

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Pembelajaran Shalat Sunah

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Proses pembelajaran merupakan komunikasi dua arah yang dilakukan oleh guru sebagai pembelajar dengan siswa sebagai subjek belajar. Pengajar sebagai pembelajar berusaha melakukan program- program pembelajaran yang telah direncanakan dan berorientasi kepada pihak yang dibelajarkan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Untuk menyatakan bahwa keberhasilan dan kegagalan dalam proses belajar mengajar merupakan sebuah ukuran atau pembelajaran. Menurut Fathurrahman dan Sutikno, “pembelajaran efektif terjadi jika dengan pembelajaran tersebut siswa menjadi senang dan mudah memahami apa yang dipelajarinya”.¹ Jadi dapat dipahami bahwa metode pembelajaran adalah suatu cara dalam menyampaikan bahan pelajaran kepada peserta didik.

¹ Pupuh Fathurrahman dan Sobry Suktikno, *Strategi Belajar Mengajar, Strategi Mewujudkan Pembelajaran Bermakna Melalui Penanaman Konsep Umum Dan Konsep Islami, Cat. II*, (Bandung: Refika Aditama), 2007, hal. 113

Salat sunah dikelompokkan menjadi dua, yaitu: salat sunah berjamaah dan salat sunah munfarid. Shalat sunah berjamaah adalah salat yang dikerjakan secara bersama salah satu menjadi imam dan yang lain menjadi makmum dengan syarat yang telah ditentukan. Salat sunah munfarid adalah salat yang dilakukan sendirian.

Di antara jenis shalat sunah terdapat shalat sunah yang dapat dilaksanakan secara berjamaah, munfarid, dan ada yang dilaksanakan berjamaah maupun munfarid.

Tabel 2.1 Shalat sunah berjamaah dan munfarid

Shalat Sunah Berjamaah	Shalat Sunah dengan berjamaah atau munfarid	Shalat Sunah Munfarid
Shalat Idain (Shalat Idul Fitri dan Idul Adha)	Shalat Tarawih Shalat Witir	Shalat Rawatib Shalat Tahiyatul Masjid
Shalat Istisqa'	Shalat Dhuha	Shalat Istikharah
Shalat Kusuf (Gerhana Matahari) dan Khusuf (gerhana Bulan)	Shalat Tahajud	Shalat Tasbih Shalat Hajat

Shalat sunah berjamaah adalah salat yang dikerjakan secara bersama salah satu menjadi imam dan yang lain menjadi makmum dengan syarat yang telah ditentukan.

Shalat sunnah berjamaah adalah shalat Idain, Shalat Tarawih, Shalat Witir, Shalat Istisqa' (minta hujan), shalat Gerhana Matahari (Kusuf) dan shalat Gerhana Bulan (Khusuf).

1. Sholat Sunah hari raya (Id)

Idain artinya dua hari raya. Yang dimaksud shalat Idain adalah shalat pada waktu dua hari raya yakni Hari Raya Idul Fitri (1 syawal) dan Hari Raya Idul Adha (10 Dzulhijjah).

Adapun hukum melaksanakannya adalah sunah muakkad yaitu sunnah yang sangat dianjurkan.

Waktu mengerjakan shalat sunah Idul Fitri adalah setelah terbitnya matahari dua penggalah (kurang lebih 3 meter) sampai tergelincirnya matahari. Sedangkan shalat Idul Adha dimulai setelah matahari terbit satu penggalah. Adapun tempatnya sebaiknya dilakukan di tanah lapang seperti yang dianjurkan oleh Nabi (kecuali ada halangan), karena shalat Id itu untuk syiar agama. Namun sebagian ulama' berpendapat lebih baik dikerjakan di Masjid, karena masjid itu tempat yang mulia dan suci. Cara Melaksanakan Sholat Id yaitu

a. Niat dalam hati.

lafal niatnya adalah:

أُصَلِّي سُنَّةً لِعِيدِ الْفِطْرِ / الْأَضْحَى رَكَعَتَيْنِ مَأْمُومًا / إِمَامًا لِلَّهِ تَعَالَى

Artinya: Saya niat sholat sunah Idul Fitri/Adha dua rakaat dengan menjadi makmum/imam karena Allah Ta'ala."

2. Mandi dengan niat untuk melaksanakan shalat hari raya:

نَوَيْتُ الْغُسْلَ لِعِيدِ الْفِطْرِ / الْأَضْحَى سُنَّةً بِاللهِ تَعَالَى

3. Berangkat pagi-pagi, kecuali bagi imam disunahkan berangkat ketika shalat hendak dilaksanakan.
4. Berhias diri dengan memakai wangi-wangian, pakaian yang bagus, memotong kuku, serta menghilangkan bau yang tidak sedap.
5. Menempuh jalan yang berbeda ketika berangkat dan pulang.
6. Makan terlebih dahulu sebelum berangkat shalat 'Idul Fitri, sedangkan pada 'Idul Adha, sunah melakukan shalat terlebih dahulu.
7. Tahniah (ungkapan suka cita) atas datangnya hari raya disertai dengan berjabat tangan.
8. Menjawab ucapan suka cita (tahni'ah).

Shalat sunah munfarid adalah shalat sunah yang lebih baik dilakukan dengan cara sendirian, tidak ada imam atau makmum.

Shalat Dhuha adalah shalat sunnah yang dilaksanakan pada pagi sampai siang hari. Dari setelah matahari agak tinggi sampai sebelum masuk waktu dzuhur. Waktu terbaik adalah dengan mengakhirkan sampai waktu agak siang (panas). Kira-kira antara jam 8 sampai jam 10. Hukum salat Duha adalah sunnah muakkad. Jumlah rakaatnya paling sedikit dua, rakaat dan paling banyak dua belas rakaat, yang paling utama delapan rakaat. Cara melaksanakan salat Dhuha yaitu

1. Beniat dalam hati melakukan shalat Dluha, jika dilafalkan :

أُصَلِّي سُنَّةَ الضُّحَى رَكْعَتَيْنِ لِلَّهِ تَعَالَى. اللهُ أَكْبَرُ

Artinya: Saya berniat shalat sunah Dluha dua rakaat karena Allah Ta'ala.

2. Takbiratul Ikham
3. Shalat dua rakaat seperti shalat-shalat yang lain
4. Salam dan membaca do'a

اللَّهُمَّ إِنَّ الضُّحَاءَ ضُحَاءُكَ، وَالْبَهَاءَ بَهَاءُكَ، وَالْجَمَالَ جَمَالُكَ، وَالْقُوَّةَ قُوَّتُكَ، وَالْقُدْرَةَ قُدْرَتُكَ، وَالْعِصْمَةَ عِصْمَتُكَ. اللَّهُمَّ إِنْ كَانَ رِزْقِي فِي السَّمَاءِ فَأَنْزِلْهُ وَإِنْ كَانَ فِي الْأَرْضِ فَأَخْرِجْهُ وَإِنْ كَانَ مُعَسَّرًا فَيَسِّرْهُ وَإِنْ كَانَ حَرَامًا فَطَهِّرْهُ وَإِنْ كَانَ بَعِيدًا فَقَرِّبْهُ بِحَقِّ ضُحَاءِكَ وَبِهَاءِكَ وَجَمَالِكَ وَقُوَّتِكَ وَقُدْرَتِكَ آتِنِي مَا آتَيْتَ عِبَادَكَ الصَّالِحِينَ

Artinya: *Wahai Tuhanku, sesungguhnya waktu dhuha adalah waktu dhuha-Mu, keagungan adalah keagunan-Mu, keindahan adalah keindahan-Mu, kekuatan adalah kekuatan-Mu, penjagaan adalah penjagaan-Mu, Wahai Tuhanku, apabila rezekiku berada di atas langit maka turunkanlah, apabila berada di dalam bumi maka keluarkanlah, apabila sukar mudahkanlah, apabila haram sucikanlah, apabila jauh dekatkanlah dengan kebenaran dhuha-Mu, kekuasaan-Mu (Wahai Tuhanku), datangkanlah padaku apa yang Engkau datangkan kepada hamba-hambaMu yang soleh.*

B. Metode Permainan Ular Tangga

Terdapat ragam metode yang dapat digunakan oleh guru dalam mengajar peserta didik. Pemilihan-pemilihan metode yang ada haruslah berdasarkan pada karakteristik dari peserta didik itu sendiri, atau

pemilihan berdasarkan standar keilmiahahan. Guru tidak memilih atas dasar suka-suka, sebab metode yang digunakan sangat menentukan capaian keberhasilan belajar peserta didik. Walaupun demikian, metode pengajaran yang digunakan oleh guru hendaknya ia menyukainya. Dalam buku Strategi Mengajar, Mansyur mengemukakan bahwa metode mengajar adalah tehnik yang dikuasai guru untuk mengajar atau menyajikan bahan ajar kepada siswa.² Dua aspek pentingnya ialah guru harus menguasai metode yang digunakan, juga ia merasa suka dengan metode tersebut. menguasai namun tidak menyukainya guru akan merasa jenuh dan berimbas buruk terhadap penguasaan materi oleh siswa.

Metode pembelajaran juga dapat diartikan sebagai alat untuk membantu siswa dalam memahami materi juga membantu guru itu sendiri untuk mencapai tujuan pendidikan yang diharapkan. Basyiruddin Usman mengemukakan “metode mengajar ialah alat yang merupakan perangkat atau bagian dari strategi pengajaran untuk mencapai tujuan yang diharapkan.”³

Dengan demikian, guru haruslah mengetahui kebutuhannya dalam mengajar agar metode yang digunakannya benar-benar dapat membantunya untuk mencapai tujuan pendidikan yang diharapkan. Metode pembelajaran yang digunakan pada penelitian ini adalah metode permainan (*game*).

² Mansyur, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta, Ditjen Pembinaan Kelembagaan Islam 1995), hal. 135

³ Basyiruddin Usman, *Metodologi Pembelajaran Agama Islam*, (Jakarta, Ciputata Press 2002), hal.22

Metode pembelajaran adalah suatu cara atau jalan yang harus dilalui di dalam mengajar. Metode pelajaran yang digunakan guru akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dan jalannya pembelajaran. Metode pembelajaran yang kurang baik dapat berpengaruh kurang baik terhadap jalannya proses belajar mengajar.

Metode permainan merupakan salah satu metode yang dapat digunakan dalam menjelaskan materi. Metode ini dapat menolong meningkatkan motivasi siswa, dengan cara ketika siswa terlihat tidak konsentrasi pada pelajaran yang diterangkan guru maka dialihkan kepada metode bermain dengan waktu tertentu sampai mereka kembali berkonsentrasi.⁴ Metode permainan sebagai cara yang digunakan guru dalam menyajikan pelajaran dengan menciptakan suasana yang menyenangkan, serius tapi santai dengan tidak mengabaikan tujuan pelajaran yang hendak dicapai.

Dalam melakukan permainan diperlukan alat permainan yang edukatif sehingga akan membuat permainan menjadi lebih menarik. Ciri-ciri alat permainan yang edukatif adalah sebagai berikut:⁵

1. Dapat digunakan dalam berbagai cara, sehingga dapat mencapai bermacam-macam tujuan dan manfaat.
2. Berfungsi untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan kecerdasan serta motorik anak.
3. Membuat anak terlibat secara aktif.

⁴ Ali Hamzah, *Perencanaan dan Strategi Pembelajaran Matematika*, (Depok: PT. Rajagrafindo Persada., 2014), hal. 281

⁵ Mayke S. Tedjasaputra, *Bermain, Mainan dan Permainan*, (Jakarta: PT. Grasindo, 2007), hal. 81

4. Sifatnya konstruktif.

Teori bermain banyak dijelaskan oleh beberapa ahli, seperti teori surplus energy yang dikemukakan oleh Herbert Spencer, teori praktis oleh Karl Groos, Psikolanalitik yang dikemukakan oleh Sigmund Freud, teori kognitif-piaget oleh Jean Piaget dan teori kognitif-vygotsky oleh Lev Vygotsky.⁶

Dengan adanya kegiatan bermain akan membuat energi siswa yang sudah dipakai untuk belajar dapat kembali lagi dan akan membuat siswa mempunyai energi atau semangat untuk melanjutkan belajar. Siswa yang sebelumnya sudah lelah akan mulai berkurang motivasi dalam diri mereka. Dengan adanya kegiatan bermain akan mengembalikan energi mereka dan membuat mereka memiliki motivasi yang tinggi untuk belajar kembali.

Teori bermain lainnya adalah teori arousal modulasi. Pada teori ini dijelaskan bahwa bermain dapat mengaktifkan dorongan dalam sistem syaraf sentral sehingga kita berada dalam kondisi optimal. Menurut Ellis bermain sebagai aktivitas mencari stimulasi yang dapat meningkatkan dorongan menuju tingkat yang optimal. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kegiatan bermain dapat menjadi dorongan dalam mengaktifkan motivasi-motivasi yang ada pada diri siswa dan membuat mereka kembali memiliki motivasi yang tinggi dalam mengikuti proses belajar di sekolah.

Menurut Dienes membagi tahap-tahap belajar menjadi 6 tahap, yaitu:⁷

⁶ Mayke S. Tedjasaputra, *Bermain, Mainan dan Permainan*, (Jakarta: PT. Grasindo, 2007), hal. 12

⁷ Ruseffendi, *Pendidikan Matematika 3*, (Jakarta: Depdikbud, 1992), hal. 125-127

1. Permainan bebas (*free play*)

Permainan bebas merupakan tahap belajar konsep yang aktivitasnya tidak berstruktur dan tidak diarahkan. Dalam tahap ini anak mulai membentuk struktur mental dan struktur sikap dalam mempersiapkan diri untuk memahami konsep yang sedang dipelajari.

2. Permainan yang menggunakan aturan (*Games*)

Dalam permainan yang disertai aturan siswa sudah mulai meneliti pola-pola dan keteraturan yang terdapat dalam konsep tertentu. Keteraturan ini mungkin terdapat dalam konsep tertentu tetapi tidak terdapat dalam konsep lainnya. Menurut Dienes, untuk membuat konsep abstrak, anak didik memerlukan suatu kegiatan untuk mengumpulkan bermacam-macam pengalaman, dan kegiatan untuk yang tidak relevan dengan pengalaman itu.

3. Permainan kesamaan sifat (*searching for communalities*)

Dalam mencari kesamaan sifat siswa mulai diarahkan dalam kegiatan menemukan sifat-sifat kesamaan dalam permainan yang sedang diikuti.

4. Permainan representasi (*representation*)

Representasi adalah tahap pengambilan sifat dari beberapa situasi yang sejenis. Siswa akan menentukan representasi konsep-konsep tertentu setelah berhasil menyimpulkan kesamaan sifat yang terdapat dalam situasi-situasi yang dihadapinya. Representasi yang diperoleh ini bersifat abstrak.

5. Permainan dengan simbol (*symbolization*)

Simbolisasi termasuk tahap belajar konsep yang membutuhkan kemampuan merumuskan representasi dari setiap konsep-konsep dengan menggunakan simbol matematika atau melalui perumusan verbal.

6. Permainan dengan formalisasi (*formalization*)

Formalisasi merupakan tahap belajar konsep yang terakhir. Dalam tahap ini siswa dituntut untuk mengurutkan sifat-sifat konsep dan kemudian merumuskan sifat-sifat baru konsep tersebut.

Dalam penelitian ini, tahap yang akan digunakan adalah tahap permainan yang menggunakan aturan (*games*) dan permainan kesamaan sifat (*searching for communalities*). Permainan yang akan dilakukan dalam penelitian adalah permainan ular tangga.

Pelaksanaan metode permainan dalam kegiatan pembelajaran terdapat langkah-langkah yang perlu dilakukan. Menurut Fandy dalam Ahmad Saefudin langkah-langkah metode permainan Ular Tangga adalah:⁸

1. Guru menentukan topik atau materi permainan yang akan digunakan dalam pembelajaran.
2. Guru menyiapkan alat dan bahan yang diperlukan.
3. Guru menyusun petunjuk atau langkah-langkah pelaksanaan permainan.
4. Guru menjelaskan maksud dan tujuan serta aturan dalam permainan.

⁸ Ahmad Saefudin (2012). Penerapan Metode Permainan Menggunakan Kartu Kosakata Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Siswa V SD. Abstrak Penelitian FKIP UNS Surakarta. Diakses dari: <http://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/pgsdkebumen/article/view/284> pada tanggal 5 februari 2015, hal. 3

5. Siswa dibagi atas individu atau kelompok.
6. Siswa melakukan kegiatan permainan yang dipimpin oleh guru.
7. Siswa berhenti melakukan permainan dan melaporkan hasil dari permainan.
8. Guru memberikan kesimpulan tentang pengertian atau konsep yang dimaksud dalam tujuan tersebut.

Dalam Penelitian ini pelaksanaan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode permainan menggunakan langkah-langkah di atas karena keruntutan langkah-langkah dan lebih mudah digunakan sebagai pedoman pelaksanaan permainan yang akan dilakukan.

Pemilihan metode permainan sebagai salah satu metode permainan dikarenakan metode permainan memiliki beberapa manfaat dalam pembelajaran. Beberapa manfaat permainan sebagai metode permainan menurut Paul Ginnis diantaranya ialah:⁹

1. Menciptakan hubungan kerja yang fleksibel antara siswa.
2. Memecahkan kebekuan antara siswa dan guru.
3. Meningkatkan atau menurunkan level energi.
4. Memfokuskan ulang perhatian.

⁹ Paul Ginnis, *Trik dan Taktik Mengajar Strategi Meningkatkan Pencapaian Pengajaran di Kelas*, (Alih Bahasa: Wasi Dewanto), (Jakarta: PT Indeks, 2008) hal. 14

Menurut Mayke S Tedjasaputra bermain memiliki beberapa manfaat antara lain ialah:¹⁰

1. manfaat bermain untuk perkembangan aspek fisik,
2. manfaat bermain untuk perkembangan aspek sosial,
3. manfaat bermain untuk perkembangan aspek emosi atau kepribadian,
4. manfaat bermain untuk perkembangan aspek kognisi.

Dari beberapa pendapat tentang manfaat bermain dan metode permainan maka dapat disimpulkan bahwa metode permainan dapat digunakan untuk membantu siswa memfokuskan kembali perhatian terhadap pembelajaran.

Dari berbagai uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa metode permainan dapat digunakan untuk membuat siswa menjadi aktif. Penggunaan metode permainan akan menjadi daya tarik tersendiri bagi siswa pada saat mengalami kebosanan selama proses pembelajaran. Sehingga saat siswa kurang berkonsentrasi saat pelajaran, metode permainan dapat digunakan dan akan membuat siswa menjadi konsentrasi kembali. Sehingga dalam melakukan proses belajar menggunakan metode permainan perlu memperhatikan ciri-ciri alat permainan yang edukatif, salah satunya adalah permainan tersebut dapat digunakan untuk mencapai berbagai tujuan dan membuat siswa terlibat aktif selama proses belajar mengajar berlangsung. Metode permainan digunakan sebagai treatment pada kelas eksperimen, yaitu

¹⁰ Mayke S. Tedjasaputra, *Bermain, Mainan dan Permainan*, (Jakarta: PT. Grasindo, 2007), hal. 39-43

dengan menerapkan metode permainan saat mengajar Pendidikan Agama Islam di kelas.

C. Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik

Sebelum membicarakan pengertian hasil belajar, terlebih dahulu dijelaskan pengertian hasil dan belajar, oleh karena itu untuk memudahkan didalam memahami tentang pengertian hasil belajar, perlu mendapatkan pemahaman lebih jauh makna hasil. Hasil adalah suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktivitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional.¹¹ Sedangkan pengertian belajar adalah aktivitas mental/psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, keterampilan dan sikap. Perubahan itu diperoleh melalui usaha (bukan karena kematangan), menetap dalam waktu relatif lama dan merupakan hasil pengalaman.¹² Sedangkan dalam kamus bahasa indonesia bahwa: Hasil adalah nilai yang telah dicapai (dan yang telah dilakukan atau dikerjakan).¹³ Perubahan perilaku akibat kegiatan belajar mengakibatkan siswa memiliki penguasaan terhadap materi pengajaran yang disampaikan dalam kegiatan belajar mengajar untuk tujuan pengajaran. Sehingga dapat dikatakan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku akibat belajar.¹⁴

Dari pengertian di atas dapat dicermati adanya makna yang sama, yang intinya adalah hasil yang telah dicapai dari suatu kegiatan, oleh karena itu

¹¹ Purwanto, *Evaluasi Hasil belajar.....* Hal. 44

¹² *Ibid,.....* Hal. 39

¹³ Depdik bud, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 1988). Hal. 700

¹⁴ Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar.....* Hal. 46

dapat dipahami bahwa hasil adalah suatu perolehan yang dicapai dari suatu kegiatan yang telah dilakukan, diciptakan, dan menyenangkan hati, yang diperoleh dengan jalan kerja secara individu maupun kelompok dalam suatu bidang tertentu.

Penggabungan Pengertian hasil dan belajar mengandung pengertian penguasaan dan keterampilan yang dikembangkan oleh mata pelajaran, lazimnya ditunjukkan dengan nilai tes atau angka nilai yang diberikan oleh Guru. Bahkan hasil belajar penguasaan siswa terhadap materi pelajaran tertentu yang diperoleh dari belajar yang dinyatakan dalam bentuk *score* setelah mengikuti kegiatan belajar. Proses pendidikan adalah proses perkembangan yang teologis, bertujuan.

Tujuan proses perkembangan itu secara alamiah ialah kedewasaan sebagai potensi manusia yang paling alamiah adalah bertumbuh menuju ke arah atau ke tingkat kedewasaan, kematangan. Potensi ini akan terwujud dengan berhasil baik apabila pra kondisi alamiah dan sosial manusia memungkinkan, misalnya: iklim, makanan, kesehatan, keamanan, relatif sesuai dengan kebutuhan manusia.

Jadi, keberhasilan pendidikan itu pada dasarnya adalah hasil yang didapat dari pelaksanaan pendidikan tentunya melalui proses pengajaran yaitu melalui proses belajar mengajar yang serius.

Hasil belajar dalam ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek yaitu pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Kedua aspek pertama disebut kognitif

tingkat rendah dan keempat aspek berikutnya termasuk kognitif tingkat tinggi.¹⁵

D. Efektivitas Permainan Ular Tangga dalam Pembelajaran Sholat Sunah

Efektifitas berasal dari bahasa Inggris yaitu *effective* yang berarti berhasil, mujarab, berlaku atau mengesankan”.¹⁶ Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia kata efektif berarti “dapat membawa hasil, berhasil guna”.¹⁷ Menurut bahasa, “kata efektivitas berarti dapat membawa hasil. Sehingga sesuatu dapat dikatakan efektif, bila berhasil dan dapat mencapai tujuan sebagaimana telah dirumuskan atau direncanakan sebelum melakukan hal tersebut”.¹⁸ Efektifitas dalam suatu kegiatan berkenaan dengan sejauh mana apa yang telah diprogramkan itu dapat terlaksana atau tercapai dengan baik. Efektifitas juga menunjukkan keberhasilan dari segi tercapai tidaknya sasaran yang telah ditetapkan. Jika hasil kegiatan semakin mendekati sasaran, berarti makin tinggi efektifitasnya. Menurut E. Mulyasa, efektifitas dapat dijadikan barometer untuk mengukur keberhasilan pendidikan. Dalam upaya pengukuran ini terdapat dua istilah yang diperhatikan yaitu validasi dan evaluasi. Validasi dapat dilihat dari dua sisi yakni intern dan ekstern. Validasi intern merupakan serangkaian tes dan penilaian yang dirancang untuk

¹⁵ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: PT Rosdakarya, 2012), hal. 22

¹⁶ Ohn M Echols dan Hasan Shadily, *An-English-Indonesia Dictionary*, (Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama, 1996), Cet. XXIII, hal. 207

¹⁷ Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 1998), Cet. I, hal. 284

¹⁸ Yuwono, *Pedoman Umum Ejaan Indonesia yang Telah Disempurnakan*, (Surabaya: Indah, 1987), Cet. I, hal. 39

mengetahui secara pasti apakah suatu program pendidikan telah mencapai sasaran yang telah ditentukan. Adapun validasi eksternal merupakan serangkaian tes dan penilaian yang dirancang untuk mengetahui secara pasti apakah sasaran perilaku dari suatu persiapan mengajar secara intern telah valid. Sedangkan evaluasi dapat digunakan untuk mengukur tiga tahapan, yakni perencanaan, pelaksanaan, dan pasca pelaksanaan. Selanjutnya ditegaskan bahwa evaluasi yang baik dilaksanakan hanya apabila didasarkan pada rencana yang baik pula. Oleh karena itu, kegiatan evaluasi dalam kaitannya dengan efektifitas harus mengukur untung rugi, tidak hanya mengukur pencapaian sasaran belaka.¹⁹

Pembelajaran efektif dan bermakna dapat dilakukan dengan prosedur sebagai berikut:²⁰

1. Pemanasan dan Persepsi

Pemanasan dan persepsi perlu dilakukan untuk menjajagi pengetahuan anak didik, memotivasi mereka dengan menyajikan materi yang menarik, dan mendorong mereka untuk mengetahui berbagai hal baru. Pemanasan dan apersepsi ini dapat dilakukan sebagai berikut:

- a. Mulailah pembelajaran dengan hal-hal yang diketahui dan memahami peserta didik.

¹⁹ Mulyasa, *Implementasi Kurikulum 2004 Panduan Pembelajaran KBK*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2006), hal. 90

²⁰ Nana Sudjana, *Penilaian Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 1991), Cet. III, h. 60-63

- b. Memotivasi peserta didik dengan bahan ajar yang menarik dan berguna bagi kehidupan mereka.
- c. Gerakkan anak didik agar tertarik untuk mengetahui hal-hal yang baru.

2. Eksplorasi

Tahap eksplorasi merupakan kegiatan pembelajaran untuk mengenalkan bahan pelajaran dan mengaitkannya dengan pengetahuan yang telah dimiliki anak didik. Hal tersebut dapat ditempuh sebagai berikut:

- a. Perkenalkan materi standar dan kompetensi dasar yang harus dimiliki oleh anak didik.
- b. Katakan materi standar dan kompetensi dasar yang baru dengan yang sudah dimiliki oleh anak didik.
- c. Pilihlah metode yang paling tepat, gunakan secara bervariasi untuk meningkatkan penerimaan anak didik terhadap materi standar dan kompetensi baru.

3. Konsolidasi

Pembelajaran Konsolidasi merupakan kegiatan untuk mengaktifkan anak didik dalam pembentukan kompetensi, dengan mengaitkan kompetensi dengan kehidupan anak didik.

Konsolidasi pembelajaran ini dapat dilakukan sebagai berikut:

- a. Libatkan anak didik secara aktif dalam menafsirkan dan memahami materi standar dan kompetensi baru.

- b. Libatkan anak didik secara aktif dalam proses pemecahan masalah (*problem solving*), terutama dalam masalah-masalah actual.
- c. Pilihlah metodologi yang paling tepat sehingga materi standar dapat diproses menjadi kompetensi anak didik.

4. Pembentukan Kompetensi, Sikap dan Perilaku

Pembentukan kompetensi, sikap, dan perilaku anak didik dilakukan sebagai berikut:

- a. Doronglah anak didik untuk menerapkan konsep, pengertian, dan kompetensi yang dipelajarinya dalam kehidupan sehari-hari.
- b. Praktekkan pembelajaran secara langsung, agar anak didik dapat membangun kompetensi, sikap, dan perilaku baru dalam kehidupan sehari-hari berdasarkan pengertian yang dipelajari.
- c. Gunakan metodologi yang tepat agar terjadi perubahan kompetensi, sikap dan perilaku anak didik.

Dalam dunia pendidikan efektifitas dapat ditinjau dari dua segi, yaitu segi efektifitas mengajar guru dan segi efektifitas belajar murid. Efektifitas mengajar guru terutama menyangkut jenis-jenis kegiatan belajar mengajar yang direncanakan dapat dilaksanakan dengan baik. Efektifitas belajar murid terutama menyangkut tujuan-

tujuan pelajaran yang diinginkan telah tercapai melalui kegiatan belajar mengajar yang ditempuh.

Suatu proses belajar dapat dikatakan efektif jika telah diuji melalui beberapa kriteria efektifitas, baik efektifitas bagi guru, maupun bagi siswa. bahwa demi ketetapan dan keobjektian dalam pengamatan dan penilaian terhadap proses belajar mengajar seorang guru, maka perlu digunakan sebuah daftar pertimbangan dan penilaian efektifitas.

Metode permainan adalah suatu cara yang digunakan untuk menyampaikan pelajaran dengan mensimulasikan suatu permainan yang berkaitan dengan pelajaran tersebut, sehingga menghasilkan pembelajaran yang menyenangkan dan dapat membangun motivasi untuk semangat dalam belajar. Permainan yang akan digunakan dalam penelitian ini berupa permainan dalam materi salat sunah.

Dalam melakukan metode permainan ini membuat peserta didik lebih aktif dalam proses pembelajaran. Saat permainan ular tangga berlangsung peserta didik sangat antusias dan mengikuti pembelajarannya dengan baik. Dalam permainan ular tangga membuat daya ingat peserta didik lebih kuat. Penggunaan metode permainan juga dapat menumbukan sportifitas antar peserta didik, dan memperkuat solidaritas antar kelompok.

Menurut Fandy dalam Ahmad Saefudin langkah-langkah metode permainan Ular Tangga adalah:²¹

1. Guru menentukan topik atau materi permainan yang akan digunakan dalam pembelajaran.
2. Guru menyiapkan alat dan bahan yang diperlukan.
3. Guru menyusun petunjuk atau langkah-langkah pelaksanaan permainan.
4. Guru menjelaskan maksud dan tujuan serta aturan dalam permainan.
5. Siswa dibagi atas individu atau kelompok.
6. Siswa melakukan kegiatan permainan yang dipimpin oleh guru.
7. Siswa berhenti melakukan permainan dan melaporkan hasil dari permainan.
8. Guru memberikan kesimpulan tentang pengertian atau konsep yang dimaksud dalam tujuan tersebut.

Penggunaan metode permainan ular tangga efektif dalam proses pembelajaran karena menumbuhkan rasa ingin tahu yang tinggi dan menumbuhkan semangat belajar bagi peserta didik. Penggunaan metode permainan ular tangga ini juga mempengaruhi hasil belajar kognitif peserta didik. Dapat dilihat dari nilai *Post Test* peserta didik.

²¹ Ahmad Saefudin (2012). Penerapan Metode Permainan Menggunakan Kartu Kosakata Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Siswa V SD. Abstrak Penelitian FKIP UNS Surakarta. Diakses dari: <http://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/pgsdkebumen/article/view/284> pada tanggal 5 februari 2015, hal. 3

E. Kajian Penelitian Terdahulu

Beberapa peneliti terdahulu yang membahas pengaruh metode permainan terhadap motivasi belajar siswa, dilaporkan oleh peneliti sebagai berikut:

Tabel. 2.2

Persamaan dan Perbandingan Penelitian Terdahulu Dengan Penelitian Sekarang

Penelitian Terdahulu	Tujuan		Penelitian Sekarang
Iis Nurfitriani Lestari	Subyek	SMP Negeri Plebangan Yogyakarta	SMP Negeri 3 Kedungwaru
	Materi	Sifat-sifat wajib Allah	Salat Sunah
	Analisis	Pemecahan Masalah	Pemecahan Masalah
	Tujuan	Untuk mengetahui pengaruh metode permainan terhadap motivasi belajar siswa di SMP Negeri Plebangan Yogyakarta	Untuk mengetahui efektivitas penggunaan metode permainan (game) dalam pembelajaran Salat Sunah di SMP Negeri 3 Kedungwaru.
	Hasil Penelitian	Dari hasil analisis yang telah dilakukan dapat dinyatakan bahwa secara keseluruhan metode permainan mempunyai pengaruh terhadap motivasi belajar	Dari analisis yang telah dilakukan dapat dinyatakan bahwa secara keseluruhan terdapat Efektivitas Penggunaan Metode Permainan (Game) Dalam Pembelajaran

Penelitian Terdahulu	Tujuan		Penelitian Sekarang
			Salat Sunah.
Erna Budiwati	Subyek	SMP Negeri Krogowanan	SMP Negeri 3 Kedungwaru
	Materi	IPA	PAI
	Analisis	Pemecahan Masalah	Pemecahan Masalah
	Tujuan	untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas VII SMP Negeri Krogowanan pada mata pelajaran IPA melalui penerapan metode permainan.	Untuk mengetahui efektivitas penggunaan metode permainan (game) dalam pembelajaran Salat Sunah di SMP Negeri 3 Kedungwaru.
	Hasil Penelitian	Dari analisis yang telah dilakukan dapat dinyatakan bahwa metode permainan meningkatkan minat belajar siswa kelas VII SMP Negeri Krogowanan pada mata pelajaran IPA.	Dari analisis yang telah dilakukan dapat dinyatakan bahwa secara keseluruhan terdapat Efektivitas Penggunaan Metode Permainan (Game) Dalam Pembelajaran Salat Sunah
	Subyek	MTS Negeri Layang Makassar	SMP Negeri 3 Kedungwaru
	Materi	Iman Kepada Malaikat Allah	Salat Sunah
	Analisis	Pemecahan Masalah	Pemecahan Masalah
	Tujuan	Untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan	Untuk mengetahui efektivitas penggunaan metode permainan

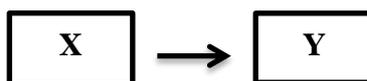
Penelitian Terdahulu	Tujuan		Penelitian Sekarang
Sri Asriani Sulaiman		Agama Islam Melalui Metode Permainan di SMP Negeri Layang Makassar.	(game) dalam pembelajaran Salat Sunah di SMP Negeri 3 Kedungwaru.
	Hasil Penelitian	Dari analisis yang telah dilakukan dapat dinyatakan bahwa Metode Permainan meningkatkan hasil belajar Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri Layang Makassar.	Dari analisis yang telah dilakukan dapat dinyatakan bahwa secara keseluruhan terdapat Efektivitas Penggunaan Metode Permainan (Game) Dalam Pembelajaran Salat Sunah
Ruslan Abdul Gani	Subyek	SMP Negeri Plebangan Yogyakarta	SMP Negeri 3 Kedungwaru
	Materi	Iman Kepada Kitab-kitab Allah	Salat Sunah
	Analisis	Pemecahan Masalah	Pemecahan Masalah
	Tujuan	Untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Agama Islam Melalui Metode Permainan di SMP Negeri Plebangan Yogyakarta	Untuk mengetahui efektivitas penggunaan metode permainan (game) dalam pembelajaran Salat Sunah di SMP Negeri 3 Kedungwaru.
	Hasil Penelitian	Dari analisis yang telah dilakukan dapat dinyatakan bahwa Metode Permainan	Dari analisis yang telah dilakukan dapat dinyatakan bahwa secara keseluruhan

Penelitian Terdahulu	Tujuan		Penelitian Sekarang
		meningkatkan hasil belajar Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri Plebangan Yogyakarta.	terdapat Efektivitas Penggunaan Metode Permainan (Game) Dalam Pembelajaran Salat Sunah

F. Kerangka Berpikir Penelitian

Kerangka berpikir penelitian yang digunakan untuk menunjukkan adanya Efektivitas Penggunaan Metode Permainan (*Game*) Dalam Pembelajaran Salat Sunah. Dimana alur kerangka berpikir penelitian ini dimulai dari penerapan metode yang digunakan oleh guru. Disini metode yang digunakan adalah metode permainan (*Game*). Diakhir pembelajaran siswa diberikan angket dan tes untuk mengetahui efektivitas penggunaan metode permainan (*Game*). Selanjutnya metode permainan menjadikan lebih efektif dalam pembelajaran.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa metode permainan (*Game*) efektif digunakan dalam pembelajaran, untuk lebih jelasnya perhatikan bagan berikut ini.



Bagan 2.1 Kerangka Berpikir Penelitian