



Efektivitas *game* komunikata pada mata pelajaran PAIBP di SMP At-Tibyan Pasuruan

Ayuma Rohmathul Farida* & Anita Puji Astutik

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

[*faridaayuma123@gmail.com](mailto:faridaayuma123@gmail.com)

Abstract

Learning strategies that have been realized by educators in Indonesia have achieved various learning models that carry their respective advantages. Therefore, this research aims to determine the level of effectiveness of the communication game learning model. This research uses a quantitative approach with a comparative study model on classroom action research instruments from the results of the first cycle and the results of the second cycle. The average results obtained in the first cycle of 73.4 with a percentage of completeness of 50% while the average in the results of the second cycle of 81.7 with a percentage of completeness of 83.3%. In addition, the results of the correlation test between cycle I and cycle II showed that the correlation coefficient was at a value of 0.278 and a significance value of 0.136. And obtained the results of the hypothesis test based on the results of the paired samples test. So, the results of the statement revealed that there is an influence on the use of communication games on the subjects of Islamic Religious Education and Character Education on students at junior high school At-Tibyan Pasuruan.

Keywords: *Class Action, Communion Games, Learners*

Abstrak

Strategi pembelajaran yang telah direalisasikan oleh pendidik di Indonesia telah mencapai bermacam-macam model pembelajaran yang mengusung kelebihannya masing-masing. Oleh karena itu, penelitian yang dilakukan bertujuan untuk mengetahui tingkat efektivitas model pembelajaran *game* komunikata. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan model studi komparatif pada instrumen penelitian tindakan kelas dari hasil siklus I dan hasil siklus II. Didapatkan rata-rata pada hasil siklus I sebesar 73,4 dengan persentase ketuntasan sebesar 50% sedangkan rata-rata pada hasil siklus II sebesar 81,7 dengan persentase ketuntasan sebesar 83,3%. Selain itu, hasil pengujian korelasi antara siklus I dengan siklus II didapat hasil koefisien hubungan berada pada nilai 0,278 dan nilai signifikasi 0,136. Serta didapat hasil uji hipotesis berdasarkan hasil pengujian *paired samples test*. Sehingga hasil pernyataan mengungkapkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan *game* komunikata pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti pada peserta didik di SMP At-Tibyan Pasuruan.

Kata Kunci: Tindakan Kelas, Game Komunikata, Peserta Didik

Diserahkan: 15-06-2021 **Disetujui:** 21-06-2021. **Dipublikasikan:** 22-06-2021

Kutipan: Farida, A., & Astutik, A. (2021). Efektivitas *game* komunikata pada mata pelajaran PAIBP di SMP At-Tibyan Pasuruan. *Ta'dibuna: Jurnal Pendidikan Islam*, 10(2), 175-191.

doi:<http://doi.org/10.32832/tadibuna.v10i2.4858>

I. Pendahuluan

Strategi pembelajaran merupakan perkara penting dalam dunia pendidikan untuk mencapai sebuah tujuan bersama. Sehingga keberhasilan proses pendidikan pada suatu lembaga pada tingkat sekolah bergantung kepada sistem yang ada, kurikulum dan segala proses pendidikan yang tengah ditempuh. Selain itu, pendidikan juga diartikan sebagai transportasi yang fundamental dalam menjamu sebuah kerangka dasar pada perkara terbentuknya dasar-dasar pengetahuan, sikap serta sebuah keterampilan bagi seorang anak. Menurut Hamzah B. Uno, beliau mengungkapkan bahwa terdapat prinsip-prinsip yang harus diolah dan dipikirkan secara matang mengenai penetapan metode-metode pembelajaran. Prinsip-prinsip tersebut yakni pertama, hilangnya sebuah strategi pembelajaran yang cukup sempurna untuk seluruh target dalam seluruh situasi. Kedua, perbedaan metode yang diajarkan mendapatkan beberapa pengaruh yang tidak sama dan akan kukuh saat pengujian mendapatkan hasil bimbingan pelajaran. Ketiga, situasi bimbingan pelajaran bisa dikatakan mempunyai kontrol yang tetap terhadap reaksi dari pada belajar peserta didik (Ahmad & Tambak, 2017).

Pendidikan diartikan sebagai suatu proses perubahan dari yang tidak bisa menjadi bisa. Dalam dunia pendidikan penting bagi seorang pendidik untuk mempersiapkan peserta didik yang siaga dalam menghadapi kesulitan yang bisa diatasi secara efektif. Oleh karena itu, proses kegiatan pendidikan di dalam kelas adalah dasar dari semua proses pendidikan apabila dilihat dari berbagai segi keseluruhan (Nurchahyo, 2018). Sehingga dapat dipercaya bahwa lingkungan belajar yang kondisional dan sesuai dengan wadah yang mempengaruhi proses tingkah laku dapat menjadi tolak ukur faktor-faktor yang penting dalam proses pembelajaran. Pada dasarnya, dalam diri seorang peserta didik cukup memiliki gagasan-gagasan yang luas dan memiliki wawasan yang beragam, tetapi potensi tersebut belum digali dan dipaparkan oleh peserta didik sehingga lebih memilih untuk memendam pengetahuan dengan cara berdiam diri karena sebuah faktor tertentu. Pada umumnya hal yang mendasari kurangnya komunikasi peserta didik adalah kurangnya interaksi antara orang tua terhadap anak serta minimnya dorongan dari seorang pendidik, orang tua ataupun lingkungan sekitar. Hal ini dianggap sebagai salah satu masalah yang wajib diselesaikan oleh seorang pendidik dalam menampilkan kelebihan tersebut dengan cara memanfaatkan komunikasi sebagai suatu edukasi yang membimbing peserta didik dalam pemahaman sebuah materi yang nantinya diserap dan diterima secara permanen.

Dalam proses pendidikan di dalamnya harus terkandung pengakuan pendidik terhadap peserta didik. Karena secara tidak langsung maupun langsung peserta didik akan merasa bahwa kehadirannya merupakan subjek yang fundamental dalam teknik bimbingan di dalam kelas. Sehingga subjek yang dimaksud akan berperan sebagai subjek yang mengenal suasana lingkungan yang akan dipilihnya dan nantinya mampu untuk mempertanggung jawabkan segala hal yang telah diperbuat (Harahap, 2016).

Strategi pembelajaran dianggap sesuai dengan harapan, apabila subjek dan objeknya sesuai dengan komponen yang telah disusun dan direncanakan. Apabila salah satu tidak berproses sesuai aturan yang telah disusun maka pembelajaran tidak akan berjalan sesuai dengan harapan bersama. Sehingga, apabila sebuah strategi pembelajaran yang dianggap kurang melibatkan peserta didik juga akan berdampak pada kemerosotan semangat belajar dari peserta didik yang mengancam kemampuan dan prestasi belajar peserta didik (Muljani, 2017). Sehingga seorang pendidik perlu untuk mengolah potensi kepribadian dalam diri peserta didik untuk mendongkrak kemampuannya serta menonjolkan karakteristiknya. Adapun salah satu cara seorang pendidik dalam menggali potensi dan mengetahui cara bagaimana penambahan pengetahuan oleh peserta didik, diperlukan adanya sebuah tindakan-tindakan kelas pada saat proses kegiatan belajar mengajar. Penelitian tindakan kelas atau disingkat dengan PTK pada dasarnya adalah sebuah tindakan yang bersifat *sains* juga dapat dimanfaatkan sebagai dasar kegiatan refleksi oleh pendidik maupun kepala sekolah untuk mengedukasi di dalam kelas secara faktual dan tersistem serta mampu dipertanggung jawabkan oleh seorang pendidik dengan masalah-masalah yang sedang dialami (Simanjuntak dkk., 2017). Adapun hal-hal yang harus dipahami dan dipertahankan oleh pendidik terhadap peserta didik yakni pertama, kebutuhan apa pun yang menyangkut proses pembelajaran harus dipenuhi. Kedua, intelegensi-intelegensi yang diukur untuk mengetahui seberapa cepat peserta didik dalam memecahkan masalah-masalah yang dihadapi. Ketiga, kepribadian peserta didik yang harus diimbangi dengan keadaan lingkungan sekitar atau tempat belajarnya. Tetapi sebagai peserta didik yang sedang mengalami fase perkembangan sikap dan keterampilan, tentu peserta didik tersebut perlu untuk dibimbing dan dibantu serta pengarahan yang jelas dan tepat guna menuju kesempurnaan sesuai wadah mereka (Harahap, 2016).

Semakin bertambahnya zaman, sektor pendidikan dituntut untuk menjadi lebih baik, kreatif, simpel serta praktis (Riduan, 2017). Hal tersebut dibuktikan dengan legalitas seorang profesional pendidik. Kompetensi seorang pendidik telah diatur di dalam undang-undang meliputi kompetensi sikap, profesionalisme, sosial serta pengetahuan (Herlandy dkk., 2018). Dalam menghadapi berbagai model pembelajaran yang tengah marak dengan teknologi informasi yang canggih, pendidik juga tetap mengedepankan teknik belajar dengan berinteraksi satu sama lain dari individu satu ke individu lainnya. Sehingga tantangan zaman bukan dijadikan sebagai alasan untuk memutus interaksi di antara itu. Oleh karena itu, seorang pendidik mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAIBP) dituntut akan mampu menghadapi laju perjalanan berkembangnya model pembelajaran di masa kini. Pendidikan Agama Islam dianggap sebagai ilmu rohani dan jasmani bagi peserta didik dalam menghadapi dunia luar. Agama Islam merupakan panduan dalam hidup untuk sampai pada alam akhirat. Agama Islam bukan sekedar kalimat yang diucap di mulut tetapi merupakan alat dalam membentuk hubungan baik

antara kehidupan yang ada sampai mendapat hadiah yang terbaik di akhirat. Sehingga Agama Islam merupakan aspek kebutuhan bagi manusia (Hidayat, 2015).

Pembelajaran Agama Islam haruslah disusun dengan cara yang kreatif, inovatif dan efektif. Sehingga diharapkan seorang pendidik mampu memanfaatkan keadaan sekitar untuk ikut andil dalam keberhasilan tercapainya tujuan pendidikan baik dari segi keberhasilan pendidik maupun peserta didiknya. Keefektifan merupakan perkara yang berkenaan dengan sebuah jalan, seberapa besar upaya-upaya, bagaimana susunan teknik dan kunci guna dimanfaatkan sebagai capaian tujuan secara cepat juga tepat. Keefektifan pada saat pendidikan di dalam kelas berlangsung boleh diartikan sebagai sesuatu hal yang akan dimanfaatkan untuk menggapai wujud keberhasilan bersama, persentase keberhasilan sesuai ukuran yang telah tersistem juga periode yang cukup patas dalam upaya yang ditentukan guna tercapai sebuah tujuan (Baroroh, 2009). Dalam kandungan ayat Al-Qur'an banyak sekali pembahasan yang menerangkan perkara dan diabadikan dalam sebuah cerita-cerita yang berkesan dan sangat berfaedah dalam sejarah pada waktu lampau dengan menyuarakan isi kandungan ayat-Nya dengan dalih mencoba berani dalam ranah hati manusia dengan kehidupan yang dijalani, perjuangan semangat ditingkatkan, dukungan belajar serta menambahkan perilaku yang optimis (Tambak, 2016).

Dalam hal ini, tidak hanya alat atau media saja yang bisa membantu dalam segala hal proses pendidikan di dalam kelas. Seorang pengajar pengampu mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti diharapkan mampu memanfaatkan salah satu peran peserta didik sebagai estafet kepada peserta didik yang lainnya menggunakan sebuah game interaktif yang mendongkrak semangat untuk menggali ilmu Agama yang tengah diajarkan. Terdapat satu penggal kalimat pernyataan, yang berisi bahwa pengaruh sosial teman sebaya bisa membantu sekitarnya untuk mengerti materi yang sudah dianggap sulit oleh individu. Sehingga rancangan model pembelajaran dengan menggunakan *game* komunikasi antara individu dengan individu lainnya bisa diterapkan. Keterampilan dalam hal berkomunikasi pada dasarnya dianggap sebagai keahlian untuk menciptakan arus sistem suara artikulasi guna memberikan sebuah kemauan, perasaan yang dibutuhkan serta kemauan pada orang lain (Harti dkk., 2017). Keahlian dalam berbicara memiliki akar kepercayaan dalam diri subjek untuk berkomunikasi, sehingga mampu menghilangkan rasa tidak percaya diri, beratnya sebuah alat perasa pada mulut juga mengurangi rasa rendah diri saat berada di muka umum. Oleh karena itu, untuk mengatasi permasalahan, perlu diperlukan tindakan kelas berupa *game* untuk memunculkan keterampilan dari sisi peserta didik saat pendidikan di dalam kelas .

Penelitian Amanah dkk. (2019) mengenai Edukasi Gizi dengan Permainan Komunikasi terhadap Pengetahuan dan Sikap Konsumsi Sayur Buah, Jajanan dan

Sarapan menyimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan terhadap pola pemahaman pengetahuan dan sikap peserta didik pada saat penyampaian materi. Dengan menggunakan permainan komunikata tersebut, peserta didik akan mendengarkan materi secara berulang selama permainan dan mempermudah peserta didik untuk mengingat materi yang telah disampaikan oleh penyuluh. Selain itu, media permainan komunikata juga menjadi alat bantu dalam proses bimbingan peserta didik untuk ikut berpartisipasi juga berperan aktif pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Sehingga, bagi pihak sekolah khususnya pendidik perlu mengimplementasi edukasi permainan komunikata pada peserta didik di sekolah.

Berdasarkan hal tersebut, maka peneliti mengidentifikasi *game* komunikata akan lebih memotivasi peserta didik dalam mengembangkan keinginan belajar dan diharapkan memperoleh hasil belajar yang maksimal. Sehingga penelitian ini tertuju pada sesuatu hal untuk mengetahui bagaimana teknik atau strategi dalam pembelajaran dengan tindakan kelas berupa *game* komunikata pada mata pelajaran PAIBP di SMP At-Tibyan Pasuruan. Penelitian ini memfokuskan pada dua hal yang menjadi daya tarik peneliti untuk mengetahui tingkat keefektifan tindakan kelas, antara lain: (1) Bagaimana model pembelajaran berupa *game* komunikata yang diterapkan oleh pendidik di kelas pada mata pelajaran PAIBP saat bimbingan oleh pendidik di dalam kelas dan (2) Bagaimana tingkat keefektifan *game* komunikata pada mata pelajaran PAIBP di SMP At-Tibyan Pasuruan.

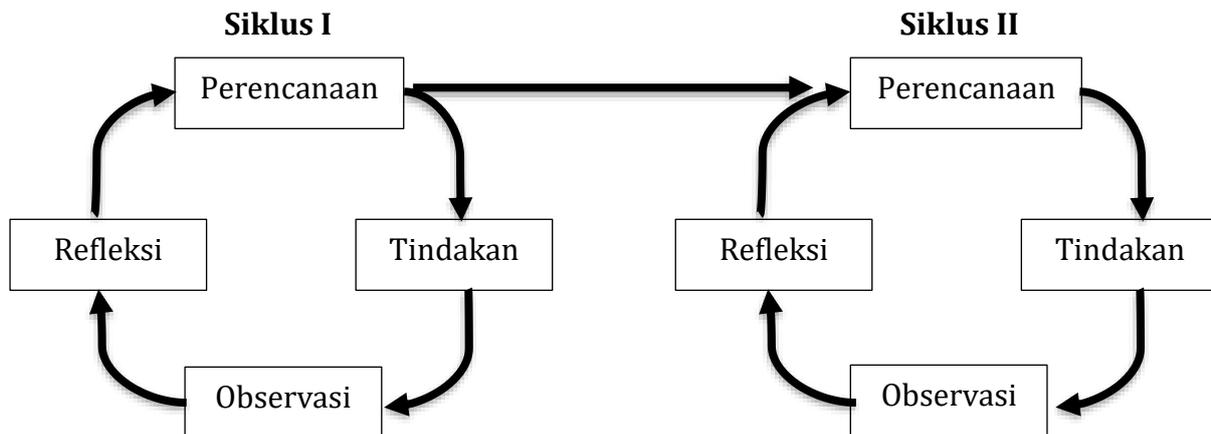
II. Metode Penelitian

Penelitian ini memperoleh hasil yang diolah menggunakan pendekatan kuantitatif dengan model studi komparatif. Studi komparatif yang dimaksud mengarah pada perbedaan variabel dalam semua aspek yang akan diteliti. Hasil data yang diperoleh dengan pengolahan data secara statistika guna menelaah perbedaan pada variabel yang sedang dan akan diteliti (Saputra dkk., 2016). Keefektifan dalam meneliti sebuah model pembelajaran di kelas memerlukan sebuah pengujian data berupa uji normalitas dengan tujuan menentukan data tersebut termasuk data distribusi normal atau data distribusi non-normal dengan menggunakan pengujian linieritas yang berhubungan dengan pengujian korelasi sebuah data. Selain itu, peneliti menggunakan pengujian data berupa uji validitas dan realibilitas untuk menentukan suatu data tersebut mempunyai tingkat korelasi yang mengarah pada positif atau negatif.

Peneliti membatasi pada lingkup efektivitas *game* komunikata pada mata pelajaran PAIBP di SMP At-Tibyan Kepulungan Gempol Kabupaten Pasuruan. Sampel dalam penelitian tindakan kelas disebut dengan subjek penelitian. Sehingga peneliti memilih subjek penelitian yakni peserta didik pada kelas VIII yang berjumlah 30 anak. Dan sedang mengikuti kelas mata pelajaran PAIBP dengan menggunakan materi "Ibadah Puasa

Membentuk Pribadi yang Bertakwa” di SMP At-Tibyan Pasuruan, serta pendampingan oleh pendidik yang bersangkutan yakni Ria Perwita Susilowati, S.Pd.

Desain dalam hasil data yang akan diambil disusun dalam penelitian tindakan kelas menggunakan *one group pretest-posttest* atau dikenal sebagai teknis tes terakhir pada siklus I dan tes terakhir pada siklus II. Metode penelitian tindakan kelas dikemukakan padat tahun 1946 oleh Kurt Lewin yang digunakan peneliti dalam penelitian ini. Metode penelitian yang dikemukakan oleh Lewin sangat relevan apabila diterapkan dalam penelitian pada ranah pendidikan. Model penelitian tindakan kelas ini telah menjadi acuan dari model PTK lain (Widayati, 2008). Konsep dasar dari Penelitian Tindakan Kelas (PTK) oleh Lewin terdiri atas komponen-komponen yakni perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*) dan refleksi (*reflecting*). Dari keempat komponen yang telah disebutkan berproses pada suatu siklus. Adapun tahapan penelitian berikut adalah hasil pemetaan tahapan penelitian menurut Lewin.



Gambar 1. Tahapan Penelitian Tindakan Kelas oleh Kurt Lewin

Pada siklus I, peserta didik dihadapkan tes berupa soal *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal dari individu terkait materi ibadah puasa membentuk pribadi yang bertakwa sebelum diberikan tindakan kelas. Kemudian, peserta didik diberikan tindakan kelas berupa *game* komunikasi untuk mengembangkan pemahaman peserta didik dalam materi yang disampaikan. Setelah diberikan tindakan kelas, di akhir pembelajaran pada siklus II peserta didik diberikan tes dengan soal yang sama atau disebut dengan *posttest* untuk mengetahui kemampuan akhir peserta didik terhadap pemahaman materi ibadah puasa membentuk pribadi yang bertakwa.

Oleh karena itu, data yang akan dikumpulkan oleh peneliti menggunakan instrumen penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan kelas merupakan makna dari *Classroom Research* yakni suatu tindakan (*action research*) oleh seorang pendidik lakukan di dalam kelas melalui spekulasi, dan bertujuan memperbaiki tingkat kinerja sebagai seorang pendidik di dalam kelas, sehingga diharapkan hasil pemahaman yang diperoleh oleh individu peserta didik bisa bertambah, begitu pula pada tingkat pemahaman peserta

didik (Yahya, 2014). Rancangan pada penelitian ini telah melalui beberapa perencanaan, antara lain: (1) Menyusun kerangka penelitian, (2) Melakukan kajian terhadap subjek dengan memberikan soal *pretest* saat sebelum tindakan kelas dengan menggunakan model pembelajaran *game* komunikata, (3) Memberikan materi yang telah dipetakan dengan menggunakan model pembelajaran berupa *game* komunikata untuk menyampaikan materi kepada peserta didik, (4) Melakukan evaluasi dengan memberikan soal *posttest* terhadap peserta didik yang telah menerima materi menggunakan model pembelajaran *game* komunikata serta (5) Merumuskan dan mengolah hasil data dari penelitian yang telah dilakukan.

Indikator keberhasilan penelitian tindakan kelas dalam penelitian yang dilakukan, yakni: (a) Apabila sekurang-kurangnya 80% peserta didik memperoleh nilai 75 dengan rentang nilai 0-100, dan (b) Terdapat peningkatan yang signifikan dalam pemahaman peserta didik pada kegiatan pembelajaran saat proses penyampaian materi oleh pendidik yang disampaikan di dalam kelas, dengan perhitungan apabila skor aktivitas peserta didik serta ketuntasan belajar yang didapat oleh peserta didik minimal mencapai 75%.

III. Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk memahami sejauh mana keberhasilan kemampuan dalam menyerap materi yang disampaikan pendidik oleh peserta didik dalam proses pembimbingan belajar serta meningkatkan hasil belajar saat dilakukan penilaian. Berdasarkan hasil penelitian serta pengujian *pretest* dan *posttest* yang telah dilakukan menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan tindakan kelas berupa *game* komunikata memberikan pengaruh besar terhadap pengetahuan dan hasil belajar peserta didik di SMP At-Tibyan Pasuruan. Hal tersebut diketahui dari hasil *pretest* dan *posttest* yang memunculkan hasil tes *posttest* lebih baik dibandingkan dengan hasil tes *pretest*.

Sebelum peneliti menganalisis hasil perbandingan data dari penelitian uji siklus I dan uji siklus II, peneliti melakukan pengujian data normalitas untuk menentukan data tersebut termasuk data distribusi normal atau data distribusi tidak normal. Uji normalitas diartikan sebagai suatu tindakan peneliti dalam pengujian data yang dilakukan yang bertujuan untuk mengetahui persebaran data pada sebuah kelompok data atau dikenal dengan variabel. Oleh karena itu, peneliti menggunakan pengujian data berupa uji *Kolmogorov-Smirnov* (KS). Uji *Kolmogorov-Smirnov* diartikan sebagai pengujian dengan alat uji statistik (pada penelitian ini, peneliti menggunakan SPSS versi 17.0) dengan ditentukannya sampel, di mana berasal dari satu populasi yang mempunyai sebaran tertentu atau data tersebut mengikuti data distribusi statistik lainnya. Uji *Kolmogorov-Smirnov* memiliki beberapa keterbatasan dalam sebuah data, yakni: (1) Ukuran sampel yang akan diuji berjumlah lebih besar sama dengan atau lebih besar dari 30 dirumuskan dengan ($N \geq 30$), (2) Data yang diuji harus berskala rasio atau berskala

interval (berupa data kuantitatif), dan (3) Pengujian ini hanya berlaku pada data distribusi meliputi distribusi Chi-Square distribusi normal, distribusi eksponensial, dan data distribusi lainnya.

Pada penelitian ini, pengujian normalitas data *Kolmogorov-Smirnov* berkilat pada kriteria umum yakni jika nilai *Asymp. Sig. (p) > $\alpha = 0,05$* , maka persebaran data dikatakan distribusi normal (As'ari, 2018). Sehingga peneliti berpedoman pada suatu keputusan uji normalitas dengan menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov*, yakni: (a) Nilai *Sig.* atau signifikansi atau nilai probabilitas $> \alpha = 0,05$, maka distribusi data dikatakan normal dan (b) Apabila nilai *Sig.* atau signifikansi atau nilai probabilitas $< \alpha = 0,05$, maka distribusi data dikatakan tidak normal. Selanjutnya peneliti menggunakan pengujian linieritas sebagai penghubung data sebelumnya. Uji linieritas bisa digunakan pada data yang pengujiannya digunakan untuk uji korelasi atau hubungan dari data yang akan diteliti atau sebaliknya. Dan dari hasil perhitungan uji linieritas dikatakan sama dalam penafsirannya dengan uji *Kolmogorov-Smirnov* yakni menguji dan menginterpretasi apakah data tersebut bisa dikatakan mengarah pada data berdistribusi normal atau mengarah pada data berdistribusi tidak normal. Oleh karena itu, untuk membuktikannya peneliti melakukan perhitungan statistik dan mendapatkan hasil uji normalitas sebagai berikut.

Tabel 1. Uji Normalitas Data Menggunakan Uji Linieritas KS

		Sebelum Diberikan Tindakan	Setelah Diberikan Tindakan
	N	30	30
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	73.4000	81.7000
	Std. Deviation	6.93119	7.72881
Most Extreme Differences	Absolute	.130	.165
	Positive	.087	.117
	Negative	-.130	-.165
Kolmogorov-Smirnov Z		.709	.905
Asymp. Sig. (2-tailed)		.696	.385

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Sumber. Hasil dari uji One-Sample KS Test pada SPSS 17.0

Dari hasil pada data yang diperoleh dari kedua pengujian tersebut, peneliti bermaksud mendapatkan uji normalitas pada hasil yang diperoleh saat *pretest* dan hasil yang diperoleh pada saat *posttest* pada data keefektifan *game* komunikata pada mata pelajaran PAIBP terhadap peserta didik.

Dari data tabel 1 di atas, diketahui pada kolom siklus I yakni sebelum diberikan tindakan di dalam kelas, nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* menunjukkan sebuah angka 0,696. Kemudian, apabila dihubungkan pada kriteria pengujian hasil data *Kolmogorov-Smirnov* yakni nilai *Sig > $\alpha = 0,05$* , maka hasil data tersebut dinyatakan sebagai data distribusi

normal. Karena pada tabel 1 di atas terhitung nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* $0,696 > 0,05$. Begitu juga diketahui pada kolom siklus II yakni setelah diberikan tindakan di dalam kelas. nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* menunjukkan pada angka 0,385. Kemudian, apabila dimasukkan pada kriteria pengujian data *Kolmogorov-Smirnov* yakni nilai *Sig > $\alpha = 0,05$* , maka pada data tersebut dikatakan berdistribusi normal. Karena hasil pada tabel 1 di atas menunjukkan bahwa terhitung nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* $0,385 > 0,05$.

Selain dari kolom nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)*, distribusi nilai dikatakan normal terlihat dari kolom *Most Extreme Differences Absolute* dari kedua data tersebut. Kriterianya yakni apabila *Kolmogorov* hitung kurang dari tabel *Kolmogorov* ($KH < KT$), maka data dinyatakan sebagai berdistribusi normal. Sebaliknya apabila *kolmogorov* hitung lebih dari tabel *Kolmogorov* ($KH > KT$), maka data dinyatakan sebagai tidak berdistribusi normal. Dan diketahui syarat pengukuran dasar pada nilai *Kolmogorov* hitung dengan subjek 30 responden apabila $\alpha = 0,05$ adalah sebesar 0,242,

Sehingga dari tabel tersebut, diketahui nilai *absolute* pada kolom siklus I yakni sebelum dilakukan tindakan kelas, menunjukkan $0,130 > 0,242$, maka distribusi nilai dikatakan normal. Dan diketahui nilai *absolute* pada kolom II yakni setelah dilakukan tindakan kelas menunjukkan $0,165 > 0,05$, maka distribusi nilai juga dikatakan normal.

Data dari hasil penelitian tindakan kelas berupa *game* komunikata pada materi ibadah puasa membentuk pribadi yang bertakwa mata pelajaran PAIBP dengan uji *One Sample Kolmogorov-Smirnov* menyatakan bahwa tes yang didapat dari tes yang dilakukan pada siklus I dan siklus II didapatkan data berdistribusi normal apabila menginterpretasi dari *output* kolom uji *Kolmogorov-Smirnov* dan uji linieritas pada kolom *most extreme differences absolute*.

A. Hasil Penelitian pada Siklus I

Penelitian sebelum tindakan kelas berupa *game* komunikata yang dilakukan pada peserta didik kelas VIII dengan subjek 30 peserta didik pada siklus I menunjukkan hasil tes dengan tingkat yang rendah, pemahaman oleh peserta didik dalam mengikuti bimbingan yang dilakukan oleh pendidik di kelas masih kurang. Sehingga hasil dari nilai yang diperoleh peserta didik tidak mencapai target minimum Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Berikut hasil tes siklus I saat sebelum dilakukan tindakan kelas berupa *game* komunikata pada materi ibadah puasa mata pelajaran PAIBP dengan materi ibadah puasa membentuk pribadi yang bertakwa.

Tabel 2. Hasil uji tes siklus I

Uraian	Nilai
Nilai terendah	60
Nilai tertinggi	83
Nilai rata-rata	73,4
Rentang nilai	23

Sumber: Hasil uji tes siklus I

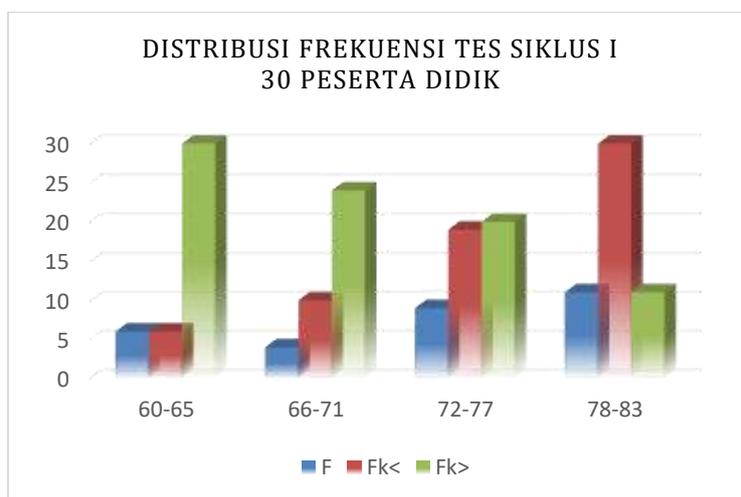
Berdasarkan tabel 2 hasil uji tes siklus I saat sebelum tindakan diberikan, didapat hasil bahwa, nilai tertinggi dari hasil uji tes siklus I yakni sebesar 83 dan nilai terendah dari hasil uji tes siklus I sebesar 60 serta dengan nilai sebesar 73,4 sebagai nilai rata-rata (*mean*). Dan didapatkan hasil nilai rentang (*range*) antara nilai terbesar dengan nilai terendah sebesar 23.

Tabel 3. Distribusi frekuensi uji tes siklus I

Nilai Interval	Frekuensi	Frekuensi <	Frekuensi >
60-65	6	6	30
66-71	4	10	24
72-77	9	19	20
78-83	11	30	11

Sumber: Hasil uji tes siklus I

Apabila hasil data pengujian tes siklus I pada tabel 3 di atas digambarkan dalam bentuk diagram blok, sebagai berikut.



Sumber: Hasil uji tes siklus I

Gambar 2. Bentuk diagram blok distribusi frekuensi tes siklus I

Berdasarkan pada tabel 3 dan gambar 2 distribusi frekuensi hasil uji tes siklus I didapat bahwa: (a) Terdapat 6% dari jumlah subjek yang mendapat nilai interval 60-65, (b) Terdapat 4% dari jumlah subjek yang mendapat nilai interval 66-71, (c) Terdapat 9% dari jumlah subjek yang mendapat nilai interval 72-77, dan (d) Terdapat 11% dari jumlah subjek yang mendapat nilai interval 78-83.

Perencanaan tindakan dimulai dari: (a) Kegiatan pendahuluan, (b) Kegiatan inti berupa penyampaian materi ibadah puasa membentuk pribadi yang bertakwa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAIBP), dan (c) Memberikan soal *pretest* terhadap peserta didik serta merefleksi dari kegiatan yang telah dilakukan. Dari hasil penilaian berdasarkan analisa dan pengujian *pretest* diperoleh hasil dengan nilai 83 sebagai nilai terbesar dan nilai 60 sebagai nilai terendah dengan nilai sebesar 73,4

sebagai nilai rata-rata. Sehingga apabila dihitung persentase ketuntasan belajar dengan rumus $KB = (\frac{\sum \text{peserta didik yang tuntas}}{\sum \text{peserta didik}}) \times 100$), maka diperoleh nilai persentase sebesar 50% dari subjek penelitian yang tuntas, Oleh karena itu, hasil refleksi berdasarkan analisa hasil pengamatan dan penelitian sebelum tindakan kelas berupa *game* komunikata pada siklus I, indikator keberhasilan peserta didik belum tercapai sehingga perlu untuk tindakan kelas berupa *game* komunikata yang diharapkan mampu untuk meningkatkan pemahaman peserta didik pada materi ibadah puasa membentuk pribadi yang bertakwa pada mata pelajaran PAIBP serta peningkatan hasil nilai tes peserta didik.

B. Hasil Penelitian Siklus II

Hasil dari penelitian setelah tindakan kelas berupa *game* komunikata yang dilakukan pada peserta didik kelas VIII dengan subjek 30 peserta didik pada siklus II menunjukkan perubahan yang signifikan, pemahaman saat mengikuti bimbingan yang dilakukan oleh pendidik sudah mencapai tingkat ketuntasan belajar. Sehingga hasil nilai yang didapat oleh peserta didik telah mencapai target minimum Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Berikut hasil tes siklus II setelah dilakukan tindakan kelas berupa *game* komunikata pada materi ibadah puasa mata pelajaran PAIBP dengan materi ibadah puasa membentuk pribadi yang bertakwa.

Tabel 4. Hasil uji tes siklus II

Uraian	Nilai
Nilai terendah	69
Nilai tertinggi	92
Nilai rata-rata	81,7
Rentang nilai	23

Sumber: Hasil uji tes siklus II

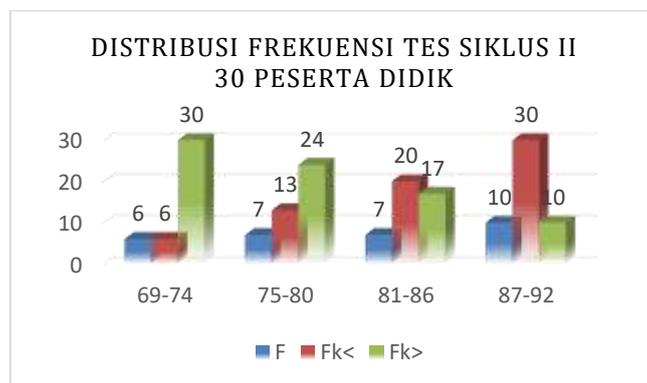
Berdasarkan tabel 4 hasil uji tes siklus II saat setelah tindakan diberikan, didapat hasil bahwa, nilai tertinggi dari hasil uji tes siklus II yakni sebesar 92 dan nilai terendah dari hasil uji tes siklus II sebesar 69 dengan nilai 81,7 sebagai nilai rata-rata (*mean*). Dan didapatkan hasil nilai rentang (*range*) antara nilai terbesar dengan nilai terendah sebesar 23.

Tabel 5. Distribusi frekuensi uji tes siklus II

Nilai Interval	Frekuensi	Frekuensi <	Frekuensi >
69-74	6	6	30
75-80	7	13	24
81-86	7	20	17
87-92	10	30	10

Sumber: Hasil uji tes siklus II

Apabila hasil data pengujian tes siklus II pada tabel 5 di atas digambarkan dalam bentuk diagram blok, sebagai berikut.



Sumber: Hasil uji tes siklus II

Gambar 3. Bentuk diagram blok distribusi frekuensi tes siklus II

Berdasarkan pada tabel 5 dan gambar 3 distribusi frekuensi hasil uji tes siklus II didapat bahwa: (a) Terdapat 6% dari jumlah subjek yang mendapat nilai interval 69-74, (b) Terdapat 7% dari jumlah subjek yang mendapat nilai interval 75-80, (c) Terdapat 7% dari jumlah subjek yang mendapat nilai interval 81-86, dan (d) Terdapat 10% dari jumlah subjek yang mendapat nilai interval 87-92.

Perencanaan tindakan dimulai dari: (a) Kegiatan awal sebelum tindakan kelas, (b) Kegiatan inti yakni tindakan kelas berupa *game* komunikata pada mata pelajaran PAIBP dengan materi ibadah puasa membentuk pribadi yang bertakwa, dengan membagi subjek menjadi kelompok yang terdiri 5 peserta didik pada setiap kelompok, sehingga jumlah keseluruhan yakni 6 kelompok, dan (c) Memberikan tes *posttest* terhadap peserta didik serta merefleksikan dari tindakan yang telah dilakukan. Dari hasil penilaian berdasarkan analisa dan pengujian soal *posttest* diperoleh hasil 92 sebagai nilai tertinggi dan nilai 69 sebagai nilai terendah dengan nilai sebesar 81,7 sebagai nilai rata-rata. Sehingga apabila dihitung persentase ketuntasan belajar dengan rumus $KB = \left(\frac{\sum \text{peserta didik yang tuntas}}{\sum \text{peserta didik}} \right) \times 100$, maka diperoleh nilai persentase sebesar 83,3% dari subjek penelitian yang tuntas. Oleh karena itu, hasil refleksi berdasarkan analisa hasil pengamatan dan penelitian setelah tindakan kelas berupa *game* komunikata pada siklus II, indikator keberhasilan sudah tercapai sehingga tindakan kelas berupa *game* komunikata pada materi ibadah puasa membentuk pribadi yang bertakwa pada mata pelajaran PAIBP menunjukkan hasil observasi yang baik serta peningkatan hasil belajar peserta didik meningkat secara signifikan.

Selain itu, untuk menguatkan hasil penelitian tindakan kelas berupa *game* komunikata pada mata pelajaran PAIBP, peneliti telah menguji hipotesis komparatif atau uji perbandingan (korelasi) menggunakan uji *paired sample T-test*. Uji *paired sample T-test* mengetahui apakah dari kedua hasil data terdapat perbedaan rata-rata atau sebaliknya merupakan tujuan dari pengujian data ini. Selain itu, uji tersebut merupakan bagian dari analisis statistik parametrik yang artinya persyaratan hasil data penelitian

harus berdistribusi normal. Sedangkan, uji *paired sample T-test* untuk varian data , diperbolehkan tidak menggunakan uji homogenitas dalam menganalisis data penelitian.

Dalam menginterpretasikan hasil uji *paired sample T-test* dengan SPSS 17.0, peneliti telah mendapatkan hasil sebagai berikut.

Tabel 6. Tabel Output “Paired Samples Statistics”

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Sebelum diberikan Tindakan	73.4000	30	6.93119	1.26546
	Setelah diberikan tindakan	81.7000	30	7.72881	1.41108

Sumber. Hasil uji *paired sample T-test* SPSS 17.0

Hasil data yang diperoleh dari *output* berikut, ringkasan pada hasil data statistik deskriptif mendapatkan bahwa dari keduanya yang telah diteliti yakni nilai hasil *pretest* dan hasil *posttest*. Untuk nilai *pretest* sebesar 73,4 sebagai nilai rata-rata hasil belajar (*mean*). Sedangkan untuk nilai *posttest* sebesar 81,7 sebagai nilai rata-rata hasil belajar (*mean*) dengan jumlah subjek sebanyak 30 peserta didik dari kelas VIII. Untuk nilai *Std. Deviation* (standar deviasi) sebesar 6,93119 diperoleh dari hasil *pretest* dan nilai *Std. Deviation* (standar deviasi) sebesar 7,72881 diperoleh dari hasil *posttest*. Serta nilai *Std. Error Mean* sebesar 1,26546 untuk hasil *pretest* dan nilai *Std. Error Mean* sebesar 1,41108 untuk hasil *posttest*.

Terlihat bahwa, nilai rata-rata hasil pada *pretest* 73,4 < *posttest* 81,7, maka terdapat perbedaan antara rata-rata hasil tes yang diujikan yakni antara hasil *pretest* dan hasil *posttest*. Kemudian, pembuktian signifikansi atau tidak signifikansi menyatakan bahwa tingkat hubungan (korelasi) yang tinggi diperlukan penafsiran hasil uji *paired sample T-test* yang terdapat pada tampilan tabel *output paired samples correlations*, sebagai berikut.

Tabel 7. Tabel Output “Paired Samples Correlations”

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Sebelum diberikan tindakan & Setelah diberikan Tindakan	30	.278	.136

Sumber. Hasil uji *paired sample T-test* SPSS 17.0

Koefisien korelasi (*pearson correlations*) memiliki kriteria bahwa nilai terendah dengan hasil nilai-1 dan tertinggi dengan hasil nilai 1. Terdapat penafsiran angka, jika nilai 0 artinya tidak ada hubungan korelasi sama sekali pada data yang diteliti sementara jika korelasi menunjukkan nilai 1 artinya terdapat korelasi sempurna. Selain besarnya tingkat hubungan, tanda pada nilai korelasi juga sangat berpengaruh pada interpretasi hasil dalam menganalisis hasil penelitian. Di mana, apabila terdapat tanda negatif (-) dalam nilai yang tertera pada tabel *output* pada SPSS, bermakna adanya arah yang

berlawanan sedangkan tanda positif (+) dalam nilai yang tertera pada tabel *output* pada SPSS, menunjukkan arah yang sama atau disebut dengan korelasi searah.

Interpretasi tabel *output* tersebut, menunjukkan dari kedua data muncul hubungan hasil uji korelasi tersebut yakni hubungan variabel *pretest* dengan variabel *posttest*. Berdasarkan hasil tersebut, bahwa didapat nilai koefisien korelasi (*correlation*) sebesar 0,278 dengan nilai signifikansi (*Sig.*) sebesar 0,136. Karena nilai *Sig.* 0,136 > probabilitas $\alpha = 0,05$, maka dapat ditafsirkan tidak ada hubungan antara variabel *pretest* dengan variabel *posttest*. Dengan angka korelasi 0,278 pada *output* di atas menyatakan korelasi pada data tersebut bernilai positif, maknanya terdapat pengaruh keefektifan *game* komunikata pada kegiatan belajar mengajar pada mata pelajaran PAIBP.

Kemudian, terdapat *output* ketiga yang dianggap penting menemukan jawaban atas pertanyaan sebagai alibi pengujian data yakni dalam kasus bagaimana keefektifan *game* komunikata pada mata pelajaran PAIBP. Hipotesis pada penelitian merumuskan sebagai berikut: (a) H_0 = Tidak adanya perbedaan dari hasil rata-rata antara nilai *pretest* dengan nilai *posttest*, yang artinya tidak ada pengaruh penggunaan *game* komunikata untuk meningkatkan pemahaman peserta didik pada mata pelajaran PAIBP dan (b) H_a = Terdapat adanya perbedaan dari hasil rata-rata antara nilai *pretest* dengan nilai *posttest*, yang artinya terdapat pengaruh penggunaan *game* komunikata untuk meningkatkan pemahaman peserta didik pada mata pelajaran PAIBP.

Uji *paired sample T-test* berpedoman pada pengambilan keputusan berdasarkan nilai signifikansi (*Sig.*) sebagai berikut: (1) Jika nilai *Sig.* (2-tailed) < $\alpha = 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima dan (b) Sebaliknya, jika nilai *Sig.* (2-tailed) > $\alpha = 0,05$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Sehingga didapat hasil *output paired samples test* sebagai berikut.

Tabel 8. Tabel Output “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	Sebelum diberikan tindakan- Setelah diberikan tindakan	-8.30000	8.82844	1.61185	-11.59659	-5.00341	-5.149	29	.000

Sumber. Hasil uji *paired sample T-test* SPSS 17.0

Hasil tabel 8 *output paired samples test* di atas menyatakan, diketahui nilai *Sig.* (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Jadi, terdapat angka yang menunjukkan perbedaan pada rata-rata antara hasil *pretest* dan hasil *posttest* yang artinya

terdapat pengaruh penggunaan *game* komunikata untuk meningkatkan pemahaman peserta didik pada mata pelajaran PAIBP.

Dan dari hasil tabel 8 *output paired samples test* di atas juga menyatakan beberapa informasi mengenai nilai *Mean Paired Differences* sebesar -8,30000. Nilai ini menunjukkan angka yang ditafsirkan sebagai selisih antara rata-rata hasil *pretest* dan *posttest* yakni $73,40000 - 81,70000 = -8,30000$ dan selisih tersebut antara -11,59659 sampai dengan -5,00341 (95% *confidence interval of the difference lower dan upper*).

Berdasarkan hasil penelitian dan uji hipotesis, menunjukkan keefektifan model pembelajaran *game* komunikata pada mata pelajaran PAIBP memberikan pengaruh terhadap hasil belajar dan meningkatnya pemahaman peserta didik. Hal ini terlihat dari perbandingan nilai yang didapat dari hasil *pretest* dan hasil *posttest*. *Game* komunikata dapat menarik minat peserta didik dalam kegiatan juga peserta didik berpartisipasi untuk melatih keterampilan cara berkomunikasi dalam berbicara dan berinteraksi melalui model pembelajaran tersebut (Harti dkk., 2017). Peserta didik banyak tertarik pada saat permainan berlangsung. Di samping itu, *game* komunikata dapat dimanfaatkan sebagai salah satu jalan dalam ranah pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik, karena pada dasarnya keterampilan untuk berinteraksi juga berkomunikasi dengan orang lain sangat perlu dimiliki oleh peserta didik. Pada saat pembelajaran menggunakan *game* komunikata, peserta didik diberikan kesempatan oleh pendidik untuk menggali potensi wawasan yang mereka pahami untuk disampaikan kepada teman sejawat (Febriani dkk., 2019). Oleh karena itu, pendidik telah menyusun model pembelajaran tersebut secara sistematis. Harti dkk., (2017) mengutip pendapat Hurlock bahwa berbicara merupakan bentuk berbahasa yang menggunakan artikulasi untuk menyampaikan maksud, karena berbicara merupakan bentuk komunikasi yang efektif serta penggunaannya sangat penting. Sehingga dari pembahasan tersebut pendidik perlu menggunakan model pembelajaran *game* komunikata dalam berkomunikasi di dalam kelas dalam penyampaian dan pemahaman materi pada peserta didik.

IV. Kesimpulan

Berdasarkan pengujian dengan penelitian tindakan kelas berupa *game* komunikata pada mata pelajaran PAIBP di SMP At-Tibyan Pasuruan melalui studi komparatif membuahkan hasil yang signifikan. Model pembelajaran berupa *game* komunikata yang diterapkan oleh pendidik menjadi alat bantu atau tutor sebaya saat diskusi di dalam kelompok, bagi peserta didik yang pemahamannya kurang menjadi lebih paham dengan materi yang dirasa sulit bagi individu tersebut. Selain itu, model pembelajaran *game* komunikata menjadikan peserta didik untuk melatih berpikir cepat dan tepat dalam waktu tertentu serta mampu meningkatkan motivasi peserta didik dalam materi-materi yang disampaikan di dalam kelas. Sehingga peneliti menyimpulkan bahwa model

pembelajaran *game* komunikata sangat efektif untuk meningkatkan pemahaman peserta didik pada mata pelajaran PAIBP.

Daftar Pustaka

- Ahmad, M. Y., & Tambak, S. (2017). Hubungan Metode Tanya Jawab dengan Minat Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah*, 2(1), 89–110. [https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2017.vol2\(1\).650](https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2017.vol2(1).650)
- Amanah, N. R., Suprihartono, F. A., Fauziyah, R. N., Par'i, H. M., & Syahidatunnisa, U. S. (2019). EDUKASI GIZI DENGAN PERMAINAN KOMUNIKATA TERHADAP PENGETAHUAN DAN SIKAP KONSUMSI SAYUR BUAH, JAJANAN DAN SARAPAN. *Jurnal Riset Kesehatan Poltekkes Depkes Bandung*, 11(1), 157–164. <https://doi.org/10.34011/juriskesbdg.v11i1.691>
- As'ari, R. (2018). PENGETAHUAN DAN SIKAP MASYARAKAT DALAM MELESTARIKAN LINGKUNGAN HUBUNGANNYA DENGAN PERILAKU MENJAGA KELESTARIAN KAWASAN BUKIT SEPULUH RIBU DI KOTA TASIKMALAYA. *GeoEco*, 4(1), Article 1. <https://doi.org/10.20961/ge.v4i1.19166>
- Baroroh, K. (2009). Efektivitas Pembelajaran Kooperatif dalam Meningkatkan Aktivitas Dan Prestasi Belajar Mahasiswa. *Jurnal Ekonomi dan Pendidikan*, 6(2), Article 2. <https://doi.org/10.21831/jep.v6i2.581>
- Febriani, F., Syafar, S., & Rukiyah, R. (2019). PENGEMBANGAN PERMAINAN PESAN BERANTAI UNTUK KONSENTRASI ANAK DI KELOMPOK A TK KARTIKA II-1 PALEMBANG. *Tumbuh Kembang: Kajian Teori Dan Pembelajaran PAUD*, 6(1), 69–82. <https://doi.org/10.36706/jtk.v6i1.8352>
- Harahap, M. (2016). Esensi Peserta Didik dalam Perspektif Pendidikan Islam. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah*, 1(2), 140–155. [https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2016.vol1\(2\).625](https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2016.vol1(2).625)
- Harti, M. B., Sumarsih, S., & Suprpti, A. (2017). Penerapan Permainan Tebak Kata Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Anak (Penelitian Tindakan Kelas di Kelompok B PAUD Lestari Bengkulu Tengah). *Jurnal Ilmiah Potensia*, 2(2), 121–125. <https://doi.org/10.33369/jip.2.2.121-125>
- Herlandy, P. B., Ismanto, E., Novalia, M., & Alrian, R. (2018). PELATIHAN PELAKSANAAN PENELITIAN TINDAKAN KELAS DAN TEKNIK PUBLIKASI JURNAL ILMIAH BAGI GURU SMK NEGERI 1 RENGAT. *Jurnal Pengabdian UntukMu NegeRI*, 2(1), 38–42. <https://doi.org/10.37859/jpumri.v2i1.418>
- Hidayat, N. (2015). PERAN DAN TANTANGAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI ERA GLOBAL. *EL TARBAWI*, 8(2), 131–145. <https://doi.org/10.20885/tarbawi.vol8.iss2.art2>
- Muljani, P. (2017). Efektivitas Pembelajaran Inquiry untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VI Materi Satuan Debit. *Jurnal PTK Dan Pendidikan*, 3(1), Article 1. <https://doi.org/10.18592/ptk.v3i1.1568>
- Nurchahyo, A. (2018). Penerapan Metode Pembelajaran Talking Stick dalam Upaya Peningkatan Hasil Belajar Pokok Bahasan Iklan, Sarana Komunikasi Pada Kelas VIII SMPN 1 Singosari. *Jurnal PTK Dan Pendidikan*, 4(1), Article 1.

- <https://doi.org/10.18592/ptk.v4i1.2123>
- Riduan, M. (2017). Upaya Meningkatkan Kemampuan Guru Pendidikan Agama Islam dalam Penggunaan Media Pembelajaran Melalui Supervisi Akademik di SMP Negeri 3 Marabahan. *Jurnal PTK Dan Pendidikan*, 3(1), Article 1. <https://doi.org/10.18592/ptk.v3i1.1527>
- Saputra, K. E. A., Kadek Rai Suwena, S. P., & Dra. Lulup Endah Tripalupi, M. P. (2016). STUDI KOMPARATIF PRESTASI BELAJAR MAHASISWA JURUSAN PENDIDIKAN EKONOMI DITINJAU DARI JALUR PENERIMAAN MAHASISWA BARU TAHUN 2011. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 6(1), Article 1. <https://doi.org/10.23887/jjpe.v6i1.6591>
- Simanjuntak, E., Manullang, S., & Sinaga, M. S. (2017). PENINGKATAN PROFESIONALISME GURU SEKOLAH MENENGAH PERTAMA NEGERI (SMPN) DENGAN MELAKUKAN PELATIHAN PENELITIAN TINDAKAN KELAS. *JURNAL PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT*, 23(3), 383–386. <https://doi.org/10.24114/jpkm.v23i3.7474>
- Tambak, S. (2016). Metode Bercerita dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah*, 1(1), 1–26. [https://doi.org/10.25299/althariqah.2016.vol1\(1\).614](https://doi.org/10.25299/althariqah.2016.vol1(1).614)
- Widayati, A. (2008). PENELITIAN TINDAKAN KELAS. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 6(1), Article 1. <https://doi.org/10.21831/jpai.v6i1.1793>
- Yahya, Y. (2014). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Mata Pelajaran PKn melalui Media Kliping di SD Inpres Despot Posona Kecamatan Kasimbar. *Jurnal Kreatif Online*, 1(3), Article 3. <http://jurnal.untad.ac.id/jurnal/index.php/JKTO/article/view/2721>