT., serta berakhlak karimah sesuai dengan pedoman umat Islam yaitu ajaran Al-Qur'an dan hadis sehingga mereka dapat mengamalkannya dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, kemampuan baca tulis al-quran merupakan kemampuan dasar yang harus dimiliki oleh siswa sejak kecil sehingga mereka dapat memahami ajaran Islam dengan baik nantinya.

Namun faktanya ditemukan permasalahan yang berkaitan dengan kemampuan baca tulis al-Qur'an yang mana masih banyak siswa yang belum mampu membaca maupun menulis al-Qur'an dengan baik dan benar. Hal ini dirasakan oleh siswa SDN Berbah 1 Kabupaten Sleman Kota Yogyakarta. Sekitar 78% dari jumlah keseluruhan siswa SDN Berbah 1 Kabupaten Sleman Kota Yogyakarta masih merasa kesulitan membaca dan menulis al-Qur'an.⁴ Permasalahan tersebut menyebabkan para siswa mengalami kesulitan dalam mengikuti mata pelajaran PAI, karena dalam pelajaran PAI tersebut banyak sekali materi yang berkaitan dengan ayat-ayat al-Qur'an maupun hadis.

Adapun salah satu faktor yang memengaruhi kemampuan baca tulis al-Qur'an para siswa tersebut adalah kurangnya pemahaman mereka terhadap

⁴ Wawancara dengan Muh. Ekhsan, tanggal 4 Januari 2023 di Kantor SD N Berbah 1 Yogyakarta.

huruf hijaiyah dan harakat. Para siswa belum bisa membedakan bentuk dan bunyi huruf hijaiyah dan harakat dengan benar. Sehingga hal tersebut berpengaruh terhadap kemampuan baca tulis al-Qur'an mereka.

Berdasarkan hasil observasi awal, upaya yang telah dilakukan untuk menyikapi permasalahan tersebut adalah dibentuknya TPA (Taman Pendidikan Al-Qur'an) yang diadakan seminggu sekali dan bertempat di musholla SD Negeri Berbah 1. Akan tetapi, pelaksanaan TPA ini dilakukan di luar jam sekolah sehingga partisipasi anak-anak dalam mengikuti kegiatan ini masih terbilang kurang. Upaya lain yang dilakukan dalam rangka menyikapi hal tersebut yaitu pengenalan huruf hijaiyah dan harakat serta pembiasaan membaca dan menulis surah-surah pendek pada saat pembelajaran PAI. Namun upaya tersebut belum memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan baca tulis al-Qur'an pada siswa SD Negeri Berbah 1.

Melihat urgensi tersebut, guru sebagai pendidik dan fasilitator harus berupaya semaksimal mungkin untuk meningkatkan kemampuan baca tulis al-Qur'an siswanya. Salah satu langkah awal yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kemampuan baca tulis al-Qur'an yaitu dengan memberikan pengenalan dan pemahaman tentang huruf-huruf hijaiyah dan harakat secara mendalam kepada siswa. Pengenalan huruf hijaiyah dan harakat ini harus diberikan dan dipahami secara mendalam kepada siswa, karena pemahaman terhadap huruf hijaiyah dan harakat tersebut merupakan pondasi agar mereka dapat membaca dan menulis al-Qur'an.

Dalam penyampaian materi pembelajaran, seorang guru harus mengetahui karakteristik siswanya terlebih dahulu, sehingga ia dapat memilih metode atau media mana yang cocok untuk diterapkan dalam proses pembelajaran. Pemilihan metode dan media pembelajaran yang tepat tentunya juga akan mempermudah siswa dalam memahami materi pelajaran.

Dalam proses pembelajaran terdapat beberapa faktor yang dapat mempengaruhi pemahaman atau hasil belajar siswa. Faktor-faktor tersebut antara lain yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri seorang siswa. Faktor internal ini meliputi bakat, minat dan motivasi siswa. Sedangkan yang dimaksud dengan faktor eksternal yaitu faktor yang berasal dari luar diri siswa, misalnya yaitu : faktor dari lingkungan sekolah, lingkungan keluarga dan lingkungan masyarakat. Faktor yang berasal dari lingkungan sekolah dapat dipengaruhi oleh bagaimana cara guru mengajar di kelas dan bagaimana cara guru dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswanya.⁵ Selain berperan sebagai pendamping bagi peserta didik, guru juga bertugas untuk merancang kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan semua sumber daya yang ada sehingga dapat menciptakan situasi belajar yang asik dan menyenangkan bagi siswanya.⁶ Siswa cenderung akan lebih mudah memahami materi

⁵ Leni Marlina, Sholehun. *Analisis Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah Majaran Kabupaten Sorong*, hal. 67.

⁶ Rina Febriana, "Kompetensi Guru" ..., hal.11.

apabila disampaikan dengan cara yang menyenangkan. Sebaliknya, mereka akan lebih mudah bosan apabila guru menggunakan metode atau media pembelajaran yang monoton dalam menyampaikan materi. Sehingga, guru harus memiliki terobosan-terobosan baru untuk mengemas serta menyampaikan materi pembelajaran dengan semenarik mungkin.

Agar proses pembelajaran dapat berlangsung dengan menyenangkan, pendidik dapat melakukan variasi terhadap media pembelajaran yang digunakannya. Media pembelajaran yang menarik dapat membangkitkan keinginan dan semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Pada dasarnya karakteristik siswa pada tingkat sekolah dasar adalah masih senang bermain,⁷ sehingga media yang cocok digunakan untuk menyampaikan materi huruf hijaiyah dan harakat adalah pembelajaran yang berbasis permainan. Melihat fasilitas sekolah SDN Berbah 1 yang masih terbatas, terlebih lagi pada ketersediaan komputer bagi siswa, sehingga permainan yang akan diterapkan pada SDN Berbah 1 ini adalah berbasis kertas yang tidak memerlukan perangkat komputer maupun jaringan internet.

Pembelajaran berbasis permainan yang akan dilakukan dalam penelitian ini disebut dengan permainan "Acak Susun". Dalam permainan ini siswa akan disajikan beberapa materi secara acak dalam bentuk potongan

⁷ Mutia (2001). Characteristic of Children Age of Basic Education, dalam *Jurnal Fitrah*, Vol. 3 No. 1, hal.118.

kartu yang nantinya mereka bertugas untuk menyusun materi-materi tersebut sesuai dengan instruksi peneliti secara benar.

Lebih lanjut, berdasarkan latar belakang tersebut peneliti akan mencoba menerapkan permainan acak susun dalam pelajaran PAI terkait materi Huruf Hijaiah dan Harakat pada siswa kelas 1 di SDN Berbah 1. Penerapan permainan acak susun dalam penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa khususnya pada materi huruf hijaiyah dan harakat. Akan tetapi, masih diperlukan penelitian secara empiris untuk menyimpulkan apakah permainan acak susun ini dapat digunakan sebagai media untuk meningkatkan pemahaman siswa.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah ada pengaruh penerapan permainan acak susun terhadap pemahaman materi Huruf Hijaiah dan Harakat pada siswa kelas 1 SDN Berbah 1 ?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini antara lain yaitu menguji secara empiris pengaruh penerapan permainan acak susun terhadap pemahaman materi Huruf Hijaiah dan Harakat pada siswa kelas 1 SDN Berbah.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah kontribusi dalam kajian teoritis pendidikan agama Islam khususnya yang berkaitan dengan tema huruf hijaiyah dan harakat.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Pendidik

Dari penelitian ini, pendidik dapat menerapkan permainan acak susun sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman siswa terkait materi huruf hijaiyah dan harakat. Pendidik disini tidak hanya sebatas guru di sekolah formal saja, akan tetapi juga mencakup guru mengaji sebagai pendidik di sekolah non formal serta orang tua sebagai pendidik di rumah. Permainan ini juga dapat diterapkan oleh semua pihak untuk membantu meningkatkan pemahaman terhadap materi huruf hijaiyah dan harakat.

b. Bagi siswa

Penelitian ini dapat menambah pengalaman baru serta dapat meningkatkan motivasi bagi siswa dalam belajar membaca dan menulis al-Qur'an.

E. Kajian Pustaka

Berdasarkan penelusuran terhadap penelitian yang sudah ada, diperoleh beberapa referensi penelitian yang relevan dengan kajian penelitian ini, diantaranya yaitu sebagai berikut :

1. Penelitian oleh Aan Solihati tahun 2018 yang berjudul "*Peningkatan Kemampuan Membaca Al-Qur'an Melalui Permainan Huruf Kartu Hijaiyah*". Penelitian Aan Sholihati ini bertujuan untuk memperoleh gambaran mengenai penggunaan kartu huruf hijaiyah dalam meningkatkan kemampuan membaca al-Qur'an pada kelompok B di TK IT Darul Amanah Purwawinangun, Kabupaten Kuningan. Penelitian Aan Sholihati dilatar belakangi oleh banyaknya siswa TK IT Darul Amanah Purwawinangun yang masih mengalami kesulitan dalam memahami huruf hijaiyah sehingga hal tersebut mempengaruhi kemampuan mereka dalam membaca al-Qur'an. Dalam penelitiannya, Aan Sholihati menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang menggunakan observasi sebagai teknik pengumpulan data. Hasil dari penelitian yang dilaksanakan Aan Solihati ini dapat ditarik kesimpulan bahwa permainan huruf kartu hijaiyah yang dibuat dengan berfariasi dan beraneka warna dapat menarik minat siswa TK IT Darul Amanah Purwawinangun dalam mengikuti pembelajaran sehingga kemampuan mereka dalam membaca al-Qur'an pun mengalami peningkatan.⁸ Persamaan dari penelitian Aan Solihati dengan penelitian ini yaitu menggunakan *game* sebagai media pembelajaran. Adapun perbedaan antara penelitian yang dilaksanakan oleh Aan Solihati dengan penelitian ini adalah subjek penelitian dan metode penelitiannya, yang mana

⁸ Aan Solihati (2018). Peningkatan Kemampuan Membaca Al-Qur'an melalui Permainan Huruf Kartu Hijaiyah, dalam *Jurnal Pelita PAUD*, Vol.7 No.1, hal. 228-235.

penelitian Aan Solihati dilakukan pada siswa TK dengan menggunakan metode PTK, sedangkan penelitian ini dilakukan pada siswa SD yang menggunakan metode eksperimen.

2. Penelitian Susanti pada tahun 2022, yang berjudul "*Penerapan Model Pembelajaran Index Card Match Terhadap Aktivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam*" bertujuan untuk mengetahui penerapan *Index Card Match* terhadap pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Game Index Card Match* merupakan salah satu media pembelajaran menggunakan kartu, dimana terdapat soal dan jawaban pada kartu tersebut sehingga siswa bertugas untuk menemukan jawaban yang cocok dengan pertanyaan yang sudah dipersiapkan. Adapun metode penelitian Susanti ini yaitu metode kualitatif. Jenis *game* yang digunakan dalam penelitian Susanti memiliki kemiripan dengan permainan acak susun yang digunakan pada penelitian ini. Kesimpulan hasil penelitian Susanti ini menyebutkan bahwa *game Index Card Match* ini dapat menumbuhkan motivasi untuk belajar serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa.⁹ Perbedaan penelitian yang dilakukan Susanti dengan penelitian ini yaitu terletak pada metode penelitiannya. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif sedangkan penelitian Susanti menggunakan metode kualitatif. *Game Index Card Match* dan

⁹ Susanti (2022). Penerapan Model Pembelajaran *Index Card Match* terhadap Aktivitas Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam, dalam *Jurnal Pemikiran Keislaman dan Kemanusiaan*, Vol. 6 No. 1, hal. 22-35.

permainan acak susun sama-sama menggunakan kartu dalam penerapannya. Adapun perbedaannya yaitu kartu dalam *game Index Card Match* ini berisi jawaban dan soal yang mana siswa bertugas untuk mencari pasangan atas soal dan jawaban tersebut secara tepat, sedangkan dalam permainan acak susun siswa bertugas untuk menempelkan kartu yang berisi jawaban pada soal yang telah diberikan oleh guru.

3. Penelitian Abd. Rosyid pada tahun 2019, yang berjudul "*Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Al-Qur'an dengan Media Kartu Huruf Pada Anak Usia Dini di RA Nurid Sufyan Liridlallah*" bertujuan untuk mengetahui kemampuan membaca al-Qur'an pada siswa kelas B RA Nurid Sufyan Liridlallah setelah menerapkan kartu huruf sebagai media pembelajaran. Hasil dari penelitian Rosyid ini menyatakan bahwa permainan kartu huruf hijaiyah dapat meningkatkan kemampuan siswa kelas B RA Nurid Sufyan Liridlallah dalam membaca al-Quran.¹⁰ Adapun perbedaan antara penelitian Rosyid dengan penelitian ini yaitu terletak pada jenis dan metode penelitiannya, Penelitian Abd. Rosyid ini merupakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK) yang menggunakan metode kualitatif sedangkan penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen yang menggunakan metode kuantitatif. Sedangkan

¹⁰ Abd. Rosyid (2019). Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Al-Qur'an dengan Menggunakan Media Kartu Huruf pada Anak Usia Dini di RA Nurid Sufyan Liridlallah, dalam *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 1 No. 2, hal. 20-25.

persamaan diantara keduanya yaitu baik penelitian Royid maupun penelitian ini sama sama menggunakan kartu sebagai media pembelajaran.

4. Penelitian Nema Ajimah Suja pada tahun 2022, yang berjudul “*Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII Melalui Metode Index Card Match materi Nun Sukun dan Tanwin di SMPN 1 Seruyan Hilir Timur*” ini bertujuan untuk menerapkan metode *Index Card Match* pada siswa kelas VII SMPN 1 Seruyan Hilir Timur sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada materi hukum nun sukun dan tanwin. Metode yang digunakan dalam penelitian Suja ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Kesimpulan dari hasil penelitian Suja ini yaitu *game Index Card Match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII SMPN 1 Seruyan Hilir Timur pada mata pelajaran PAI khususnya materi hukum nun sukun dan tanwin. Hal tersebut dapat ditinjau berdasarkan hasil belajar siswa pada siklus I dan siklus II, yang awalnya tingkat ketuntasan belajar siswa pada siklus I hanya 47% kemudian mengalami peningkatan menjadi 91% pada siklus II.¹¹ Adapun persamaan penelitian yang dilaksanakan Suja dengan penelitian ini yaitu menggunakan *game* sebagai media pembelajaran mata pelajaran PAI. Sedangkan perbedaan antara penelitian Suja dengan penelitian ini yaitu terletak pada metode

¹¹ Nema Ajima Suja (2022). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII Melalui Metode *Index Card* Materi Nun Sukun dan Tanwin di SMPN 1 Seruyan Hilir Timur, dalam *Jurnal Studi Islam*, Vol. 9 No. 1, hal. 117-126.

dan subjek penelitian. Suja menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) sebagai metode penelitiannya, sedangkan penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Subjek yang diambil untuk penelitian ini yaitu siswa SD, sedangkan dalam penelitian Suja subjek yang digunakan adalah siswa SMP.

5. Penelitian Faiqotul Jannah pada tahun 2020, yang berjudul *“Implementasi Metode Index Card Match Pada Materi Ilmu Tajwid Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di Kelas VII SMP N 5 Sragi Kabupaten Pekalongan”* ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana implementasi metode *index card match* serta untuk mengetahui faktor apa saja yang dapat mempengaruhi penerapan metode *index card match* pada materi ilmu tajwid mata pelajaran PAI di kelas VII SMP N 5 Sragi Kabupaten Pekalongan. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. Hasil dari penelitian Jannah ini yaitu implementasi dari permainan *index card match* pada kelas VII SMP N 5 Sragi Kabupaten Pekalongan dapat berjalan dengan baik dan mampu menumbuhkan rasa percaya diri dan antusias serta motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Adapun faktor pendukung penerapan *index card match* pada kelas VII SMP N 5 Sragi Kabupaten Pekalongan ini adalah keaktifan dan antusias siswa dalam proses pembelajaran. Akan tetapi antusias tersebut juga menyebabkan kondisi kelas menjadi gaduh dan mengganggu kelas yang lain. Dari penelitian

Jannah ini dapat disimpulkan bahwa *index card match* dapat membantu siswa kelas VII SMP N 5 Sragi Kabupaten Pekalongan dalam memahami dan mempelajari ilmu tajwid.¹² Persamaan penelitian Jannah dengan penelitian yaitu sama sama menggunakan *game* sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran PAI. Akan tetapi fokus penelitian Jannah berbeda dengan fokus penelitian ini. Penelitian Jannah berfokus pada bagaimana penerapan *index card match* serta faktor apa yang dapat mempengaruhi penerapan *index card match* tersebut. Sedangkan penelitian ini hanya berfokus pada penerapan *game* pembelajaran sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami huruf hijaiyah dan harakat.

6. Penelitian Hurriatus Tsaniyah Qutby dkk. pada tahun 2021, yang berjudul "*Eksplorasi Persepsi Siswa Sekolah Dasar Dalam Pembelajaran Huruf Hijaiyah Berbasis Permainan*" ini bertujuan untuk mengetahui persepsi penggunaan *mobile game base learning* dalam pembelajaran huruf hijaiyah pada siswa kelas 2 MI Iskandar Sulaiman Kota Batu. Jika penelitian ini hanya berfokus pada penerapan *game* dalam proses pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa, sedangkan dalam penelitiannya, Qutby tidak hanya mengembangkan *mobile game based learning* sebagai media pembelajaran, akan tetapi

¹² Faiqotul Jannah (2020). Implementasi Metode *Index Card Match* pada Materi Ilmu Tajwid Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di Kelas VII SMP N 5 Sragi Kabupaten Pekalongan. *Skripsi*. Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Pekalongan.

juga meneliti bagaimana tanggapan atau *feed back* siswa setelah menerapkan *mobile game based learning* dalam proses pembelajaran mereka. Persamaan lainnya yaitu penelitian ini juga menggunakan permainan sebagai media pembelajaran. Dalam penelitiannya Qutby menggunakan *mobile game* sedangkan penelitian ini menggunakan *game offline* berupa kartu. Dari hasil penelitian Qutby, dapat ditarik kesimpulan bahwa *mobile game based learning* dapat meningkatkan kemampuan siswa kelas 2 MI Iskandar Sulaiman Kota Batu dalam membaca huruf hijaiyah, selain itu siswa kelas 2 MI Iskandar Sulaiman Kota Batu juga memberikan respon baik mengenai penggunaan *mobile game based learning* sebagai media pembelajaran.¹³

7. Penelitian Riva Rifayah Sayidah dkk. pada tahun 2021, yang berjudul “*Media Game Edukasi Berupa Aplikasi Untuk Mengenal Huruf Hijaiyah Pada Anak Usia Dini*” ini bertujuan untuk menghasilkan suatu produk yang dapat memudahkan siswa dalam mengenal huruf hijaiyah dengan bantuan *gadget* sebagai media pembelajarannya. Dalam penelitiannya, Sayidah menggunakan metode penelitian dan pengembangan (Research and Development) serta menggunakan siswa TK Negeri Pembina Lembursitu Kota Sukabumi sebagai subjek penelitian. Dari penelitian yang dilakukan oleh Sayidah dapat ditarik

¹³ Hurriatus Tsaniyah Qutby dkk. (2021). Eksplorasi Persepsi Siswa Sekolah Dasar dalam Pembelajaran Huruf Hijaiyah Berbasis Permainan, dalam *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, Vol. 6 No. 2, hal. 210-221.

kesimpulan bahwa aplikasi *game* edukasi pengenalan huruf hijaiyah ini memiliki pengaruh yang baik terhadap kemampuan siswa TK Negeri Pembina Lembursitu Kota Sukabumi dalam mengenal huruf hijaiyah.¹⁴ Adapun persamaan antara penelitian Sayidah dengan penelitian ini yaitu sama sama menggunakan *game* edukasi sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam mengenal huruf hijaiyah. Akan tetapi, penelitian Sayidah menggunakan *gadget* untuk mengaplikasikan *game* pembelajarannya sedangkan penelitian ini hanya memanfaatkan kartu sebagai komponen utama dalam menerapkan *game* pembelajaran.

8. Penelitian Kholishoh Nur Aini dan Adbul Muhid pada tahun 2022, yang berjudul "*Efektifitas Game Marbel Muslim Kids pada Mata Pelajaran PAI untuk Meningkatkan Pembelajaran yang Menyenangkan*". Penelitian Aini dan Muhid bertujuan untuk memberikan variasi media belajar kepada peserta didik pada mata pelajaran PAI sehingga mereka tidak merasa bosan ketika proses pembelajaran berlangsung. Penelitian Aini dan Muhid menggunakan jenis penelitian *library research* dengan menggunakan metode deskriptif. *Game Marbel Muslim Kids* merupakan suatu aplikasi permainan yang berisi tentang materi pendidikan islam yang diperuntukkan untuk anak usia 4-8 tahun. Mengacu pendapat para ahli, Aini dan Muhid menyimpulkan bahwa penggunaan *game* Marbel

¹⁴ Riva Rifayah Sayidah dkk. (2021). Media Game Edukasi Berupa Aplikasi untuk Pengenalan Huruf Hijaiyah pada Anak Usia Dini, dalam *Jurnal Pendidikan*, Vol. 5 No. 2, hal. 142-152.

Muslim *Kids* ini merupakan salah satu pembelajaran interaktif yang dapat meningkatkan pemahaman dan minat belajar siswa terutama dalam mata pelajaran PAI.¹⁵ Adapun persamaan yang terletak antara penelitian Aini dan Muhid dengan penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan *game* sebagai media pembelajaran, bedanya Aini dan Muhid menggunakan *game online* pada penelitiannya, sedangkan penelitian ini menggunakan *game offline* berbasis kertas yang tidak memerlukan *gadget* maupun jaringan internet.

9. Penelitian Nur Fathin Muhtadillah pada tahun 2022, yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran *Game Based Learning* Pada Pelajaran PAI Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI TKJ 1 SMKN 2 Ponorogo Tahun Pelajaran 2021/2022”. Penelitian ini merupakan jenis Penelitian Tindakan Kelas yang berbasis *Descriptive Research*. Model pembelajaran *Game Based Learning* merupakan model pembelajaran yang menggunakan media handphone yang dapat memotivasi siswa agar lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran PAI. Penelitian ini berfokus pada peningkatan hasil belajar siswa khususnya pada pembelajaran PAI. Berdasarkan hasil penelitian ini dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* dapat meningkatkan hasil belajar PAI pada kelas XI TKJ 1

¹⁵ Kholisoh Nur Aini, Abdul Muhid (2022). Efektifitas Game Marbel Muslim Kids pada Mata Pelajaran PAI untuk Meningkatkan Pembelajaran yang Menyenangkan, dalam *Jurnal Pendidikan Agama Islam*. Vol. 5. No. 1, hal.35-53.

SMKN 2 Progo tahun ajaran 2021/2022. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil tes prasiklus yang mana siswa mendapatkan nilai rata-rata 48,96 yang mana nilai rata-rata tersebut masuk dalam kategori sangat kurang. Setelah pelaksanaan tes siklus I siswa memperoleh nilai rata-rata 74,13 yang masuk dalam kategori bagus. Peningkatan hasil belajar siswa juga ditunjukkan oleh nilai rata-rata yang mereka dapatkan pada hasil tes siklus II yang masuk dalam kategori istimewa yaitu 93, 79.¹⁶ Adapun persamaan antara penelitian Muhtadillah dengan penelitian ini yaitu sama sama menerapkan *game* dalam pembelajaran PAI. Perbedaannya, jenis penelitian Muhtadillah yaitu menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK) sedangkan penelitian ini menggunakan penelitian eksperimen.

10. Penelitian Muhammad Syaifullah dkk, yang berjudul "*Analisis Kemampuan Membaca dan Menulis Al-Qur'an pada Siswa Kelas V MI/SD*" pada tahun 2022 ini bertujuan untuk memperoleh informasi mengenai kemampuan baca tulis al-Qur'an pada siswa kelas V Mis Insan Ikhlas Islamic School. Penelitian Syaifullah ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Hasil penelitian Syaifullah menunjukkan bahwa hanya terdapat 27% siswa (dari jumlah keseluruhan siswa yang diwawancarainya) yang mampu membaca al-

¹⁶ Nur Fathin Muhtadillah (2022). Penerapan Model Pembelajaran *Game Based Learning* pada Pelajaran PAI sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI TKJ 1 SMKN 2 Ponorogo Tahun Pelajaran 2021/2022. *Sripsi*. Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Ponorogo.

Qur'an sesuai dengan hukum tajwidnya serta mayoritas siswa masih belum mampu menulis huruf hijaiyah secara bersambung dengan baik dan benar.¹⁷ Adapun persamaan dari penelitian Syaifullah dengan penelitian ini yaitu sama sama berfokus pada urgensi kemampuan membaca al-Qur'an pada siswa SD/MI. Akan tetapi, penelitian Syaifullah hanya berfokus pada analisis kemampuan baca tulis al-Qur'an siswa kelas V Mis Insan Ikhlas Islamic School saja, sedangkan penelitian ini fokus pada penerapan *game* pembelajaran sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami materi huruf hijaiyah dan harakat.

Dari beberapa kajian pustaka diatas terdapat persamaan dan perbedaan dengan penelitian ini. Persamaannya yaitu sama-sama menggunakan atau menerapkan *game* atau permainan sebagai media pembelajaran PAI. Adapun perbedaannya yaitu terletak pada jenis *game* atau permainan yang digunakan, subjek, objek dan jenis penelitiannya. Berdasarkan kajian pustaka diatas maka dapat disimpulkan bahwa keaslian penelitian ini terletak pada variabel bebasnya, yaitu permainan acak susun. Dimana sejauh hasil kajian pustaka, peneliti belum menemukan penerapan permainan acak susun pada penelitian terdahulu.

¹⁷ Muhammad Syaifullah dkk. (2022). Analisis Kemampuan Membaca dan Menulis Al-Qur'an pada Siswa Kelas V MI/SD, dalam *Jurnal Pendidikan Tambusai*, Vol. 6 No.2, hal. 11413-11417.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Pemahaman Materi Huruf Hijaiah dan Harakat

1. Pengertian Pemahaman Huruf Hijaiah dan Harakat

Pemahaman berasal dari kata paham yang berarti mengerti dengan benar terhadap sesuatu. Pemahaman adalah kemampuan seseorang untuk mengerti dan memahami dengan baik atas suatu hal.¹⁸ Menurut KBBI pemahaman memiliki arti suatu proses memahami atau memahamkan.¹⁹ Menurut Kusmanto pemahaman adalah suatu kemampuan seseorang untuk mengerti tentang apa yang telah mereka pelajari sehingga mereka dapat mengaplikasikan dan mengembangkan pemahaman tersebut.²⁰ Sedangkan menurut Anderson dan Krathwohl, pemahaman adalah suatu kemampuan siswa dalam mengonstruksi dan mengaitkan materi-materi yang telah disampaikan.²¹ Dalam taksonomi bloom pemahaman siswa termasuk tingkat kognitif level ke-2 (C2). Suatu pemahaman dapat dikatakan sebagai salah satu indikator keberhasilan

¹⁸ Anita Dewi Utami, Puput Suriyah, Novi Mayasari (2020). *Level Pemahaman Konsep Komposisi Fungsi berdasar Taksonomi Solo (Structure Of Observed Learning Outcomes)*. Jawa Tengah : CV. Pena Pustaka, hal.5.

¹⁹ Kamus Besar Bahasa Indonesia. <https://kbbi.web.id/>.

²⁰ Hadi Kusmanto, Iis Marliyana (2014). Pengaruh Pemahaman Matematika terhadap Kemampuan Koneksi Matematika Siswa Kelas VII Semester Genap SMP Negeri 2 Kosokandel Kabupaten Majalengka, dalam *Jurnal Eduma*, Vol.3 No. 2, hal.64.

²¹ Lorin W. Anderson, David R. Krathwohl (2001). *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assessing (A Revision of Bloom's Taxonomy of Education Objectives)*. New York : Addison Wesley Longman, hal.70.

sesorang karena ia telah mengerti dan memahami suatu hal sehingga ia dapat menerapkan atau mengembangkannya.

Berdasarkan pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan pemahaman huruf hijaiyah dan harakat adalah kemampuan siswa untuk mengingat dan memahami apa itu huruf hijaiyah dan harakat beserta macam-macamnya dan bunyinya. Siswa dapat dikatakan paham huruf hijaiyah dan harakat apabila mereka dapat menjelaskan pengertian huruf hijaiyah, dapat menyebutkan dan membedakan bentuk dan bunyi antara huruf hijaiyah dan harakat satu dengan lainnya, serta dapat mengetahui bunyi huruf hijaiyah yang dipasangkan dengan harakat. Pemahaman terhadap huruf hijaiyah dan harakat ini nantinya dapat mempengaruhi hasil belajar siswa mengenai kemampuan mereka dalam membaca dan menulis al-Qur'an.

Salah satu cara untuk mengukur keberhasilan siswa yaitu dapat dilihat dari tingkat kognitif mereka terhadap suatu materi. Berdasarkan taksonomi bloom terdapat 6 tingkatan yang dapat digunakan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa. Tingkatan-tingkatan tersebut antara lain yaitu sebagai berikut :²²

Tabel 1. Tingkat Pemahaman Taksonomi Bloom

Level Kognitif	Kategori Proses Kognitif	Proses Kognitif	Nama Alternatif
----------------	--------------------------	-----------------	-----------------

²² *Ibid.*, hal.28-31.

C1	Mengingat	1.Mengenal	Mengidentifikasi
		2.Mengingat	Mengungkapkan kembali
C2	Memahami	1.Menafsirkan	Mengklarifikasi, Memparafrasekan, Merepresentasikan, Menerjemahkan
		2.Memberi contoh	Mengilustrasikan, Menunjukkan
		3.Mengklasifikasikan	Mengategorikan
		4.Meringkas	Mengabstraksikan, Mengeneralisasikan
		5.Menarik inferensi	Menyimpulkan, Mengekstrapolasi, Memprediksi
		6.Membandingkan	Mendeteksi, Memetakan, Mencocokkan
		7.Menjelaskan	Menjelaskan sebab atau akibat
C3	Mengaplikasikan	1.Menjalankan	Melaksanakan
		2.Mengimplementasikan	Menggunakan, menerapkan
C4	Menganalisis	1.Menguraikan	Membedakan, Menyeleksi
		2.Mengorganisasikan	Menemukan koherensi, Mengintegrasikan,

			Menguraikan
		3.Menemukan makna tersirat	Menstrukturkan, Mendeskontruksikan
C5	Mengevaluasi	1.Memeriksa	Mengoordinasikan, Mendeteksi, Memantau, Menguji
		2.Mengkritik	Menilai
C6	Mencipta	1.Merumuskan	Berhipotesis
		2.Merencanakan	Merancang
		3.Memproduksi	Membangun, Menciptakan

Dalam penelitian ini pemahaman siswa diharapkan berada pada tingkat C2, yang mana siswa mampu mengingat dan memahami bunyi huruf hijaiyah yang dipasangkan pada harakat dengan benar. Hal ini sejalan dengan kompetensi dasar (KD) yang diharapkan dapat dicapai siswa yaitu memahami huruf hijaiyah dan harakat.²³

2. Ruang Lingkup Materi Huruf Hijaiyah dan Harakat dalam PAI di SD

Huruf hijaiyah merupakan huruf-huruf yang digunakan sebagai dasar membaca dan menuliskan dalam bahasa Arab. Menurut Imroatun huruf hijaiyah yaitu huruf yang digunakan dalam bahasa Arab untuk membaca al-Qur'an.²⁴ Huruf hijaiyah juga bisa disebut dengan huruf abjad arab. Jika penulisan huruf latin pada umumnya dimulai dari arah kiri ke

²³ Silabus PAI kelas 1 Semester 1, tahun ajaran 2022/2023.

²⁴ Imroatun (2017). Pembelajaran Huruf Hijaiyah Bagi Anak Usia Dini, Vol. 2, hal.178.

kanan, berbeda dengan huruf hijaiyah yang mana penulisan huruf ini dimulai dari arah kanan ke kiri. Terdapat beberapa perbedaan versi mengenai jumlah huruf hijaiyah, antara lain yaitu :

a. Huruf hijaiyah berjumlah 30

Jika dilihat berdasarkan sebutan nama aslinya huruf hijaiyah memiliki jumlah sebanyak 30 huruf, dengan menyertakan huruf alif-lam dan hamzah didalamnya.²⁵

b. Huruf hijaiyah berjumlah 29

Berdasarkan bentuk aslinya, huruf hijaiyah terbagi menjadi 29 huruf. Pendapat ini mengatakan bahwa alif-lam tidak termasuk dalam huruf hijaiyah karena huruf alif-lam merupakan gabungan yang berasal dari huruf lam dan alif.²⁶

c. Huruf hijaiyah berjumlah 28

Jika ditinjau berdasarkan bunyi bacaanya, huruf hijaiyah terbagi menjadi 28 huruf yang mana tidak menyertakan huruf lam-alif dan hamzah didalamnya.²⁷

Sesuai dengan buku PAI & Budi Pekerti kurikulum 2013 kelas 1 SD edisi revisi 2017, cakupan materi huruf hijaiyah yang harus dipahami oleh siswa kelas 1 SD adalah sebagai berikut.

²⁵ Hurin Innihayatus Sa'adah, Budi Setiawan (2020). Simbol Bunyi Vokal Huruf Hijaiyyah dan Huruf Carakan Jawa (Studi Analisis Linguistik Fonologi), dalam *Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa Arab*, Vol. 1 No. 1, hal.107.

²⁶ Faizah, Siti Nur Fitriyah (2021). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Huruf Hijaiyyah dan Harakat Menggunakan Media Plastisin, dalam *Jurnal Pendidikan Islam*, Vol. 4 No. 1, hal.89.

²⁷ Hurin Innihayatus Sa'adah, Budi Setiawan. "Simbol Bunyi" ..., hal.107.

No.	Huruf Hijāiyyah	Dibaca	No.	Huruf Hijāiyyah	Dibaca
1.	ا	alif	16	ط	ṭa
2.	ب	ba	17	ظ	ẓa
3.	ت	ta	18	ع	'a'in
4.	ث	ṣa	19	غ	gāin
5.	ج	jīm	20	ف	fa
6.	ح	ḥa	21	ق	qaf
7.	خ	kha	22	ك	kaf
8.	د	dal	23	ل	lam
9.	ذ	ḏal	24	م	mim
10.	ر	ra	25	ن	nun
11.	ز	zāi	26	و	wau
12.	س	sīn	27	هـ	ḥa
13.	ش	syīn	28	ء	hamzah
14.	ص	ṣad	29	ي	ya
15.	ض	ḍad			

Gambar 1. Huruf Hijaiah

Dengan mempertimbangkan waktu, tenaga, dan biaya, maka jumlah huruf hijaiyah yang akan disampaikan melalui permainan acak susun dalam penelitian ini adalah 10 huruf, yang dimulai dari huruf *alif* sampai huruf *ra*.

Perlu diketahui bahwa huruf hijaiyah merupakan jenis huruf yang hanya terdiri dari huruf konsonan saja, sehingga memerlukan harakat agar huruf hijaiyah tersebut dapat dibaca. Harakat adalah tanda baca dalam huruf hijaiyah yang berfungsi untuk memperjelas gerakan dan

pengucapan pada saat membaca huruf hijaiyah. Berikut ini merupakan nama-nama harakat beserta bunyi yang dihasilkannya.²⁸



Gambar 2. Harakat dan Bunyinya

3. Faktor yang Memengaruhi Pemahaman Huruf Hijaiyah dan Harakat

Tingkat pemahaman siswa pada umumnya dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor yang berasal dari diri mereka sendiri maupun faktor dari luar. Faktor-faktor tersebut antara lain yaitu sebagai berikut :

a. Faktor Psikologi

Keadaan psikologi siswa dapat memberikan pengaruh terhadap tingkat pemahaman mereka atas suatu hal. Faktor psikologi ini mencakup bakat, kecakapan serta motivasi siswa dalam belajar.²⁹ Jika dikaitkan dengan pemahaman siswa tentang huruf hijaiyah dan harakat, keadaan psikologi anak akan mempengaruhi kecepatan siswa dalam menangkap dan memahami materi huruf hijaiyah dan harakat yang diajarkan kepada mereka.

b. Faktor Keluarga

²⁸ Buku Siswa PAI & BP revisi 2017. Jakarta : Kemenag, hal.13.

²⁹ Arif Widagado (2020). Faktor Psikologis Siswa/Mahasiswa dalam Pembelajaran Bahasa Asing : Sebuah Dilema bagi Pengajar Bahasa Inggris, dalam *Jurnal Kependidikan Dasar*, Vol. 11 No. 1, hal.30-37.

Perkembangan seorang siswa tidak luput dari pengaruh keluarga. Begitu juga dengan tingkat pemahaman mereka akan sesuatu. Setiap keluarga memiliki cara tertentu dalam mendidik dan membimbing anaknya, sehingga *output* anak dari tiap keluarga itu akan berbeda-beda.³⁰ Keluarga merupakan guru pertama bagi seorang anak. Keluarga memiliki peran yang sangat penting dalam memberikan dasar pengetahuan kepada anak sebelum mereka masuk ke satuan pendidikan, misalnya yaitu kemampuan dasar-dasar membaca dan menulis. Tidak hanya membaca dan menulis dalam huruf latin akan tetapi juga dalam huruf hijaiyah.

c. Faktor Kebudayaan

Kebudayaan disini dapat diartikan sebagai keadaan lingkungan atau kebiasaan yang sering dilakukan oleh orang-orang sekitar yang nantinya dapat memberikan pengaruh terhadap perilaku bahkan tingkat pemahaman siswa itu sendiri.³¹ Lingkungan yang baik akan memengaruhi tingkah laku dan pemahaman seorang anak. Contohnya, jika anak-anak pada suatu lingkungan mengikuti kegiatan TPA, maka hal tersebut dapat memengaruhi anak-anak sebayanya sehingga mereka juga akan termotivasi untuk mengikuti kegiatan TPA.

d. Faktor Guru

³⁰ Daryanto (2012). *Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : Rineka Cipta, hal.106.

³¹ Toha, M (2003). *Perilaku Organisasi*. Jakarta : CV. Rajawali, hal.135.

Guru adalah seorang yang memiliki peran penting dalam proses pembelajaran di kelas, salah satunya yaitu menjadi fasilitator bagi siswa untuk memahami dan mempelajari suatu materi. Oleh karena itu, guru hendaknya memiliki penguasaan serta penyampaian materi pelajaran yang baik kepada siswa. Guru juga harus terus berkreasi dan berinovasi dalam mengembangkan metode dan memanfaatkan media pembelajaran dengan baik serta menarik.³² Seperti halnya dalam penyampaian materi huruf hijaiyah dan harakat, yang mana seharusnya disampaikan dengan cara yang menyenangkan sehingga dapat dipahami dengan baik oleh para siswa.

Berdasar pada pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa tingkat pemahaman siswa dapat dipengaruhi oleh faktor psikologi dan faktor lingkungan, baik lingkungan keluarga maupun lingkungan sekitar. Selain itu, tingkat pemahaman siswa juga dapat dipengaruhi oleh guru sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran di kelas, bagaimana cara guru menyampaikan materi dengan baik kepada siswa serta bagaimana siswa tersebut menerima materi yang diajarkan kepada mereka. Jika siswa menerima materi huruf hijaiyah dan harakat dengan cara yang asik dan menyenangkan, maka materi tersebut dapat mereka terima dan pahami dengan mudah.

B. Permainan Acak Susun

³² Mulyasa (2005). *Implementasi Kurikulum 2004 Panduan Pembelajaran KBK*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya, hal. 193-194.

1. Pengertian Permainan Acak Susun

Permainan edukatif merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat menjadikan suatu proses pembelajaran menjadi kegiatan yang menyenangkan untuk diikuti oleh siswa sehingga mereka dapat memahami materi pembelajaran dengan lebih mudah.³³ Permainan edukatif juga dapat diartikan sebagai kegiatan untuk mendidik anak dengan cara yang menyenangkan. Dapat ditarik kesimpulan bahwa permainan edukatif adalah sebuah permainan yang bersifat mendidik.³⁴ Permainan edukatif ini juga dapat menumbuhkan motivasi serta semangat belajar siswa, sehingga dapat membantu mereka untuk meningkatkan kemampuan kognitifnya.

Melalui permainan edukatif ini siswa tidak akan mudah merasa bosan karena mereka akan berperan secara aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Dalam permainan edukatif materi pembelajaran akan disampaikan dan dikemas dengan visual yang dapat menarik perhatian siswa, misalnya dengan bentuk atau warna yang beragam sehingga siswa cenderung lebih mudah menerima dan mengingat materi pembelajaran tersebut.³⁵

³³ Sri Widoretno, Deddy Setyawan, Mukhlison (2021). Efektifitas Game Edukasi sebagai Media Pembelajaran Anak, Vol.1, hal.288.

³⁴ Ayok Ariyanto (2017). Game Edukatif sebagai Upaya Mengatasi Kesulitan Belajar Bahasa Arab Kelas Rendah, dalam *Journal of Basic Education*, Vol. 01 No. 02, hal. 80.

³⁵ Adi Joko Purnomo (2017). Aplikasi *Game* Edukasi untuk Anak Tingkat Sekolah Dasar, dalam *Artikel Skripsi*, hal.1-7.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan permainan acak susun sebagai permainan edukatif untuk menyampaikan materi huruf hijaiyah dan harakat. Permainan acak susun merupakan salah satu permainan edukatif berbasis kertas yang tidak memerlukan perangkat elektronik maupun jaringan internet dalam penerapannya. Permainan acak susun ini merupakan hasil modifikasi yang dilakukan peneliti terhadap permainan edukatif yang berbasis kartu lainnya seperti *card sort* dan *index card match*.

Dalam permainan acak susun ini peneliti menyediakan beberapa potongan kertas berisi materi pembelajaran secara acak. Kertas-kertas tersebut akan dipotong dengan bentuk yang bervariasi sehingga dapat menarik perhatian siswa. Potongan kertas tersebut berisi jawaban atau pernyataan mengenai suatu materi yang akan diberikan peneliti kepada siswa dan mereka bertugas untuk menempelkan potongan-potongan kertas tersebut sesuai dengan soal, perintah atau instruksi yang diberikan.

2. Manfaat Permainan Acak Susun

Model pembelajaran permainan acak susun ini dapat dilakukan secara individu maupun berkelompok. Jika permainan acak susun ini dilakukan secara berkelompok, maka siswa dapat berdiskusi dan berkerja sama dengan temannya. Dengan begitu, siswa tidak akan merasa bosan ketika mereka melaksanakan proses pembelajaran. Jika dilakukan secara

individu, permainan acak susun ini dapat melatih ketangkasan siswa dalam berfikir secara cermat dan teliti. Selain itu, permainan acak susun dapat melatih siswa untuk fokus dalam mendengarkan instruksi maupun dalam mengerjakan suatu hal. Dalam permainan acak susun ini siswa akan berperan aktif dalam menyelesaikan soal yang diberikan.

Hal ini sesuai dengan perkembangan serta karakteristik siswa sekolah dasar yang masih senang bermain, senang bergerak, dan senang bekerja dalam kelompok.³⁶ Dengan permainan acak susun ini siswa dapat berperan aktif dalam mengikuti pembelajaran belajar dengan cara yang menyenangkan.

3. Langkah-langkah Penerapan Permainan Acak Susun

Adapun langkah-langkah penerapan permainan acak susun adalah sebagai berikut :

a. Langkah-langkah persiapan penerapan permainan acak susun

- 1) Peneliti menyiapkan lembaran kertas yang berisi : macam-macam huruf hijaiyah dan namanya, macam-macam harakat dan bunyinya.
- 2) Peneliti menyiapkan lembar soal tentang huruf hijaiyah dan harakat.
- 3) Peneliti menyiapkan potongan kertas yang berisi jawaban dari soal yang diberikan.
- 4) Peneliti mengacak potongan kertas yang berisi jawaban.

³⁶ Mutia (2021). Characteristics of Children Age of Basic Education, dalam *Jurnal Fitrah*, Vol. 3 No. 1, hal. 117-119.

- 5) Peneliti menyiapkan lem atau alat perekat lainnya.
- b. Langkah-langkah inti penerapan permainan acak susun
- 1) Peneliti menempelkan kertas yang berisi tentang macam-macam huruf hijaiyah di depan kelas.
 - 2) Peneliti menjelaskan macam-macam huruf hijaiyah dan namanya.
 - 3) Siswa mencari dan menempelkan kertas yang berisi nama huruf hijaiyah ke depan kelas sesuai dengan instruksi peneliti.
 - 4) Peneliti menjelaskan macam-macam harakat dan bunyinya.
 - 5) Siswa menempelkan kertas yang berisi harakat pada huruf hijaiyah sesuai dengan instruksi peneliti.
 - 6) Siswa secara bergantian maju untuk menyelesaikan soal-soal di depan kelas.
 - 7) Peneliti membagi siswa menjadi beberapa kelompok.
 - 8) Peneliti membagikan 1 lembar kertas yang berisi soal-soal kepada siswa, serta potongan kertas yang berisi jawaban dari soal-soal tersebut.
 - 9) Peneliti menjelaskan cara pengerjaan soal-soal tersebut dan mendemonstrasikan contoh pengerjaan soal-soal tersebut
 - 10) Peneliti memandu/ menuntun/ memberikan stimulus kepada siswa dalam mengerjakan permainan acak susun dengan cara membacakan soal

11) Siswa menempelkan potongan kertas yang berisi jawaban tersebut pada soal yang telah diberikan secara berkelompok.

C. Keterkaitan Penerapan Permainan Acak Susun dengan Pemahaman Huruf Hijaiah dan Harakat

Permainan acak susun merupakan salah satu media yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa dengan cara yang asik dan menyenangkan. Sesuai dengan karakteristik siswa tingkat SD yang senang bermain, senang bekerja dalam kelompok dan senang berpartisipasi langsung dalam suatu kegiatan,³⁷ maka peneliti memilih permainan acak susun ini sebagai media pembelajaran untuk menyampaikan materi tentang huruf hijaiyah dan harakat.

Selain media pembelajaran, kemampuan siswa dalam memahami materi juga dipengaruhi oleh bagaimana proses pembelajaran di kelas itu berlangsung. Menurut penelitian Aini pembelajaran yang menyenangkan dapat membangkitkan minat dan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran, yang mana hal tersebut tentunya akan berdampak pada hasil belajar dan pemahaman siswa nantinya.³⁸ Begitu juga dengan pembelajaran materi huruf hijaiyah dan harakat. Materi huruf hijaiyah dan harakat tentunya akan lebih mudah dipahami apabila disampaikan dengan cara yang menyenangkan. Sebaliknya, siswa akan mudah merasa bosan apabila materi disampaikan hanya dengan ceramah dan tanya jawab sebagai metode

³⁷ *Ibid.*, hal. 117-119.

³⁸ Kholishoh Nur Aini, "Efektifitas *Game*" ..., hal. 37.

pembelajarannya. Oleh karena itu, penerapan permainan acak susun merupakan salah satu upaya yang dilakukan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi huruf hijaiyah dan harakat.

Dalam penerapan permainan acak susun, terdapat beberapa proses atau kegiatan yang diasumsikan berkaitan dengan pemahaman kognitif siswa yaitu : *pertama*, Jika dilakukan secara individu, permainan acak susun ini dapat melatih ketangkasan siswa dalam berfikir secara cermat dan teliti. Jika permainan acak susun ini dilakukan berkelompok maka dapat mengasah serta meningkatkan kemampuan siswa dalam berdiskusi, berfikir kritis dan bekerja sama untuk memecahkan suatu permasalahan. Dengan berdiskusi siswa diharapkan dapat bertukar ilmu sehingga mampu menambah pengetahuan siswa lainnya yang belum memahami materi huruf hijaiyah dan harakat. Kegiatan berdiskusi juga dapat meningkatkan keberanian siswa dalam berpendapat serta menghargai pendapat orang lain. *Kedua*, Dalam pelaksanaan permainan acak susun ini, peneliti akan memberikan instruksi ataupun perintah kepada siswa tentang prosedur pengerjaan dan langkah apa yang harus mereka lakukan. Secara tidak langsung kegiatan ini dapat melatih tingkat konsentrasi dan fokus siswa terhadap apa yang mereka kerjakan. Konsentrasi dan fokus merupakan salah satu modal awal siswa

agar mereka dapat menerima dan memahami materi huruf hijaiyah dan harakat dengan baik.³⁹

Dengan demikian permainan acak susun diasumsikan dapat memengaruhi pemahaman siswa terhadap materi huruf hijaiyah dan harakat.

D. Hipotesis

Berdasarkan penjelasan keterkaitan teori yang telah diuraikan diatas maka hipotesis dari penelitian ini adalah “ada pengaruh penerapan permainan acak susun terhadap pemahaman materi huruf hijaiyah dan harakat dalam pembelajaran PAI siswa kelas 1 SD N Berbah 1 Yogyakarta”.



³⁹ Ria Aviana, Fitria Fatichatul Hidayah (2015). Pengaruh Tingkat Konsentrasi Belajar Siswa terhadap Daya Pemahaman Materi pada Pembelajaran Kimia di SMA Negeri 2 Batang, dalam *Jurnal Pendidikan Sains*, Vol. 03 No. 01, hal. 30.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen, yaitu suatu penelitian yang mencari hubungan sebab dan akibat antara variabel bebas dengan variabel terikat.⁴⁰ Jenis eksperimen dalam penelitian ini yaitu menggunakan *true* eksperimen dengan desain *Pretest-Posttest Control Group Design*.

True eksperimen merupakan jenis penelitian eksperimen yang mana peneliti akan mengontrol semua variabel luar yang memengaruhi pelaksanaan penelitian. Ciri utama dari *true* eksperimen ini terletak pada pembagian kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang dilakukan secara *random* (acak), artinya semua siswa memiliki peluang/kesempatan yang sama untuk berada di kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol.⁴¹ Kelompok eksperimen adalah kelompok yang akan menerima suatu *treatment* atau perlakuan yang berbeda seperti pembelajaran biasanya. Dalam penelitian ini *treatment* yang akan diberikan pada kelompok eksperimen yaitu berupa penerapan permainan acak susun dalam proses pembelajaran PAI materi huruf hijaiyah dan harakat. Sedangkan, yang dimaksud dengan kelompok kontrol adalah suatu

⁴⁰ Ni Made Ratminingsih (2010). Experimental Research in Second Language Instruction, dalam *Jurnal Prasi*, Vol. 6 No. 11, hal. 31.

⁴¹ Sugiyono (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung : CV. Alfabeta, hal. 75.

kelompok yang mendapatkan *treatment* atau perlakuan yang sama seperti pembelajaran pada biasanya. Dalam penelitian ini *treatment* yang diterima oleh kelompok kontrol selama proses pembelajaran huruf hijaiyah dan harakat adalah berupa metode konvensional (ceramah dan tanya jawab).

Penelitian ini menggunakan *true* eksperimen jenis *pretest-posttest control group design* yang mana pada pelaksanaannya siswa akan diberikan tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*). Pemberian soal *pretest* dan *posttest* tersebut digunakan untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa tentang materi huruf hijaiyah dan harakat sebelum dan sesudah mendapatkan *treatment*. Adapun desain penelitian ini digambarkan pada tabel berikut ini

:⁴²

Tabel 2. Desain Penelitian True Eksperimen

Kelompok		Pretest	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	R	O ₁	X ₁	O ₂
Kontrol		O ₃	X ₂	O ₄

Keterangan :

R = Pengelompokan secara *random*

X₁ = *Treatment* permainan acak susun

X₂ = *Treatment* konvensional (ceramah dan tanya jawab)

O₁ = *Pretest* materi huruf hijaiyah dan harakat pada kelompok eksperimen

O₂ = *Posttest* materi huruf hijaiyah dan harakat pada kelompok eksperimen

⁴² Sugiyono, "Metode Penelitian" ..., hal. 76.

O_3 = *Pretest* materi huruf hijaiyah dan harakat pada kelompok kontrol

O_4 = *Posttest* materi huruf hijaiyah dan harakat pada kelompok kontrol

Adapun langkah-langkah yang akan dilakukan dalam desain penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Memberikan *pretest* kepada kelompok eksperimen
2. Memberikan *pretest* kepada kelompok kontrol
3. Memberikan *treatment* berupa permainan acak susun kepada kelompok eksperimen
4. Memberikan *treatment* berupa metode konvensional (ceramah dan tanya jawab) kepada kelompok kontrol
5. Memberikan *posttest* kepada kelompok eksperimen yang telah diberikan *treatment* permainan acak susun
6. Memberikan *posttest* kepada kelompok kontrol yang telah menerapkan metode konvensional (ceramah dan tanya jawab)

B. Variabel dan Definisi Operasional Variabel Penelitian

1. Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah suatu objek yang dimiliki oleh objek yang merujuk pada karakteristik seorang individu yang dapat diukur atau diobservasi.⁴³ Variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

- a. Variabel bebas (*variable independent*) merupakan variabel yang mungkin dapat mempengaruhi atau memberikan efek kepada

⁴³ John W. Creswell (2012). *Research Design*. Edisi terjemah oleh Achmad Fawaid. Yogyakarta : Pustaka Pelajar, hal. 69.

variabel terikat. Variabel bebas (X) dalam penelitian ini yaitu permainan acak susun.

- b. Variabel terikat (*variable dependent*) merupakan variabel yang mendapat pengaruh dari variabel bebas. Variabel terikat (Y) dalam penelitian ini yaitu pemahaman siswa terhadap materi huruf hijaiyah dan harakat.

2. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Definisi operasional variabel berisi tentang definisi operasional suatu variabel penelitian dan cara untuk mengukur suatu variabel penelitian tersebut serta memberikan batasan untuk menghindari adanya perbedaan interpretasi dan ruang lingkup variabel yang akan diteliti.⁴⁴ Adapun definisi operasional variabel dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut :

a. Permainan Acak Susun

Permainan acak susun adalah pembelajaran berbasis kertas yang digunakan peneliti untuk menyampaikan materi huruf hijaiyah dan harakat kepada siswa dengan langkah-langkah sebagai berikut :

- 1) Langkah-langkah persiapan penerapan permainan acak susun
 - a) Peneliti menyiapkan lembaran kertas yang berisi : macam-macam huruf hijaiyah dan bunyinya, macam-macam harakat dan bunyinya.

⁴⁴ Rafika Ulfa. Variabel Penelitian dalam Penelitian Pendidikan, dalam *Jurnal Pendidikan dan keislaman*, hal. 343

- b) Peneliti menyiapkan lembar soal tentang huruf hijaiyah dan harakat.
 - c) Peneliti menyiapkan potongan kertas yang berisi jawaban dari soal yang diberikan.
 - d) Peneliti mengacak potongan kertas yang berisi jawaban.
 - e) Peneliti menyiapkan lem atau alat perekat lainnya.
- 2) Langkah-langkah inti penerapan permainan acak susun
- a) Peneliti menempelkan kertas yang berisi tentang macam-macam huruf hijaiyah di depan kelas.
 - b) Peneliti menjelaskan macam-macam huruf hijaiyah dan namanya.
 - c) Siswa mencari dan menempelkan kertas yang berisi bunyi huruf hijaiyah ke depan kelas sesuai dengan instruksi peneliti.
 - d) Peneliti menjelaskan macam-macam harakat dan bunyinya.
 - e) Siswa menempelkan kertas yang berisi harakat pada huruf hijaiyah sesuai dengan instruksi peneliti.
 - f) Siswa secara bergantian maju untuk menyelesaikan soal-soal di depan kelas.
 - g) Peneliti membagi siswa menjadi beberapa kelompok
 - h) Peneliti membagikan 1 lembar kertas yang berisi soal-soal kepada siswa, serta potongan kertas yang berisi jawaban dari soal-soal tersebut.

- i) Peneliti menjelaskan cara pengerjaan soal-soal tersebut dan mendemonstrasikan contoh pengerjaan soal-soal tersebut
 - j) Peneliti memandu/ menuntun/ memberikan stimulus kepada siswa dalam mengerjakan permainan acak susun dengan cara membacakan soal
 - k) Siswa menempelkan potongan kertas yang berisi jawaban tersebut pada soal yang telah diberikan secara berkelompok.
- b. Pemahaman siswa terhadap materi huruf hijaiyah dan harakat

Pemahaman siswa terhadap huruf hijaiyah adalah nilai yang diperoleh setelah siswa mengerjakan soal yang terkait dengan materi huruf hijaiyah dan harakat. Semakin tinggi nilai yang diperoleh maka semakin baik pemahaman siswa terhadap materi huruf hijaiyah dan harakat.

C. Subjek

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas 1 SD Negeri Berbah 1 yang berjumlah 28 siswa. Berdasarkan jumlah subjek tersebut nantinya akan dibagi menjadi 2 kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, yang mana masing-masing kelompok tersebut berjumlah 14 siswa. Pembagian kedua kelompok ini dilakukan secara *random* atau acak. Adapun yang dimaksud dengan kelompok eksperimen adalah kelompok yang diberikan *treatment* berupa permainan acak susun dalam proses pembelajaran pada materi huruf hijaiyah dan harakat. Sedangkan yang

dimaksud dengan kelompok kontrol adalah kelompok yang mendapatkan *treatment* atau perlakuan berupa metode konvensional (ceramah dan tanya jawab) dalam proses pembelajaran materi huruf hijaiyah dan harakat.

D. Metode Pengumpulan Data

1. Tes

Dalam penelitian ini tes digunakan untuk memperoleh data terkait pemahaman siswa terhadap materi huruf hijaiyah dan harakat. Sesuai dengan desain penelitian ini, maka tes akan diberikan kepada siswa sebelum dan sesudah mereka mempelajari materi huruf hijaiyah dan harakat. Tes ini diikuti oleh seluruh siswa kelas 1 SD N Berbah 1, baik siswa yang termasuk kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol.

2. Observasi

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode observasi untuk memperoleh data tentang penerapan permainan acak susun pada pembelajaran PAI materi huruf hijaiyah dan harakat di kelas 1 SD N Berbah 1. Jika dilihat dari macam-macam observasi berdasarkan segi proses pengumpulan data, penelitian ini menggunakan Jenis observasi nonpartisipan, dimana peneliti meminta bantuan wali kelas 1 SD Negeri Berbah 1 untuk melakukan observasi selama permainan acak susun diterapkan. Observasi ini dilakukan untuk memastikan penerapan permainan acak susun benar-benar dilakukan.

Jika dilihat dari segi instrumentasi, jenis observasi yang dilakukan pada penelitian adalah observasi terstruktur.⁴⁵ Observasi terstruktur adalah kegiatan pengamatan terhadap suatu hal yang disusun secara sistematis, tentang apa, kapan dan dimana pengamatan itu berlangsung.

Observasi pada penelitian ini menggunakan bentuk *check-list*. Lembar observasi dalam penelitian ini berisi tentang pertanyaan-pertanyaan yang terkait dengan langkah-langkah penerapan permainan acak susun pada kegiatan pembelajaran, observator akan menilai apakah penerapan permainan acak susun dalam proses pembelajaran materi huruf hijaiyah dan harakat sudah sesuai dengan langkah-langkah yang telah ditetapkan.

E. Instrumen Pengumpulan Data

1. Tes Pemahaman Huruf Hijaiyah dan Harakat

Tes pemahaman huruf hijaiyah dan harakat yang digunakan dalam penelitian ini adalah berupa tes pilihan ganda yang disusun oleh peneliti dengan mengacu pada materi huruf hijaiyah dan harakat kelas 1 SD. Tes pemahaman huruf hijaiyah dan harakat ini terdiri dari 20 soal dengan 3 opsi jawaban pada tiap soalnya. Tes pemahaman huruf hijaiyah dan harakat ini berisi pertanyaan-pertanyaan yang terkait dengan huruf hijaiyah dan harakat, yang mana siswa harus memilih salah satu jawaban dari 3 opsi yang telah tersedia. Jika siswa dapat menjawab soal dengan

⁴⁵ Sugiyono, "Metode Penelitian" ..., hal. 146,

benar maka mereka akan mendapatkan 1 poin pada tiap-tiap nomornya. Akan tetapi, siswa akan mendapatkan 0 poin apabila mereka menjawab soal dengan salah atau mereka sama sekali tidak memilih salah satu jawaban dari 3 opsi tersebut. Adapun kisi-kisi dari soal ini adalah sebagai berikut :

Tabel 3. Kisi-kisi Soal

No	Ruang lingkup Materi	Level Kognitif	Kategori proses kognitif	Proses Kognitif	Indikator soal	No. Soal
1.	Pengertian Huruf hijaiyah, 10 macam huruf hijaiyah serta bunyinya dan 3 harakat serta bunyinya	C1	Mengingat	1.Mengenal	Mengidentifikasi pengertian huruf hijaiyah	2
				2.Mengingat	Mengingat jumlah huruf hijaiyah	1
					Mengingat kembali huruf-huruf hijaiyah sesuai urutannya	3,4
2.		C2	Memahami	1.Memberi contoh	Mengilustrasikan huruf hijaiyah yang	15,16,17

					dipasang- kan dengan harakat fathah, kasroh, atau dhommah sesuai dengan bunyinya	
				2.Meng- klasifikasi -kan	Mengklasi- fikasikan huruf hijaiah sesuai dengan urutannya	7,8
				3.Men- arik inferensi	Menyimpul- kan bunyi huruf hijaiah yang dipasang- kan dengan harakat fathah, kasroh atau dhommah	18,19 ,20
				4.Mem- banding-	Mencocok- kan bunyi	5,6

				kan	huruf hijaiah sesuai dengan bentuknya	
					Mendeteksi huruf hijaiah sesuai dengan bunyiya	9, 10
					Mendeteksi nama harakat berdasar- kan bentuknya	11,12
					Mendeteksi bunyi harakat sesuai dengan macam- macamnya	13,14

Jumlah poin maksimal yang akan didapatkan siswa apabila mampu menjawab semua soal dengan benar yaitu sebanyak 20 poin. Adapun rumus penilaiannya adalah sebagai berikut :

$$\text{Nilai} = \frac{\text{POIN DIPEROLEH}}{\text{POIN MAKSIMAL (20)}} \times 100$$

Siswa dianggap memahami materi huruf hijaiyah dan harakat apabila mereka mendapatkan nilai ≥ 75 . Sebaliknya, siswa dianggap belum memahami materi huruf hijaiyah dan harakat apabila mereka mendapatkan nilai < 75 .

2. Lembar Observasi

Observasi pada penelitian ini menggunakan jenis *check-list* yang terdiri dari 17 soal atau pertanyaan yang berkaitan dengan proses penerapan permainan acak susun sebagai media pembelajaran di kelas. Daftar pertanyaan tersebut harus dijawab oleh observer dengan memilih salah satu dari 2 opsi pilihan yang terdapat pada kolom jawaban yang telah disediakan. Kolom jawaban tersebut berisi 2 opsi pilihan 'YA' dan 'TIDAK'. Kolom jawaban 'YA' memiliki skor 1 poin dan kolom jawaban 'TIDAK' memiliki skor 0 poin. Observer akan memberikan *check-list* pada kolom jawaban 'YA' jika langkah-langkah penerapan permainan acak susun. Sebaliknya, apabila terdapat langkah-langkah penerapan permainan acak susun yang tidak dilakukan maka observer akan memberikan *check-list* pada kolom jawaban 'TIDAK'. Adapun instrumen lembar observasi pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

Tabel 4. Instrumen Lembar Observasi

No.	Butir Soal	Pilihan Jawaban		Skor
		Ya	Tidak	

A.	Persiapan Pelaksanaan			
1.	Peneliti menyiapkan lembaran kertas yang berisi : macam-macam huruf hijaiyah dan bunyinya, macam-macam harakat dan bunyinya.			
2.	Peneliti menyiapkan lembar soal tentang huruf hijaiyah dan harakat.			
3.	Peneliti menyiapkan potongan kertas yang berisi jawaban dari soal yang diberikan.			
4.	Peneliti mengacak potongan kertas yang berisi jawaban.			
5.	Peneliti menyiapkan lem atau alat perekat lainnya.			
B.	Proses Pelaksanaan			
6.	Peneliti menempelkan kertas yang berisi tentang macam-macam huruf hijaiyah di depan kelas.			
7.	Peneliti menjelaskan macam-macam huruf hijaiyah dan bunyinya.			
8.	Siswa mencari dan menempelkan kertas yang berisi bunyi huruf hijaiyah ke depan kelas sesuai dengan instruksi peneliti.			
9.	Peneliti menjelaskan macam-macam harakat dan bunyinya.			
10.	Siswa menempelkan kertas yang			

	berisi harakat pada huruf hijaiyah sesuai dengan instruksi peneliti.			
11.	Siswa secara bergantian maju untuk menyelesaikan soal-soal di depan kelas.			
12.	Setelah siswa menyelesaikan soal, peneliti mengambil lagi kertas-kertas yang sudah tertempel di depan kelas.			
13.	Peneliti membagi siswa menjadi beberapa kelompok.			
14.	Peneliti membagikan 1 lembar kertas yang berisi soal-soal kepada siswa, serta potongan kertas yang berisi jawaban dari soal-soal tersebut.			
15.	Peneliti menjelaskan cara pengerjaan soal-soal tersebut dan mendemonstrasikan contoh pengerjaan soal-soal tersebut.			
16.	Peneliti memandu/ menuntun/ memberikan stimulus kepada siswa dalam mengerjakan permainan acak susun dengan cara membacakan soal			
17.	Siswa menempelkan potongan kertas yang berisi jawaban tersebut pada soal yang telah diberikan secara berkelompok.			

TOTAL			
--------------	--	--	--

Adapun rumus persentase keterlaksanaan langkah-langkah eksperimen ini adalah sebagai berikut.

$$\text{Persentase} = \frac{\text{SKOR DIPEROLEH}}{\text{SKOR MAKSIMAL (17)}} \times 100$$

F. Uji Coba Instrumen

1. Uji Validitas

Instrumen pengambilan data dalam penelitian ini diuji menggunakan validitas isi. Penelitian ini menggunakan uji validitas isi untuk menguji kandungan isi butir-butir pertanyaan yang terdapat dalam tes, sebelum tes tersebut digunakan untuk memperoleh data. Uji validitas suatu alat ukur digunakan untuk mengukur sejauh mana butir instrumen mewakili keseluruhan komponen yang ingin diukur.⁴⁶

Uji validitas dalam penelitian ini menggunakan *expert judgement* atau penilaian ahli untuk melihat kesesuaian instrumen indikator dan cakupan materi serta melihat kesesuaian antara pertanyaan dengan kisi-kisi atau rancangan yang telah dibuat.⁴⁷ Untuk perhitungan dalam uji validitas ini, peneliti menggunakan teori indeks gregory. Dalam teori ini, *expert judgement* akan memberikan penilaian terkait relevansi butir

⁴⁶ Heri Retnawati (2017). *Validitas, Reliabilitas & Karakteristik Butir*. Yogyakarta : Parama Publishing, hal. 17.

⁴⁷ *Ibid.*, hal.5.

dengan indikator pada instrumen yang sudah diberikan. Adapun bentuk instrumennya yaitu sebagai berikut :⁴⁸

Tabel 5. Instrumen Penilaian Relevansi Butir Soal

No. Butir	Skor Relevansi Butir dengan Indikator			
	1	2	3	4
	Tidak Relevan	Kurang Relevan	Cukup Relevan	Sangat Relevan
1.				
2.				
3.				
4.				
Dst.				

Keterangan :

- 1) Jika butir soal mendapatkan skor 1 atau 2 maka relevansi butir soal dengan indikator tersebut masuk dalam kategori lemah
- 2) Jika butir soal mendapatkan skor 3 atau 4 maka relevansi butir soal dengan indikator tersebut masuk dalam kategori kuat

Setelah *expert judgement* memberikan penilaian, maka peneliti akan menggunakan tabel kontingensi untuk menghitung. Adapun instrumen teori indeks gregory yaitu sebagai berikut :

⁴⁸ *Ibid.*, hal.33

Tabel 6. Instrumen Indeks Gregory

Matrik 2 X 2		Penguji I	
		Lemah	Kuat
Penguji II	Lemah	A	B
	Kuat	C	D

Keterangan :

- A : Jumlah butir dengan penilaian yang lemah oleh kedua penguji
- B : Jumlah butir dengan penilaian yang lemah oleh penguji II
- C : Jumlah butir dengan penilaian yang lemah oleh penguji I
- D : Jumlah butir dengan penilaian yang kuat oleh kedua penguji

Rumus teori matriks gregory

$$\frac{D}{A+B+C+D}$$

Adapun interpretasi perhitungan indeks gregory yaitu sebagai

berikut :

Tabel 7. Interpretasi Perhitungan Indeks Gregory

Hasil Nilai	Keterangan
> 0,8	Validitas sangat tinggi
0,4 – 0,8	Validitas sedang
< 0,4	Validitas rendah

Adapun *expert judgement* pada validitas isi ini dilakukan oleh Bapak Panut, S.Pd dan Bapak Lukman, S.Pd yang merupakan guru PAI tingkat SD. Hasil perhitungan validitas isi menggunakan rumus gregory ini menunjukkan bahwa nilai validitas isi dari soal pretest adalah 0,95 dan nilai validitas isi dari soal posttest adalah 1. Hal tersebut menunjukkan bahwa baik soal pretest maupun soal posttest memiliki tingkat validitas isi yang sangat tinggi.

2. Uji Reliabilitas

Setelah melakukan uji validitas, maka dilakukan uji reliabilitas. Uji reliabilitas merupakan suatu pengujian terhadap *instrument*, apakah *instrument* tersebut sudah baik dan cukup dapat dipercaya apabila digunakan sebagai alat ukur pada suatu penelitian.⁴⁹ Peneliti menggunakan rumus Kuder-Richardson formula 20 (KR-20). Adapun rumus KR-20 yaitu sebagai berikut :⁵⁰

$$r_i = \frac{k}{(k-1)} \left\{ \frac{s_t^2 - \sum p_i q_i}{s_t^2} \right\}$$

Keterangan :

r_i : reliabilitas skor instrumen

k : banyaknya butir pertanyaan / soal

s_t^2 : varians skor total

⁴⁹ Rifa'I Abu Bakar (2021). *Pengantar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta : SUKA Press UIN Sunan Kalijaga, hal.129.

⁵⁰ Heri Retnawati, "Validitas & Reliabilitas" ...,hal.91.

p_i : proporsi subjek yang menjawab betul pada suatu butir (proporsi subjek yang mendapat skor 1)

Adapun rumus untuk mencari p_i yaitu sebagai berikut :

$$p_i = \frac{\text{banyaknya subjek yang skornya 1}}{N}$$

Adapun rumus untuk mencari q_i adalah sebagai berikut :

$$q_i = 1 - p_i$$

Adapun rumus untuk mencari s_t^2 adalah sebagai berikut :

$$s_t^2 = \frac{\sum X_t^2 - \frac{(\sum X_t)^2}{n}}{n}$$

Keterangan :

X^t = Jumlah skor benar yang didapatkan tiap siswa

$\sum X_t$ = Jumlah keseluruhan dari skor benar yang didapatkan siswa

X_t^2 = Jumlah skor benar tiap siswa yang dikuadratkan

$\sum X_t^2$ = Jumlah keseluruhan skor benar tiap siswa yang dikuadratkan

n = Banyak siswa

Uji reliabilitas dalam penelitian ini berdasarkan hasil nilai pretest dan posttest siswa kelas 1 SD Negeri Klodangan, Berbah, Sleman yang berjumlah 41 siswa. Pengujian reliabilitas terhadap soal pretest dan posttest yang menggunakan rumus KR-20 mendapatkan hasil sebagai berikut.

Tabel 8. Hasil Reliabilitas Pretest dan Postest

No.	Soal	Hasil Reliabiitas Soal
1.	Pretest	0,86
2.	Postest	0,81

Suatu data dapat dikatakan reliabel apabila memiliki koefisien reliabilitas minimal sebesar 0,8.⁵¹ Dari tabel di atas maka dapat disimpulkan bahwa kedua soal tersebut adalah soal yang reliabel karena memiliki hasil reliabilitas lebih dari 0,8.

G. Metode Analisis Data

1. Teknik analisis data

Adapun teknik analisis data pada penelitian ini yaitu menggunakan statistik deskriptif dan inferensial. Statistik deskriptif digunakan untuk menganalisis, menjelaskan atau menggambarkan data yang telah terkumpul tanpa membuat kesimpulan atas data tersebut.⁵² Selain statistik deskriptif, peneliti juga menggunakan teknik analisis data berupa statistik inferensial. Statistik inferensial adalah suatu teknik analisis data yang digunakan untuk membuat kesimpulan terhadap hasil penelitian.⁵³

Teknik analisis statistik deskriptif dalam penelitian ini menggunakan tabel deskriptif dan diagram untuk menggambarkan hasil

⁵¹ Saifudin Azwar (2017), *Metode Penelitian Psikologi*. Yoogyakarta : Pustaka Belajar.

⁵² Sugiyono, "Motede Penelitian" ..., hal. 147.

⁵³ *Ibid.*, hal. 148.

pretest dan posttest yang telah diperoleh oleh siswa. Sedangkan teknik analisis data statistik inferensial pada penelitian ini menggunakan uji *Dependent Sample Test* dan *Independent Sample Test*.

Penggunaan *Dependent Sample Test* dalam penelitian ini dilakukan untuk mengetahui perubahan nilai *pretest-posttest* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol setelah mendapatkan *treatment* (penerapan metode permainan acak susun untuk kelompok eksperimen dan penerapan metode konvensional untuk kelompok kontrol) pada saat pembelajaran huruf hijaiyah dan harakat.

Sedangkan penggunaan *Independent Sample Test* digunakan untuk menyimpulkan apakah penerapan permainan acak susun dapat memengaruhi pemahaman siswa terhadap materi huruf hijaiyah dan harakat.

Selain itu, peneliti menggunakan rumus *pearson's r* dan *cohen's d* untuk mengukur tingkat pemahaman siswa (*effect size*) sebelum dan sesudah mendapatkan *treatment* penerapan permainan acak susun pada proses pembelajaran huruf hijaiyah dan harakat. Adapun rumus *pearson's r* dan *cohen's d* adalah sebagai berikut.⁵⁴

Rumus *pearson's r*

$$r = \sqrt{\frac{t^2}{t^2 + db}}$$

⁵⁴ Andy Field (2018), *Discovering Statistics Using IBM SPSS Statistics*. Germany : Mohn Media Mohndruck GmbH, hal. 176-179.

Keterangan :

t = Nilai t

db = Nilai df

Rumus *cohen's d*

$$d = \frac{M_1 - M_2}{\sqrt{\frac{SD_1^2 + SD_2^2}{2}}}$$

Keterangan :

M_1 = *Mean* kelompok eksperimen

M_2 = *Mean* kelompok kontrol

SD_1 = *Std. Deviation* kelompok eksperimen

SD_2 = *Std. Deviation* kelompok kontrol

Menurut Cohen terdapat 3 indikator untuk menginterpretasikan hasil perhitungan *pearson's r* dan *cohen's d*. Adapun indikator tersebut adalah sebagai berikut.

Tabel 9. Indikator Perhitungan Pearson's & Cohen's d

Hasil <i>pearson's r</i> dan <i>cohen's d</i>		Indikator
Nilai r	Nilai d	
0,1	0,2	Small effect
0,3	0,5	Medium effect
0,5	0,8	Large effect

Akan tetapi, sebelum melakukan uji analisis, peneliti harus melakukan uji prasyarat terlebih dahulu. Adapun uji prasyarat tersebut

adalah uji normalitas dan uji homogenitas. Jika data dalam penelitian ini tidak normal maka peneliti akan menggunakan uji statistik non-parametrik berupa mann whitney.

2. Uji Prasyarat

Uji prasyarat disini dilakukan untuk menentukan jenis teknik analisis data yang akan dipakai pada penelitian ini. Adapun uji prasyarat yang dipakai yaitu :

a. Uji Normalitas

Uji normalitas pada suatu alat ukur bertujuan untuk mengetahui apakah data dari variabel dapat berdistribusi dengan normal atau tidak.⁵⁵ Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan Kolmogorov-Smirnov menggunakan bantuan SPSS 20. Pemilihan uji normalitas menggunakan Kolmogorov-Smirnov ini didasari oleh pendapat Cahyono yang mengatakan bahwa Kolmogorov-Smirnov dapat digunakan untuk menguji normalitas suatu data baik dari responden yang berjumlah banyak maupun responden yang berjumlah kecil.⁵⁶ Apabila data menunjukkan tidak normal, maka uji homogenitas tidak diperlukan lagi.

b. Uji Homogenitas

Apabila data normal, maka diperlukan uji homogenitas. Uji homogenitas pada penelitian ini menggunakan *Levene's* dengan

⁵⁵ Wayan Wildana (2020), *Uji Prasyarat Analisis*. Jawa Timur : Klik Media, hal.1.

⁵⁶ Tri Cahyono (2006), *Statistik Uji Normalitas*. Semarang, hal.17.

bantuan SPSS 20. Jika nilai sig. dibawah / kurang dari 0.05 maka data tersebut merupakan data heterogen. Akan tetapi jika nilai sig. lebih dari 0.05 maka data tersebut dapat dikatakan sebagai data homogen.⁵⁷



⁵⁷ U. Usmadi (2020). Pengujian Persyaratan Analisis (Uji Homogenitas dan Uji Normalitas). *Inovasi Pendidikan*, 7 (1), hal. 50-62.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Pelaksanaan Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Berbah 1 pada tanggal 12 dan 13 Mei 2023. Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas 1 SD Negeri Berbah 1 yang berjumlah 28 siswa. Dalam penelitian ini, peneliti membagi 28 siswa tersebut menjadi 2 kelompok yang sama rata, yang bernama kelompok mangga dan kelompok apel. Kelompok 'mangga' adalah sebutan untuk kelompok eksperimen dan kelompok 'apel' merupakan sebutan untuk kelompok kontrol. Penamaan tersebut digunakan untuk menghindari adanya spekulasi tertentu siswa mengenai pembagian kelompok, misalnya yaitu spekulasi bahwa pembagian kelompok tersebut berdasarkan pada tingkat kepintaran atau sebagainya. Pembagian kelompok ini dipilih secara acak. Pengacakan kelompok ini dilakukan dengan menggunakan bantuan *web site* pengacakan kelompok *online* yang bernama *random group generator* dan *spin the wheel*.

Penelitian ini dimulai pada tanggal 12 Mei 2023, pukul 08.00 - 09.50 WIB, yang mana peneliti memberikan *treatment* pada kelompok eksperimen dengan menerapkan permainan acak susun pada pembelajaran materi huruf hijaiyah dan harakat. Penelitian ini bertempat di ruang kelas 1 SD Negeri Berbah 1. Ketika kelompok eksperimen mendapatkan *treatment* tersebut,

peneliti menempatkan kelompok kontrol di ruang perpustakaan untuk melaksanakan kegiatan mewarnai.

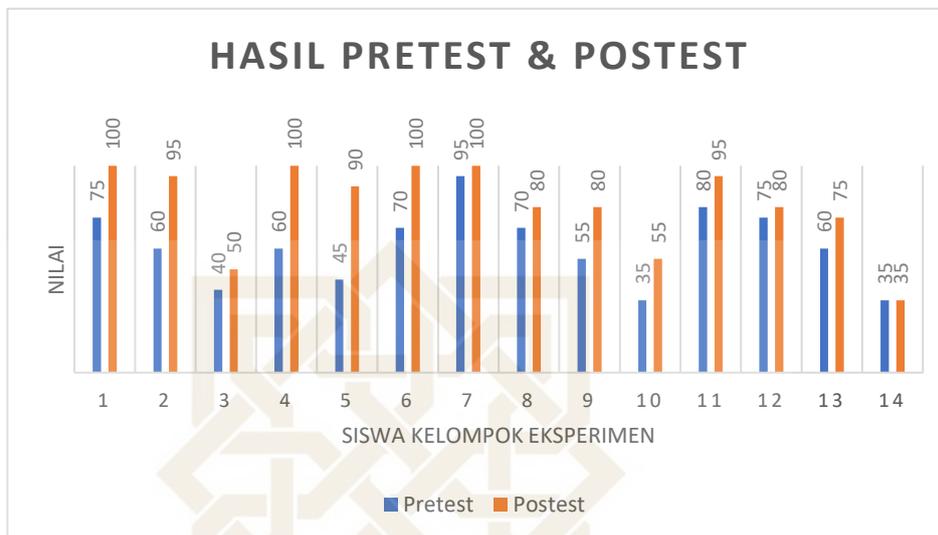
Penelitian dilanjutkan pada tanggal 13 Mei 2023, yang mana peneliti memberikan *treatment* pada kelompok kontrol berupa penerapan metode konvensional (ceramah dan tanya jawab) pada pembelajaran huruf hijaiyah dan harakat. Penelitian ini juga dimulai pada pukul 08.00 – 09.50 WIB dan juga bertempat di ruang kelas 1 SD Negeri Negeri Berbah 1. Ketika kelompok kontrol melaksanakan pembelajaran huruf hijaiyah dan harakat, peneliti menempatkan kelompok eksperimen di ruang perpustakaan untuk melaksanakan kegiatan mewarnai.

Penelitian ini berjalan lancar sesuai dengan rancangan yang ditetapkan. Hal ini dibuktikan dari hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti dengan meminta bantuan kepada wali kelas 1 yang menunjukkan bahwa semua langkah-langkah eksperimen (penerapan permainan acak susun dalam pembelajaran PAI pada materi huruf hijaiyah dan harakat) dalam penelitian ini dapat dilaksanakan dengan baik dan runtut dengan persentase keterlaksanaan 100 %.

B. Deskripsi Data Hasil Pretest dan Posttest

Statistik deskriptif yang digunakan untuk menganalisis hasil penelitian yang berupa nilai pretest dan posttest dari kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol pada penelitian ini disajikan melalui diagram dan tabel berikut.

1. Hasil Pretest dan Posttest Kelompok Eksperimen



Gambar 3. Hasil Pretest dan Posttest Kelompok Eksperimen

Dari diagram diatas dapat dilihat bahwa terdapat 4 siswa (29%) dari kelompok eksperimen yang mendapatkan nilai pretest ≥ 75 dan terdapat 11 siswa (79%) dari kelompok eksperimen yang mendapatkan nilai posttest ≥ 75 . Seorang siswa dikatakan mampu memahami materi huruf hijaiyah dan harakat apabila mereka mendapatkan nilai ≥ 75 . Sebaliknya, apabila siswa mendapatkan nilai $<$ dari 75 maka dapat dikatakan bahwa siswa tersebut belum memahami materi huruf hijaiyah dan harakat. Dapat dikatakan bahwa *treatment* yang diberikan berpengaruh terhadap pemahaman siswa tentang materi huruf hijaiyah dan harakat yang dibuktikan dengan peningkatan nilai siswa. Perubahan pemahaman siswa pada kelompok eksperimen ini juga dapat dilihat dari tabel deskriptif berikut ini.

Tabel 10. Hasil Pretest dan Posttest Kelompok Eksperimen

Pretest dan Posttest			Statistic
Kelompok Eksperimen	Hasil Pretest	Mean	61.07
		Std. Deviation	17.886
		Minimum	35
		Maximum	95
		Range	60
	Hasil Posttest	Mean	81.07
		Std. Deviation	20.956
		Minimum	35
		Maximum	100
		Range	65

Tabel di atas menunjukkan hasil nilai pretest dan posttest kelompok eksperimen. Di mana nilai pretest terendah dari kelompok ini adalah 35, sedangkan nilai tertinggi adalah 95 dengan rentang nilai 60. Adapun rata-rata nilai pretest kelompok eksperimen ini adalah sebesar 61,07.

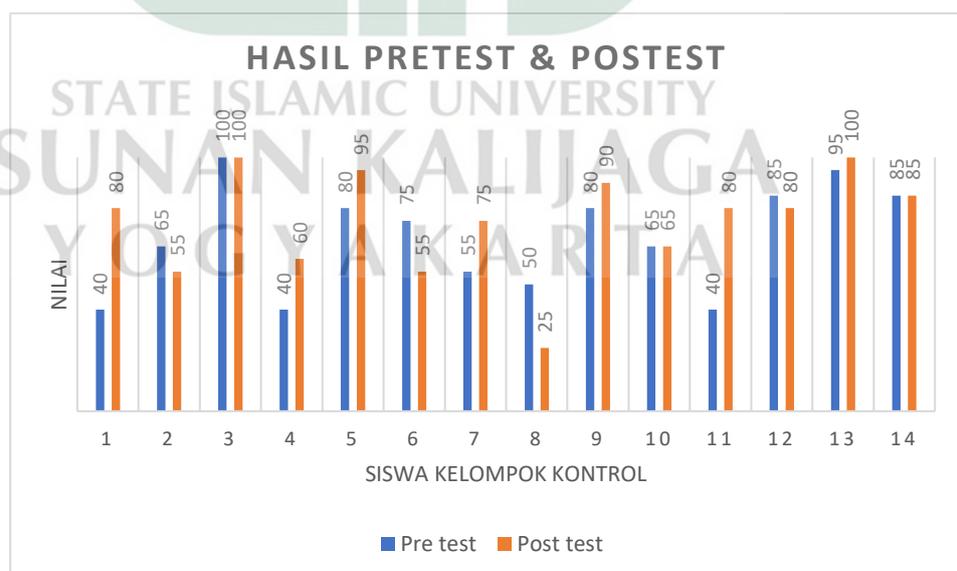
Hasil posttest kelompok eksperimen menunjukkan bahwa nilai terendah yang diperoleh siswa pada kelompok ini adalah 35 dan nilai tertinggi adalah 100 dengan rentang nilai 65. Adapun rata-rata nilai posttest kelompok eksperimen ini adalah 81,07.

Dari pemaparan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa pemahaman siswa kelompok eksperimen tentang materi huruf hijaiyah dan harakat mengalami perubahan. Hal ini ditandai dengan adanya

peningkatan rata-rata nilai siswa, di mana sebelum mendapatkan *treatment* (penerapan permainan acak susun) rata-rata nilai siswa kelompok eksperimen hanya sebesar 61,07. Setelah mendapatkan *treatment* (penerapan permainan acak susun) rata-rata tersebut meningkat 20 poin menjadi 81,07.

Perubahan tersebut juga dapat dilihat dari jumlah awal siswa yang memahami materi huruf hijaiyah dan harakat hanya sebanyak 4 siswa atau sekitar 29% dari jumlah keseluruhan siswa kelompok eksperimen. Setelah mendapatkan *treatment* berupa permainan acak susun, jumlah siswa yang dapat memahami materi huruf hijaiyah dan harakat mengalami peningkatan yaitu sebanyak 11 siswa atau sekitar 79% dari jumlah keseluruhan siswa kelompok eksperimen.

2. Hasil Pretest dan Posttest Kelompok Kontrol



Gambar 4. Hasil Pretest dan Posttest Kelompok Kontrol

Dari diagram diatas dapat dilihat bahwa terdapat 7 siswa (50%) dari kelompok kontrol yang mendapatkan nilai pretest ≥ 75 dan terdapat 9 siswa (64%) dari kelompok kontrol yang mendapatkan nilai posttest ≥ 75 . Seorang siswa dikatakan mampu memahami materi huruf hijaiyah dan harakat apabila mereka mendapatkan nilai ≥ 75 . Sebaliknya, apabila siswa mendapatkan nilai $<$ dari 75 maka dapat dikatakan bahwa siswa tersebut belum memahami materi huruf hijaiyah dan harakat. Dapat dikatakan bahwa pemahaman siswa terhadap materi huruf hijaiyah dan harakat mengalami perubahan yang dapat dilihat berdasarkan peningkatan nilai siswa. Perubahan pemahaman siswa pada kelompok kontrol ini juga dapat dilihat dari tabel deskriptif berikut ini.

Tabel 11. Hasil Pretest dan Posttest Kelompok Kontrol

Pretest dan Posttest			Statistic
Kelompok Kontrol	Hasil Pretest	Mean	68.21
		Std. Deviation	20.626
		Minimum	40
		Maximum	100
		Range	60
	Hasil Posttest	Mean	74.64
		Std. Deviation	20.890
		Minimum	25
		Maximum	100
		Range	75

Tabel di atas menunjukkan hasil nilai pretest dan posttest kelompok kontrol. Di mana nilai pretest terendah dari kelompok ini adalah 40, sedangkan nilai tertinggi adalah 100 dengan rentang nilai 60. Adapun rata-rata nilai pretest kelompok kontrol ini adalah sebesar 68,21.

Hasil posttest kelompok kontrol menunjukkan bahwa nilai terendah yang diperoleh siswa pada kelompok ini adalah 25 dan nilai tertinggi adalah 100 dengan rentang nilai 75. Adapun rata-rata nilai posttest kelompok kontrol ini adalah 74,64.

Dari pemaparan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa berdasarkan rata-rata hasil pretest dan posttest dari kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol menunjukkan bahwas pemahaman siswa terhadap materi huruf hijaiyah dan harakat mengalami perubahan yang ditandai dengan meningkatnya nilai rata-rata dari kedua kelompok. Akan tetapi, peningkatan pada kelompok kontrol tidak sebanyak siswa yang mengalami peningkatan pada kelompok eksperimen.

Dari hasil di atas, masih diperlukan uji analisis data untuk melihat pengaruh permainan acak susun (untuk kelompok eksperimen) terhadap pemahaman siswa terkait materi huruf hijaiyah dan harakat.

C. Uji Prasyarat

Sebelum melakukan uji analisis data, terdapat uji prasyarat yang harus peneliti lakukan, antara lain yaitu : uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan rumus kolmogorov smirnov. Sedangkan uji homogenitas dalam penelitian ini menggunakan uji *Levene's*. Hasil dari uji prasyarat inilah yang menentukan uji analisis apa yang akan peneliti gunakan untuk menganalisis data nantinya. Adapun uji normalitas dan homogenitas terhadap instrumen penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Uji Normalitas

Adapun hasil uji normalitas menggunakan kolomogorov smirnov dengan bantuan *SPSS 20* adalah sebagai berikut.

Tabel 12. Hasil Uji Normalitas

Kelompok	Kolmogorov-Smirnov ^a		
	Statistic	df	Sig.
Gainscore Kelompok Eksperimen	.141	14	.200 [*]
Kelompok Kontrol	.129	14	.200 [*]

Uji normalitas kolmogorov smirnov antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol di atas menggunakan *gainscore* (selisih nilai *posttest* dan nilai *pretest* dari tiap kelompok). Berdasarkan data di atas, hasil K-S test dari kelompok eksperimen menunjukkan bahwa nilai $D(14) = 0,141$, $p = 0,2$. Sedangkan hasil dari kelompok eksperimen menunjukkan bahwa nilai $D(14) = 0,129$, $p = 0,2$.

Dari hasil tersebut kelompok eksperimen dan kelompok kontrol memiliki nilai sig. sebesar 0,2. Hal ini mengindikasikan bahwa data kelompok eksperimen dan kelompok kontrol memenuhi kaidah normalitas karena nilai sig. > 0,05. Sehingga dapat disimpulkan bahwa data di atas bersifat normal.

2. Uji Homogenitas *Levene's*

Berdasarkan pada hasil uji normalitas di atas, maka peneliti perlu melakukan uji homogenitas. Uji homogenitas ini menggunakan nilai pretest dan posttest baik dari kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol. Adapun hasil uji homogenitas menggunakan *Levene's* dengan bantuan *SPSS 20* adalah sebagai berikut.

a. Hasil Uji Homogenitas Kelompok Eksperimen

Tabel 13. Hasil Uji Homogenitas Kelompok Eksperimen

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Kelompok Eksperimen	Based on Mean	.207	1	26	.653
	Based on Median	.222	1	26	.642
	Based on Median and with adjusted df	.222	1	24.741	.642
	Based on trimmed mean	.217	1	26	.645

Uji homogenitas menggunakan *Lavene's* (menggunakan *based on mean*) di atas menunjukkan bahwa nilai $F(1, 26) = 0,207, p = 0,653$.

Dari hasil tersebut nilai *pretest* dan *posttest* kelompok eksperimen memiliki nilai sig. 0,653. Hasil ini mengidentifikasi bahwa data di atas tidak signifikan karena nilai sig. > 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa data tersebut bersifat homogen.

b. Hasil Pretest dan Posttest Kelompok Kontrol

Tabel 14. Hasil Uji Homogenitas Kelompok Kontrol

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Kelompok Kontrol	Based on Mean	.098	1	26	.756
	Based on Median	.206	1	26	.654
	Based on Median and with adjusted df	.206	1	22.930	.654
	Based on trimmed mean	.132	1	26	.719

Uji homogenitas menggunakan *Lavene's* (menggunakan *based on mean*) di atas menunjukkan bahwa nilai $F(1, 26) = 0,098, p = 0,756$.

Dari hasil tersebut nilai *pretest* dan *posttest* kelompok kontrol memiliki nilai sig. 0,756. Hasil ini mengidentifikasi bahwa data di

atas tidak signifikan karena nilai sig. > 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa data tersebut bersifat homogen.

D. Uji Hipotesis

Setelah data memenuhi uji prasyarat, peneliti melakukan uji *dependent sample t-test* untuk melihat pengaruh *treatment* terhadap pemahaman siswa tentang materi huruf hijaiyah dan harakat berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* dari kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol.

Selain itu, peneliti juga melakukan uji *independent sample t-test* terhadap nilai *gainscore* antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol untuk mengetahui apakah permainan acak susun memiliki pengaruh terhadap pemahaman siswa terkait materi huruf hijaiyah dan harakat. Adapun hasil dari uji *dependent sample t-test* dan uji *independent sample t-test* yaitu sebagai berikut.

1. Uji *Dependent Sample T-Test*

a. Nilai *Pretest* dan *Posttest* Kelompok Eksperimen

Tabel 15. Hasil Uji *Dependent Sample T-Test* Nilai *Pretest* dan *Posttest* Kelompok Eksperimen

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest Kelas Eksperimen	61.07	14	17.886	4.780
	Posttest Kelas Eksperimen	81.07	14	20.956	5.601

Paired Samples Test

		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower				Upper
Pair 1	Pretest Kelompok Eksperimen - Posttest Kelompok Eksperimen	-20.000	13.868	3.706	-28.007	11.993	-5.396	13	.000

Uji analisis nilai pretest dan posttest kelompok eksperimen yang menggunakan *dependent sample t-test* di atas menunjukkan bahwa nilai $t(13) = -5.396, p = 0,000$.

Nilai t pada tabel di atas menunjukkan -5,396, yang mana untuk melihat pengaruh permainan acak susun pada kelompok eksperimen maka masih diperlukan peninjauan pada nilai signifikansi. Berdasarkan hasil tersebut diperoleh nilai sig. sebesar 0,000 dimana nilai sig. < 0,005 sehingga hal tersebut menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest kelompok eksperimen. Perbedaan tersebut juga dapat dilihat dari rata-rata nilai pretest dan posttest kelompok eksperimen yang mengalami

peningkatan. Rata-rata nilai pretest kelompok eksperimen adalah 61,07. Sedangkan rata-rata nilai posttest kelompok eksperimen adalah 81,07.

Untuk menghitung seberapa besar pengaruh (*effect size*) permainan acak susun terhadap nilai kelompok eksperimen, peneliti menggunakan rumus *pearson's r*. Adapun hasil *pearson's r* ini adalah sebagai berikut.

$$r = \sqrt{\frac{t^2}{t^2 + db}}$$

$$r = \sqrt{\frac{29,117}{29,117 + 13}}$$

$$r = \sqrt{\frac{29,117}{42,117}}$$

$$r = \sqrt{\frac{29,117}{42,117}}$$

$$r = \sqrt{0,691}$$

$$r = 0,831$$

Dari perhitungan di atas dapat diketahui bahwa besar pengaruh (*effect size*) permainan acak susun terhadap pemahaman siswa kelompok eksperimen adalah sebesar 0,831, yang hal tersebut termasuk dalam kategori peningkatan yang besar.

b. Nilai *Pretest* dan *Posttest* Kelompok Kontrol

Tabel 16. Hasil Uji Dependent Sample T-Test Nilai Pretest dan Posttest Kelompok Kontrol

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest Kelompok Kontrol	68.21	14	20.626	5.512
	Posttest Kelompok Kontrol	74.64	14	20.890	5.583

Dependent Samples Test

		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest Kelompok Kontrol - Posttest Kelompok Kontrol	-6.429	19.457	5.200	-17.663	4.806	-1.236	13	.238

Uji analisis nilai pretest dan posttest kelompok eksperimen yang menggunakan *dependent sample t-test* di atas menunjukkan bahwa nilai $t(13) = -1.236$, $p = 0,238$.

Berdasarkan hasil tersebut menunjukkan bahwa nilai sig. sebesar 0,238 dimana nilai sig. > 0,005 sehingga hal tersebut menunjukkan tidak adanya perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest kelompok kontrol. Perbedaan tersebut dapat

dilihat dari rata-rata nilai pretest dan posttest kelompok kontrol yang mengalami peningkatan namun tidak signifikan.

Dari hasil uji *dependent sample t-test* pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa *treatment* yang diberikan kepada kedua kelompok tersebut berpengaruh terhadap pemahaman siswa. Pengaruh tersebut dilihat dari peningkatan antara rata-rata nilai pretest dengan rata-rata nilai posttest, baik dari kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol.

Akan tetapi, *treatment* (permainan acak susun) yang diberikan kepada kelompok eksperimen memiliki pengaruh yang lebih besar terhadap pemahaman siswa kelompok kontrol karena peningkatan nilai rata-rata kelompok eksperimen yang lebih banyak jika dibandingkan dengan kelompok kontrol.

2. Uji *Independent Sample T-Test*

Sebelum peneliti melakukan uji *independent sample t-test* pada *gainscore* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, peneliti melakukan uji *independent sample t-test* terhadap nilai *pretest* kelompok eksperimen dan nilai *pretest* kelompok kontrol.

Sebelum menerima *treatment*, baik kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol idealnya memiliki tingkat pemahaman maupun pengetahuan yang sama tentang huruf hijaiyah dan harakat. Uji *independent sample t-test* nilai *pretest* kelompok eksperimen dan

kontrol ini dilakukan untuk menunjukkan bahwa tingkat pemahaman siswa kelas 1 dari kedua kelompok sebelum menerima *treatment* adalah sama. Adapun hasil uji *independent sample t-test* nilai *pretest* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol adalah sebagai berikut.

Tabel 17. Hasil Uji Independent Sample T-Test Nilai Pretest

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil Pretest	Equal variances assumed	.810	.376	-.979	26	.337	-7.143	7.296	-22.141	7.855
	Equal variances not assumed			-.979	25.489	.0337	-7.143	7.296	-22.156	7.870

Uji *Independent Sample t-test* pada nilai *pretest* kelompok eksperimen dan kontrol (dilihat dari *equal variances assumed*) pada data di atas menunjukkan nilai $t = -7,143/7,296 = -0,979$, $df = 26$, $p = 0,337$.

Dari hasil tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa pemahaman siswa kelas 1 SD Negeri Berbah 1 mengenai huruf hijaiyah dan harakat pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sebelum menerima *treatment* adalah sama. Hal tersebut sesuai dengan nilai $p = 0,337$, yang mana nilai $p > 0,05$.

Setelah melakukan uji *independent sample t-test* terhadap nilai *pretest* kelompok eksperimen dan kontrol, peneliti melanjutkan uji analisis data terhadap *gainscore* kelompok eksperimen dan kontrol untuk mengetahui pengaruh permainan acak susun terhadap pemahaman siswa pada materi huruf hijaiyah dan harakat. Adapun hasilnya adalah sebagai berikut.

Tabel 18. Hasil Uji Independent Sample T-Test Gainscore

Kelompok		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pemahaman Huruf hijaiyah dan Harakat	Kelompok Eksperimen	14	20.00	13.868	3.706
	Kelompok Kontrol	14	6.43	19.457	5.200

Independent Sample t-test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Pemahaman Huruf Hijaiyah dan Harakat	Equal variances assumed	1.101	.304	2.125	26	.043	13.571	6.386	.445	26.697
	Equal variances not assumed			2.125	23.498	.044	13.571	6.386	.377	26.766

Uji *Independent Sample t-test* (dilihat dari *equal variances assumed*) pada data di atas menunjukkan nilai $t = 13,571/6,386 = 2,125$, $df = 26$, $p = 0,043$.

Uji *independent sample t-test* di atas menggunakan *gainscore* (selisih nilai *posttest* dan nilai *pretest* dari tiap kelompok). Berdasarkan tabel *output* hasil uji *independent sample t-test* tersebut diperoleh nilai sig. = 0,043, yang berarti nilai sig. < dari 0,05. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa permainan acak susun memiliki pengaruh terhadap pemahaman materi huruf hijaiyah dan harakat pada siswa kelompok eksperimen. Hal tersebut juga dapat dilihat dari hasil analisis deskriptif yang mana nilai rata-rata *gainscore* hasil belajar siswa pada kelompok eksperimen lebih besar dari pada kelompok kontrol, di mana nilai rata-rata *gainscore* kelompok eksperimen = 20 dan kelompok kontrol = 6,43.

Untuk menghitung seberapa besar pengaruh (*effect size*) permainan acak susun terhadap pemahaman huruf hijaiyah dan harakat pada kelompok eksperimen ini, peneliti menggunakan rumus *cohen's d*. Adapun hasil *cohen's d* ini adalah sebagai berikut.

$$d = \frac{M_1 - M_2}{\sqrt{\frac{SD_1^2 + SD_2^2}{2}}}$$

$$d = \frac{20 - 6,429}{\sqrt{\frac{13,868^2 + 19,457^2}{2}}}$$

$$d = \frac{13,571}{\sqrt{\frac{192,321 + 378,575}{2}}}$$

$$d = \frac{13,571}{\sqrt{\frac{570,896}{2}}}$$

$$d = \frac{13,571}{\sqrt{285,448}}$$

$$d = \frac{13,571}{16,895}$$

$$d = 0,803$$

Dari perhitungan di atas dapat diketahui bahwa pengaruh permainan acak susun terhadap pemahaman huruf hijaiyah siswa kelompok eksperimen adalah sebesar 0,803, yang mana pengaruh tersebut termasuk dalam kategori pengaruh yang besar.

E. Pembahasan Penelitian

Penelitian ini memiliki tujuan untuk menguji secara empiris pengaruh penerapan permainan acak susun terhadap pemahaman materi Huruf Hijaiah dan Harakat pada siswa kelas 1 SD Negeri Berbah 1. Mengacu pada tujuan tersebut, peneliti menggunakan uji *dependent sample t-test* dan uji *independent sample t-test* untuk mengolah data hasil penelitian.

Pengaruh permainan acak susun terhadap pemahaman materi huruf hijaiyah dan harakat pada siswa dapat dilihat dari hasil uji *dependent sample t-test* yang menunjukkan bahwa adanya peningkatan rata-rata nilai siswa, yang mana nilai $p = 0,00$ ($p < 0,05$). Pengaruh permainan acak susun pada siswa kelompok eksperimen juga dapat dilihat dari hasil *effect size* yang menggunakan rumus *pearson's r* dengan nilai $r = 0,831$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pengaruh permainan acak susun terhadap pemahaman

siswa kelompok eksperimen tentang huruf hijaiyah dan harakat setelah mendapatkan *treatment* termasuk dalam kategori peningkatan yang besar.

Pengaruh permainan acak susun terhadap pemahaman huruf hijaiyah dan harakat pada siswa kelas 1 SD Negeri Berbah 1 juga dapat dilihat berdasarkan hasil uji *independent sample t-test*. Hasil uji *independent sample t-test* menunjukkan bahwa nilai $p = 0,043$ ($p < 0,05$). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa permainan acak susun sebagai media pembelajaran memiliki pengaruh terhadap pemahaman siswa kelas 1 SD Negeri Berbah 1 terkait materi huruf hijaiyah dan harakat. Pengaruh tersebut juga dapat dilihat dari hasil *effect size* yang menggunakan rumus *cohen's d*. Adapun hasil *effect size* yang menggunakan rumus *cohen's d* adalah $d = 0,803$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pengaruh permainan acak susun terhadap pemahaman siswa kelompok eksperimen tentang huruf hijaiyah dan harakat setelah mendapatkan *treatment* termasuk dalam kategori peningkatan yang besar.

Siswa dapat dikatakan paham tentang huruf hijaiyah dan harakat apabila mereka mampu menjelaskan pengertian huruf hijaiyah, dapat menyebutkan dan membedakan bentuk dan bunyi antara huruf hijaiyah dan harakat satu dengan lainnya, serta dapat mengetahui bunyi huruf hijaiyah yang dipasangkan dengan harakat. Tingkat pemahaman siswa dapat dilihat dari hasil belajar mereka terhadap materi huruf hijaiyah dan harakat. Apabila siswa mampu mendapatkan nilai ≥ 75 dari soal-soal huruf hijaiyah dan

harakat, maka siswa tersebut dapat dikatakan sudah bisa memahami materi huruf hijaiyah dan harakat. Sebaliknya, apabila siswa mendapatkan nilai < dari 75, maka dapat dikatakan bahwa siswa tersebut belum mampu memahami materi huruf hijaiyah dan harakat dengan baik. Pada hasil pretest, terdapat 4 siswa yang mendapatkan nilai ≥ 75 . Setelah mereka mendapatkan *treatment* berupa permainan acak susun, terdapat 11 siswa yang mendapatkan nilai ≥ 75 . Hal ini membuktikan bahwa permainan acak susun sebagai media pembelajaran mampu memberikan pengaruh terhadap pemahaman siswa terkait materi huruf hijaiyah dan harakat.

Game atau permainan sebagai media pembelajaran yang dinilai mampu meningkatkan pemahaman siswa mengenai materi huruf hijaiyah dan harakat ini juga didukung oleh hasil penelitian Abd. Rosyid (2019) yang mengemukakan bahwa *game* atau permainan (kartu huruf hijaiyah) dapat meningkatkan kemampuan siswa kelas B RA Nurus Sufyan Liridlallah dalam membaca al-Quran.⁵⁸

Pengaruh *game* atau permainan terhadap peningkatan pemahaman siswa juga dapat dilihat dari hasil penelitian yang dilakukan Aan Sholihati (2018) yang mengatakan bahwa media pembelajaran berupa *game* atau permainan (huruf kartu hijaiyah) dapat menarik dan meningkatkan minat

⁵⁸ Abd. Rosyid (2019). "Upaya Meningkatkan Kemampuan ...", hal. 20-25.

siswa dalam mengikuti pembelajaran sehingga kemampuan dan pemahaman mereka terhadap huruf hijaiyah dapat meningkat.⁵⁹

Menurut penelitian Kholishoh dan Abdul Muhid (2022) penggunaan *game* atau permainan sebagai media pembelajaran menjadikan proses pembelajaran menjadi menyenangkan sehingga siswa menjadi lebih mudah memahami materi yang disampaikan.⁶⁰ Hal tersebut juga dapat dilihat selama proses penerapan permainan acak susun dalam penelitian ini terhadap kelompok eksperimen. Penerapan permainan acak susun membuat mereka lebih antusias dan berkonsentrasi saat proses pembelajaran huruf hijaiyah dan harakat berlangsung.

Berdasarkan hasil analisis data tersebut, dapat disimpulkan bahwa hipotesis dari penelitian ini diterima karena permainan acak susun sebagai media pembelajaran memiliki pengaruh terhadap pemahaman materi huruf hijaiyah dan harakat pada siswa kelas 1 SD Negeri Berbah 1.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

⁵⁹ Aan Sholihati (2018). "Peningkatan Kemampuan Membaca ..." hal. 228-235.

⁶⁰ Kholishoh Nur Aini, Abdul Muhid (2022). "Efektifitas Game Marbel ..." hal.35-53.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat ditarik kesimpulan bahwa permainan acak susun berpengaruh terhadap pemahaman siswa kelas 1 SD Negeri Berbah 1 mengenai materi Huruf Hijaiah dan Harakat. Pengaruh tersebut dilihat melalui hasil uji analisis data nilai *pretest* dan *posttest* kelompok eksperimen yang menggunakan *dependent sample t-test* dengan nilai $t(13) = -5.396$, $p = 0,000$ ($p < 0,05$), serta hasil uji *independent sample t-test* nilai *gainscore* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dengan nilai $t = 13,571/6,386 = 2,125$, $df = 26$, $p = 0,043$ ($p < 0,005$). Dari hasil kedua uji tersebut menunjukkan bahwa nilai sig. kurang dari 0,05 ($p < 0,05$). Dengan begitu hipotesis pada penelitian ini diterima.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan dan hasil penelitian saran dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagi pendidik, sesuai hasil penelitian ini yang menyatakan bahwa permainan acak susun sebagai media pembelajaran mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi huruf hijaiyah dan harakat, maka sebaiknya guru menerapkan permainan acak susun ini dalam pembelajaran PAI materi huruf hijaiyah dan harakat.

2. Bagi penelitian selanjutnya, sebaiknya mencoba untuk menerapkan permainan acak susun pada materi atau mata pelajaran lainnya.



DAFTAR PUSTAKA

- Aini, Nur Kholisoh & Muhid, Abdul (2022). Efektifitas Game Marbel Muslim Kids Pada Mata Pelajaran PAI Untuk Meningkatkan Pembelajaran Yang Menyenangkan. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*. 5 (1).
- Anderson, W. Lorin, Karthwohl, R. David (2001). *A Taxonomy For Learning, Teaching, And Assessing (A Revision Of Bloom's Taxonomy Of Education Objective)*. New York : Addison Wesley Longman.
- Ariyanto, Ayok (2017). Game Edukatif sebagai Upaya Mengatasi Kesulitan Belajar Bahasa Arab Kelas Rendah, *Journal of Basic Education*, Vol. 01 No. 02
- Aviana, Ria dan Hidayah, F. Fitria (2015). Pengaruh Tingkat Konsentrasi Belajar Siswa Terhadap Daya Pemahaman Materi Pada Pembelajaran Kimia Di SMA Negeri 2 Batang, *Jurnal Pendidikan Sains*. 3 (1).
- Azwar, Saifudin (2017). *Metode Penelitian Psikologi*. Yogyakarta : Pustaka Belajar.
- Bakar, Abu Rifa'l (2021). *Pengantar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta : SUKA Press UIN Sunan Kalijaga.
- Buku Siswa PAI & BP revisi 2017*. Jakarta : Kemenag.
- Cahyono, Tri (2006). *Statistik Uji Normalitas*. Semarang.
- Creswell, W. John (2014). *Research Design*. Penerjemah : Achmad Fawaid. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Darmanah (2019). *Metodologi Penelitian*. Lampung : CV. Hira Tech.
- Daryanto (2012). *Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Field, Andy (2018). *Discovering Statistic Using IBM SPSS Statistic*. Germany : Mohn Media Mohndruck Gmbh.
- Faizah & Fitriyah, Nur Siti (2021). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Huruf Hijaiyah dan Harakat Menggunakan Media Plastisin, dalam *Jurnal Pendidikan Islam*. 4 (1).
- Febriana, Rina (2019). *Kompetensi Guru*. Jakarta Timur : PT, Bumi Aksara.

- Hamid, Abi Mustofa (2020). *Media Pembelajaran*. Medan : Yayasan Kita Menulis.
- Haris, Muhammad (2015). Pendidikan Islam dalam Perspektif Prof. H.M Arifin, *Jurnal Ummul Qura*. VI (2).
- Hermawan, Iwan (2019). *Metodologi Penelitian Pendidikan (Kualitatif, Kuantitatif dan Mixed Method)*. Kuningan : Hidayatul Quran Kuningan.
- Hidayatulloh, Syarif Praherdhiono & Henry, Wedi Agus (2020). Pengaruh Game Pembelajaran Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Pemahaman Ilmu Pengetahuan Alam. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*. 3 (2).
- Imroatun (2017). Pembelajaran Huruf Hijaiyah Bagi Anak Usia Dini. Vol. 2.
- Jannah, Faiqotul (2022). Implementasi Metode *Index Card Match* Pada Materi Ilmu Tajwid Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Di Kelas VII SMP N 5 Sragi Kabupaten Pekalongan. *Skripsi*. Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan IAIN Pekalongan.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia. <https://kbbi.web.id/>.
- Kusmanto, Hadi & Marliyana, Iis (2014).). Pengaruh Pemahaman Matematika Terhadap Kemampuan Koneksi Matematika Siswa Kelas VII Semester Genap SMP Negeri 2 Kosokandel Kabupaten Majalengka, dalam *Jurnal Eduma*. 3 (2).
- Marlina, Leni. *Analisis Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah Majaran Kabupaten Sorong*.
- Meiryani. (2021). Memahami Uji T dalam Regresi Linear. <https://accounting.binus.ac.id/2021/08/12/memahami-uji-t-dalam-regresi-linear>.
- Muhtadillah, Fathin Nur (2022). "Penerapan Model Pembelajaran *Game Based Learning* pada Pelajaran PAI sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI TKJ 1 SMKN 2 Ponorogo Tahun Pelajaran 2021/2022". *Sripsi*. Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Ponorogo.
- Mukhlison, dkk (2021). Efektifitas Game Edukasi sebagai Media Pembelajaran Anak. Vol.1.

- Mulyasa (2005). *Implementasi Kurikulum 2004 Panduan Pembelajaran KBK*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Mutia (2001). Characteristic Of Children Age Of Basic Education. *Jurnal Fitrah*. 3 (1).
- Nurchahyo, Bagus & Riskayanto (2018). Analisis Dampak Penciptaan *Brand Image* dan Aktifitas *Word of Mouth (WOM)* Pada Penguatan Keputusan Pembelian Produk Fashion, *Jurnal Nusamba*. 3 (1).
- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No.55 Tahun 2007. Pendidikan Agama dan Pendidikan Keagamaan. Pasal 3 ayat 1.
- Pristiwanti, Desi Badariah, Bai, Hidayat Sholeh, dan Dewi, Sari Ratna (2022). Pengertian Pendidikan, *Jurnal Pendidikan dan Konseling*. 4 (6).
- Qutby, Tsaniyah Hurriatus, Dkk (2021). Eksplorasi Presepsi Siswa Sekolah Dasar Dalam Pembelajaran Huruf Hijaiyah Berbasis Permainan, *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*. 6 (2).
- Ramansyah, Wanda (2016). Pengembangan Multimedia Pembelajaran interaktif dengan Pengenalan Huruf Hijaiyah untuk Peserta Didik Sekolah Dasar, *Jurnal Ilmiah Edutic*. 3 (1).
- Ratminingsih, Made Ni (2010). Experimental Research In Second Language Instruction, *Jurnal Prasi*. 6 (11).
- Ratnawati, Heri (2017). *Validitas, Reliabilitas & Karakteristik Butir*. Yogyakarta : Parama Publishing.
- Rifa'i, Muhammad (2018). *Manajemen Peserta Didik (Pengelolaan pPeserta Didik Untuk Efektivitas Pembelajaran)*. Medan : CV. Widya Puspita.
- Riyana, Cepy (2012). *Media Pembelajaran*. Jakarta : Kemenag RI.
- Rosyid, Abd. (2019). Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Al-Qur'an dengan Menggunakan Media Kartu Huruf pada Anak Usia Dini di RA Nuris Sufyan Liridlallah, *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. 1 (2).
- Sayidah, Rifiyah Riva, Dkk (2021). Media Game Edukasi Berupa Aplikasi Untuk Pengenalan Huruf Hijaiyah Pada Anak Usia Dini, *Jurnal Pendidik*. 5 (2).

- Sa'adah, Innihayatus Hurin & Setiawan, Budi (2020). Simbol Bunyi Vokal Huruf Hijaiyyah dan Huruf Carakan Jawa (Studi Analisis Linguistik Fonologi), *Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa Arab*. 1 (1).
- Setyosari, Punaji (2016). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta : Prenadamedia Group.
- Silabus PAI Kelas 1 SD Semester 1, Tahun Ajaran 2022/2023.
- Solihati, Aan (2018). Peningkatan Kemampuan Membaca Al-Qur'an Melalui Permainan Huruf Kartu Hijaiyah, *Jurnal Pelita PAUD*. 7 (1).
- Sugiyono (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D*. Bandung : CV. Alfabeta.
- Sugiyono ((2014). *Cara Mudah Menyusun Skripsi, Tesis, dan Disertasi*. Bandung : CV. Alfabeta.
- Suja, Ajima Nema (2022). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII Melalui Metode *Index Card* Materi Nun Sukun dan Tanwin di SMP 1 Seruyan Hilir Timur, *Jurnal Studi Islam*. 9 (1).
- Suparman, Atwi (1994). *Desain Instruksional Modern : Panduan Para Pengajar dan Inovator Pendidikan*. Jakarta : Erlangga.
- Susanti (2022). Penerapan Model Pembelajaran *Index Card Match* Terhadap Aktivitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam, *Jurnal Pemikiran Keislaman dan Kemanusiaan*. 6 (1).
- Syaifullah, Muhammad, Dkk (2017). Analisis Kemampuan Membaca Dan Menulis Al-Qur'an Pada Siswa Kelas V MI/SD, *Jurnal Pendidikan Tambusi*. 6 (2).
- Toha, M (2003). *Perilaku Organisasi*. Jakarta : CV. Rajawali.
- Ulfa, Rafika. Variabel Penelitian Dalam Penelitian Pendidikan, *Jurnal Pendidikan Dan Keislaman*.
- Usmadi, U. (2020). Pengujian Persyaratan Analisis (Uji Homogenitas dan Uji Normalitas), *Jurnal Inovasi Pendidikan*. 7 (1)
- Utami, Dewi Anita, Suriyah, Puput dan Mayasari, Novi (2020). *Level Pemahaman Konsep Komposisi Fungsi Berdasar Taksonomi Solo (Structure Of Observed Learning Outcomes)*. Jawa Tengah : CV. Pena Pustaka.

Widoretno, Sri, Setyawan, Deddy, & Mukhlison (2021). Efektifitas Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Anak. Vol.1.

Wildana, Wayan (2020). *Uji Prasyarat Analisis*. Jawa Timur : Klik Media.

