

**EFEKTIVITAS METODE GAME PESAWAT MASALAH (GPM)
TERHADAP KESULITAN BELAJAR PESERTA DIDIK
PADA MATA PELAJARAN FIQH KELAS X
MAN 2 SINJAI**



SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd.)

Oleh :

NURLINA
NIM. 190101052

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM (PAI)
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM AHMAD DAHLAN
(UIAD) SINJAI
TAHUN 2023**



**EFEKTIVITAS METODE GAME PESAWAT MASALAH (GPM)
TERHADAP KESULITAN BELAJAR PESERTA DIDIK
PADA MATA PELAJARAN FIQH KELAS X
MAN 2 SINJAI**



SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
Guna Memeroleh Gelar Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd.)

Oleh :

NURLINA

NIM. 190101052

Pembimbing:

1. Dr. Umar, M.Pd.I
2. Agus Suwito, SS.,MA

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM (PAI)
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM AHMAD DAHLAN
(UIAD) SINJAI
TAHUN 2023**

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nurlina
NIM : 190101052
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
(PAI)

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa:

1. Skripsi ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan plagiasi atau duplikasi dari tulisan/karya orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri.
2. Seluruh bagian dari skripsi ini adalah karya saya sendiri. Selain kutipan yang ditunjukkan sumbernya. Segala kekeliruan yang ada didalamnya adalah tanggung jawab saya.

Demikian pernyataan ini dibuat sebagaimana mestinya. Bilamana dikemudianhari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai dengan ketentuan perundang-undangan yang berlaku.

Sinjai, 15 Mei 2023



Nurlina
NIM: 190101052

PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi berjudul, Efektivitas Metode Game Pesawat Masalah (GPM) Terhadap Kesulitan Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Fiqh Kelas X MAN 2 Sinjai, yang ditulis oleh Nurlina, Nomor Induk Mahasiswa (NIM) 190101052, Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Ahmad Dahlan, yang dimunaqasyahkan pada hari Selasa, tanggal 1 Agustus 2023 M bertepatan dengan 14 Muharram 1445 H, telah diperbaiki sesuai catatan dan permintaan Tim Penguji, dan diterima sebagai syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.).

Dewan Penguji

Dr. Firdaus, M.Ag.	Ketua	(.....)
Dr. Suriati, M.Sos.I.	Sekretaris	(.....)
Dr. Jamaluddin, M.Pd.	Penguji I	(.....)
Dr. Safaruddin, M.Pd.I	Penguji II	(.....)
Dr. Umar, M.Pd.I	Pembimbing I	(.....)
Agus Suwito, SS., M.Pd.	Pembimbing II	(.....)

Mengetahui:
Dekan UIAD,
NBM 13495



ABSTRAK

Nurlina, Efektivitas Metode Game Pesawat Masalah (GPM) Terhadap Kesulitan Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Fiqh Kelas X MAN 2 Sinjai. **Skripsi: Programstudi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Ahmad Dahlan Sinjai 2023.**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah Metode Game Pesawat Masalah (GPM) Efektif dalam mengatasi kesulitan belajar peserta didik pada mata pelajaran Fiqh kelas X MAN 2 Sinjai. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Populasi berjumlah 61 orang dan sample berjumlah 30 orang yang dibagi menjadi 2 kelas yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen 15 sebagai kelas kontrol dan 15 orang sebagai kelas eksperimen. Teknik pengumpulan data yaitu melalui observasi, tes dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan uji statistik deskriptif, uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa berdasarkan uji hipotesis yang telah dilakukan, dilihat dari nilai signifikansi jika nilai $\text{Sig} < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, jika nilai

$Sig > 0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Dari hasil penelitian diperoleh nilai signifikansi kelas Eksperimen tersebut lebih kecil dari 0,05 atau $0,000 < 0,05$ Karena pada kaidah pengujian jika nilai *Sig. (2-tailed)* $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima atau disetujui kebenarannya. Artinya penggunaan Metode Game Pesawat Masalah (GPM) efektif mengatasi kesulitan belajar peserta didik mata pelajaran fiqh kelas X MAN 2 Sinjai.

Kata Kunci: Efektivitas, Metode GPM, Kesulitan Belajar.

ABSTRACT

Nurlina, Effectiveness of the Problem Plane Game (GPM) Method on Students' Learning Difficulties in the Fiqh Subject Class X MAN 2 Sinjai. Thesis: Islamic Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Ahmad Dahlan Sinjai Islamic University 2023.

This research aims to find out whether the Problem Plane Game Method (GPM) is effective in overcoming students' learning difficulties in the Fiqh subject class X MAN 2 Sinjai. This research is experimental research with a quantitative approach. The population was 61 people and the sample was 30 people who were divided into 2 classes, namely the control class and the experimental class, 15 as the control class and 15 people as the experimental class. Data collection techniques are through observation, tests and documentation. Data analysis techniques use descriptive statistical tests, normality tests, homogeneity tests, and hypothesis tests.

The results of this research show that based on the hypothesis testing that has been carried out, judging from the significance value, if the Sig value is < 0.05 then H_0 is rejected and H_a is accepted, if the Sig value is > 0.05 then H_0 is accepted and H_a is rejected. From the research results, it was found that the significance value for the Experimental class was smaller than 0.05 or $0.000 < 0.05$ because according to the testing rules if the Sig. (2-tailed) < 0.05 then H_0 is rejected and H_a is accepted or approved as true. This means that the use of the Problem Plane Game Method (GPM) is effective in overcoming the learning difficulties of students in fiqh class X MAN 2 Sinjai.

Keywords: Effectiveness, GPM Method, Learning Difficulties

المستخلص

نورلينا، فعالية طريقة لعبة الطائرة المشكلة على صعوبة تعليم الطلبة في مادة الفقه الصف العاشر مدرسة العالية الإسلامية الحكومية ٢ سنجائي. الرسالة العلمية، سنجائي: قسم الدراسة الإسلامية، كلية التربية وعلوم التربوي، جامعة الإسلامية أحمد دهلان سنجائي، ٢٠٢٣.

وهدف البحث لمعرفة هل طريقة لعبة الطائرة المشكلة لها تأثير لعلاج صعوبة تعليم الطلبة في مادة الفقه الصف العاشر مدرسة العالية الإسلامية الحكومية ٢ سنجائي. وهذا البحث دراسة التحريبي بمدخل الكمي ومجتمع البحث فيه ٦١ طالبا وعينة البحث فيه ٣٠ طالبا الذي قسمت الباحثة عنهم على قسمين، مجتمع التحريبي والضبطي، ١٥ طالبا كمجتمع الضبطي و١٥ كمجتمع التحريبي. وأسلوب جمع البيانات فيه ملاحظة واختبار ووثائق. وأسلوب تحليل البيانات فيه باستخدام اختبار الإحصائي الوصفي واختبار الطبيعي والتجنس والفرضي.

ودلت نتائج البحث على نتائج اختبار الفرضي، بناء على نتائج قوية إذا نتيجة $> ٠,٠٥$ ، فلذلك H_0 مردود و H_a مقبول. وإذا نتيجة قوية $< ٠,٠٥$ ، فلذلك H_0 مقبول و H_a مردود. وحصلت نتائج البحث على نتيجة قوية لمجتمع التحريبي أدنى من ٠,٠٥ أو ٠,٠٠٠، $> ٠,٥٠$ لأن قاعدة الإختبار، إذا نتيجة قوية (2-tailed) $> ٠,٠٥$ ، فلذلك H_0 مردود و H_a مقبول بمعنى يوقف تصحيحه أو استخدام طريقة لعبة الطائرة المشكلة لها تأثير لعلاج صعوبة تعليم الطلبة في مادة الفقه الصف العاشر مدرسة العالية الإسلامية الحكومية ٢ سنجائي.

الكلمات الأساسية: فعالية، طريقة لعبة الطائرة المشكلة، صعوبة التعليم

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ
الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ وَ بِهِ نَسْتَعِينُ عَلَى أُمُورِ الدُّنْيَا وَالْآخِرَةِ وَالصَّلَاةَ وَالسَّلَامَ عَلَى
أَصْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَ الْمُرْسَلِينَ سَيِّدِنَا مُحَمَّدٍ وَ عَلَى آلِهِ وَ الصَّحْبِهِ أَجْمَعِينَ. أَمَّا بَعْدُ

Dalam kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih sedalam-dalamnya kepada semua pihak, yang telah memberikan bantuan berupa arahan dan dorongan selama penulis studi. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terima kasih dan penghargaan kepada:

1. Kedua Orang Tua tercinta Ayah (Muh. Jufri) dan Ibu (Nurhayati) yang telah mendidik dan membesarkan, serta turut mendukung dan mendoakan sehingga penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik;
2. Rektor UIAD Sinjai selaku pimpinan Universitas Islam Ahmad Dahlan Sinjai;
3. Wakil Rektor I, dan Wakil Rektor II Selaku unsur pimpinan Universitas Islam Ahmad Dahlan Sinjai;
4. Dekan Fakultas Tarbiyah & Ilmu Keguruan, selaku pimpinan pada Tingkat Fakultas;
5. Dr. Umar, M.Pd.I. Selaku Pembimbing I dan Agus Suwito, SS.,MA Selaku Pembimbing II;
6. Sudirman P, S.Pd.I., M.Pd.I, Selaku Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam;
7. Seluruh Dosen yang telah membimbing dan mengajar selama studi di Universitas Islam Ahmad Dahlan;

8. Seluruh Pegawai dan Jajaran UIAD Sinjai yang telah membantu kelancaran Akademik;
9. Kepala dan Staf Perpustakaan Universitas Islam Ahmad Dahlan Sinjai
10. Kepala Madrasah, Guru-guru, dan para siswa Madrasah Sinjai, yang telah membantu kelancaran selama penelitian;
11. Teman-teman mahasiswa UIAD Sinjai dan berbagai pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah memberikan dukungan moral sehingga penulis selesai studi.

Teriring doa semoga amal kebaikan dari berbagai pihak tersebut mendapat pahala yang berlipat ganda dari Allah Swt, dan semoga karya ilmiah ini bermanfaat bagi siapa saja yang membacanya.

Sinjai, 15 Mei 2023



Nurlina
NIM.190101052

DAFTAR ISI

SAMPUL	i
HALAMAN PEMBATAS	ii
HALAMAN JUDUL.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
LEMBAR PENGESAHAN.....	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	viii
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	14
C. Tujuan Penelitian	14
D. Manfaat Penelitian	15
BAB II KAJIAN TEORI.....	16
A. Kajian Pustaka	16
B. Hasil Penelitian Relevan	46

C. Hipotesis	52
BAB III METODE PENELITIAN	53
A. Jenis dan Pendekatan Penelitian.....	53
B. Definisi Variabel	56
C. Tempat dan Waktu Penelitian	57
D. Populasi Dan Sampel	57
E. Teknik Pengumpulan Data	60
F. Instrumen Penelitian	62
G. Validasi Instrumen	64
H. Teknik Analisis Data	65
BAB IV HASIL PENELITIAN.....	69
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	69
B. Hasil dan Pembahasan Penelitian	73
BAB VPENUTUP.....	99
A. Kesimpulan	99
B. Saran	99
DAFTAR PUSTAKA.....	101
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Skema Pretest-Posttest Control Group Design	55
Tabel 3.2 Populasi Peserta Didik Kelas X MAN 2 Sinjai.....	58
Tabel 4.1 Jumlah Peserta Didik Kelas Kontrol Dan Kelas Eksperimen.....	76
Tabel 4.2 Data Penelitian Kelas Kontrol	77
Tabel 4.3 D;ata Penelitian Kelas Eksperimen.....	80
Tabel 4.4 Hasil Validasi Tes	82
Tabel 4.5 Statistik Deskriptif.....	86
Tabel 4.6 Uji Normalitas Data Hasil Belajar Peserta Didik.....	88
Tabel 4.7 Uji Homogenitas.....	89
Tabel 4.8 Uji Hipotesis	91

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Observasi

Lampiran 2 RPP

Lampiran 3 Kisi-Kisi Instrumen Tes

Lampiran 4 Lembar Pre-Test

Lampiran 5 Lembar Post-Test

Lampiran 6 Validasi Instrumen Tes

Lampiran 7 Tabulasi Data Pre-Test Kelas Kontrol Dan Kelas
Eksperimen

Lampiran 8 Tabulasi Data Post-Test Kelas Kontrol Dan Kelas
Eksperimen

Lampiran 9 Dokumentasi Kegiatan

Lampiran 10 SK Pembimbing

Lampiran 11 Surat Permohonan Izin Penelitian

Lampiran 12 Surat Keterangan Telah Meneliti

Lampiran 10 Biodata Penulis

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Lembaga pendidikan adalah lembaga atau tempat berlangsungnya proses pendidikan yang dilakukan dengan tujuan untuk mengubah tingkah laku individu kearah yang lebih baik melalui interaksi dengan lingkungan sekitar (Bafadhol, 2017). Lembaga pendidikan yang dimaksud adalah lembaga keluarga, sekolah dan masyarakat yang memiliki peran yang sangat strategis yang akan menjadi pusat-pusat kegiatan pendidikan untuk menumbuhkan dan mengembangkan potensi anak sebagai makhluk individu yang berkembang, pendidikan harus dapat memberikan motivasi dalam mengaktifkan anak (Gazali, 2013).

Pendidikan dapat diartikan sebagai usaha atau kegiatan yang meliputi bimbingan, pembinaan, pengajaran sehingga seseorang atau individu dapat mengetahui dan memahami sesuatu serta mempraktekkannya dalam kehidupan secara nyata (Umar, 2013). Pendidikan juga merupakan usaha secara sadar untuk mewujudkan suatu

pewarisan budaya dari suatu generasi kegenerasi lain. Pendidikan diwujudkan dengan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi diri untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan individu dan masyarakat. Ilmu pendidikan lebih berhubungan dengan teori pendidikan yang mengutamakan pemikiran ilmiah. Pendidikan dan ilmu pendidikan memiliki keterkaitan dalam artian praktik teoritik. Sehingga dalam proses kehidupan manusia keduanya saling berkolaborasi (Rahman et al., 2022).

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ
 اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ
 أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ ۗ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

Terjemahan: *Hai orang-orang beriman apabila dikatakan kepadamu: "Berlapang-lapanglah dalam majlis", maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan: "Berdirilah kamu", maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu*

dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah Maha Mengetahui apa yang kamu kerjakan (Al-Mujadilah : 11) (Kementrian Agama RI, 2017).

Dalam ayat diatas menjelaskan bahwa Allah akan mengangkat derajat orang yang berilmu dan beriman berdasarkan ilmu dan keimanan yang Allah berikan. Dari itu ilmu ataupun pendidikan sangatlah penting dan begitu banyak manfaat sehingga pendidikan tidak boleh diremehkan dan perlu ditanamkan sejak dini.

Peningkatan mutu pendidikan merupakan suatu hal yang terus berkembang di era globalisasi ini, sekolah sebagai penghasil Sumber Daya Manusia (SDM) memegang peranan penting dalam proses peningkatan tersebut. Proses pembelajaran yang baik ditentukan oleh beberapa faktor, yang dikelola oleh sekolah melalui sebuah manajemen pendidikan. Manajemen pendidikan digunakan untuk mengelola unsur-unsur didalamnya, salah satunya mengenai keaktifan peserta didik didalam kelas, Peran pendidik dibutuhkan dalam proses aktifitas di sebuah kelas, karena pendidik merupakan penanggung jawab semua bentuk kegiatan pembelajaran dikelas (Wibowo, 2016).

Seorang pendidik mempunyai peranan dan tanggung jawab yang lebih luas dalam proses belajar-mengajar disekolah, tidak sekedar sebagai pengajar tetapi lebih dari itu, membantu peserta didik dalam keseluruhan proses pendidikan untuk mencapai tingkat perkembangan optimal. Dalam proses belajar dapat timbul berbagai masalah bagi peserta didik. Pendidik yang berhasil adalah pendidik yang peka bahwa peserta didik mengalami kesulitan, hambatan dan segera memandangnya sebagai suatu masalah yang harus dipecahkan (Sumarsono et al., 2022).

Dalam proses belajar, pendidik akan berhadapan dengan karakteristik peserta didik yang beraneka ragam, ada yang dapat menempu kegiatan belajar secara lancar tanpa mengalami kesulitan, namun disisi lain tidak sedikit pula peserta didik yang justru dalam belajarnya mengalami berbagai kesulitan. Pada umumnya “Kesulitan” merupakan suatu kondisi tertentu yang ditandai dengan adanya hambatan-hambatan dalam kegiatan mencapai tujuan. Kesulitan belajar dapat diartikan sebagai suatu kondisi dalam suatu proses belajar ditandai adanya hambatan-hambatan tertentu untuk mencapai hasil belajar. Hambatan-

hambatan tersebut mungkin disadari dan mungkin juga tidak disadari oleh orang yang mengalaminya (Abduloh et al., 2022).

Hal yang melatar belakangi penyebab timbulnya masalah kesulitan belajar pada peserta didik bersumber pada faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal dapat mencakup segi intelektual seperti kecerdasan, bakat, minat, motivasi, kondisi dan keadaan fisik. Faktor eksternal meliputi kondisi sosial peserta didik seperti lingkungan, ekonomi keluarga, sekolah dan masyarakat sekitar (Ismail, 2016).

Dalam proses pembelajaran tidak menutup kemungkinan adanya siswa yang mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran, bahkan siswa yang mengalami kesulitan belajar sering dilabeli bodoh oleh orang yang berada di sekitarnya. Pada usia Sekolah Dasar (SD) kasus kesulitan belajar yang sering ditemui adalah pada kemampuan membaca, menulis dan berhitung. Peserta didik yang mengalami kesulitan belajar akan berdampak pada prestasi akademik yang rendah (Husein, 2020).

Kesulitan belajar pada peserta didik SMP diidentifikasi adanya faktor-faktor kesulitan yang berbeda-

beda. Faktor kesulitan belajar dari faktor internal siswa berupa aspek bakat, minat, motivasi dan intelegensi. Sedangkan faktor eksternal siswa berupa fasilitas sekolah, guru, sarana prasarana dan aktivitas siswa (Haqiqi, 2018), Sejalan dengan itu (Frenita, 2013) Hasil penelitian menunjukkan dua faktor kesulitan belajar peserta didik di SMA Negeri, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal berupa minat yang lemah dari dalam diri sendiri, kadang-kadang mengalami gangguan kesehatan, sikap belajar yang kurang baik yang ditunjukkan dengan kurangnya mengulang pelajaran dirumah. Sedangkan dari faktor eksternal yang berupa cara mengajar pendidik yang monoton atau tidak bervariasi, tidak tersedianya sumber belajar yang memadai seperti tidak adanya buku paket untuk peserta didik dan tidak adanya perpustakaan disekolah, keadaan ekonomi keluarga yang lemah, kurangnya kontrol orang tua terhadap anaknya dirumah, adanya peserta didik yang mengikuti organisasi lebih dari satu organisasi.

Faktor yang menyebabkan kesulitan belajar peserta didik adalah rendahnya konsentrasi pada saat pembelajaran berlangsung, ini menunjukkan bahwa metode

ceramah yang digunakan menjadi salah satu faktor yang berpengaruh terhadap proses pembelajaran. Hal itu akan berdampak pada peserta didik sehingga akan mengalami kesulitan dalam belajar. Kesulitan belajar tentunya akan sangat berpengaruh terhadap perkembangan dan prestasi yang dimiliki oleh peserta didik. Hal ini perlu adanya solusi yang harus dilakukan oleh seorang pendidik. Harus adanya pengertian dan pendekatan yang khusus terhadap anak-anak yang memiliki kesulitan belajar (Muhaiba et al., 2013).;

Akibat-akibat yang dialami peserta didik terhadap kesulitan belajar berdampak pada aspek sosial yang mencakup aspek komunikasi interpersonal, interaksi sosial, dan perilaku sosial anak terhadap lingkungan sekitar, Kesulitan belajar juga berdampak pada aspek emosi yang berkenaan dengan emosi psikis yang mencakup perasaan sosial dan perasaan susila, Kesulitan belajar yang dialami berpengaruh pada dinamika psikologis yang ditunjukkan dengan ketidak stabilan emosi dan adanya perubahan perilaku (Latifah, 2017), Sejalan dengan itu peserta didik mengalami prestasi yang rendah, bahkan ada peserta didik yang tidak naik kelas, peserta didik mengalami

ketertinggalan, mengalami kesulitan dalam hal bergaul, merasa takut dan diam saat pelajaran (Muhaiba et al., 2013).

Berdasarkan pernyataan di atas beberapa bentuk kesulitan belajar yang dialami peserta didik, sehingga perlunya upaya pendidik dalam mengatasi permasalahan-permasalahan yang dialami peserta didik. Salah satu upaya dalam mengatasi kesulitan belajar peserta didik yaitu dengan penggunaan metode pembelajaran.

Penentuan metode dalam proses pembelajaran sangat menentukan berhasil tidaknya proses pembelajaran, metode mengajar merupakan cara penyajian bahan pelajaran terhadap peserta didik agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal. Metode mengajar mempengaruhi proses pembelajaran, kesulitan dalam belajar ini dapat berdampak terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran tersebut. Pendidik harus mampu menggunakan metode mengajar yang tepat, efisien dan efektif terhadap peserta didik agar perhatian dalam kelas tertuju pada pembelajaran (Abdurrahman, n.d.).

Metode mengajar adalah suatu cara atau jalan yang harus dilalui dalam mengajar, metode pembelajaran

merupakan cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan tersebut tercapai secara optimal. Metode pembelajaran mengacu pada suatu cara yang akan digunakan oleh peserta didik untuk mengoptimalkan proses pembelajaran sehingga pendidik dapat mengelola kelas yang interaktif serta tidak membosankan. Jadi, metode pembelajaran dapat diartikan sebagai cara yang digunakan dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran (Mariyahningsih & Hidayari, 2018).

Berbagai Jenis metode mengajar yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Antara lain metode proyek, metode eksperimen, metode tugas dan resitasi, metode diskusi, metode demonstrasi, metode problem solving, metode karyawisata, metode tanya jawab, metode latihan, metode ceramah, metode studi kasus (Akrim, 2022), dan Metode Game Pesawat Masalah (GPM).

Metode Game Pesawat Masalah adalah cara pembelajaran kooperatif. Dimana dalam game ini dibentuk kelompok-kelompok peserta didik untuk memunculkan pertanyaan yang belum dipahami. Metode ini merupakan kata lain dari permainan pesawat masalah, pada metode ini

peserta didik kembali mengenang masa kecil ketika bermain pesawat-pesawat yang terbuat dari kertas, secara filsafat keberadaan pesawat menggambarkan alat untuk menggapai harapan dan cita-cita yang tinggi, sehingga pesawat mampu mengantarkan penumpangnya menuju tujuan akhir yang jauh dan tinggi sesuai dengan harapan secara maksimal (Yuliardini, 2017).

Metode Game Pesawat Masalah (GPM) merupakan metode yang menyenangkan, peserta didik tidak hanya mengalami transfer pengetahuan dan pendidik tidak bersifat transfer pengetahuan satu arah saja, sehingga dengan adanya interaksi yang harmonis akan mudah mencapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan dan diharapkan. Dan dengan pembelajaran yang menyenangkan peserta didik merasa rileks, tidak tegang, adanya situasi belajar yang menantang bagi peserta didik untuk berpikir jauh kedepan dan mengeksplorasi materi yang dipelajari, adanya situasi belajar yang emosional positif ketika peserta didik belajar bersama, ada dorongan dan semangat tentunya dalam pembelajaran yang menyenangkan peserta didik tidak akan mempunyai perasaan takut salah takut ditertawakan dan direndahkan

atau dianggap sepele. Dengan pembelajaran yang menyenangkan akan menumbuhkan rasa berani bertanya, berani mencoba/membuat, dan berani mengemukakan pendapat atau gagasan (Suharyati, n.d.).

Metode bermain dalam pembelajaran merupakan salah satu alternatif yang dapat ditempuh. Hasil penelitian dan percobaan yang dilakukan oleh para ahli menunjukkan bahwa metode bermain dalam pembelajaran merupakan salah satu model yang dapat digunakan secara efektif dalam pembelajaran. Dalam hal ini, metode bermain diarahkan pada pemecahan masalah yang menyangkut hubungan antar manusia, terutama yang menyangkut kehidupan peserta didik (Mardiah, 2015).

Metode Game Pesawat Masalah efektif digunakan dalam mengatasi kesulitan belajar sebagaimana metode ini dibuktikan dengan adanya beberapa penelitian seperti penelitian yang dilakukan oleh Lismayana, mengatakan bahwa dengan menggunakan metode game pesawat masalah pendidik dapat membuat peserta didik lebih aktif dalam proses pembelajaran dan tidak merasa bosan (Lismayana, 2018). Hasil penelitian Putri Ayang Alike, dkk, menjelaskan bahwa penggunaan Metode Game

Pesawat Masalah dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik (Alika et al., n.d.), selain itu hasil penelitian menyimpulkan bahwa penggunaan Metode Game Pesawat Masalah efektif dalam meningkatkan kemampuan menyelesaikan soal matematika (Yuliardini, 2017). Faila Sufah dengan penelitiannya menyatakan terdapat pengaruh Metode Game Pesawat Masalah terhadap hasil belajar bahasa Arab peserta didik yang dibuktikan dengan hasil *uji paired sample test* (Sufah, 2021), terdapat peningkatan pemahaman peserta didik terhadap materi perkembangan peserta didik dengan materi “Hijrah Nabi Muhammad ke Habasyah” pada mata pelajaran SKI dengan menggunakan metode Game Pesawat Masalah, hal ini dapat diketahui dari perbandingan sebelum dan sesudah menggunakan metode game pesawat masalah (Farida, 2016).

Berdasarkan hasil penelitian di atas Metode Game Pesawat Masalah dapat memperbaiki kesulitan belajar peserta didik, karena itu metode ini dapat diuji coba pada mata pelajaran berbeda.

Dari hasil observasi pada saat magang di MAN 2 Sinjai, metode yang digunakan pendidik tidak variatif

hanya menggunakan metode ceramah sehingga dalam proses pembelajaran hanya menggunakan informasi satu arah, mengakibatkan pendidik yang lebih aktif sehingga peserta didik terlihat bosan dan kurang memperhatikan pembelajaran, sejalan dengan itu hasil wawancara penulis terhadap salah satu guru Fiqh di MAN 2 Sinjai, (Wawancara Ibu Ruhbiah, 17 Desember 2022), mengatakan bahwa “Dalam proses pembelajaran, peserta didik kelas X pada mata pelajaran Fiqh susah diatur, senantiasa bermain-main pada saat penerimaan materi, sehingga kurang fokus terhadap materi pembelajaran, ini juga dikarenakan peserta didik berada pada fase peralihan tingkatan pendidikan, dan salah satu faktor yang mempengaruhi kesulitan belajar peserta didik yaitu penggunaan *Smartphone*, beberapa peserta didik pada proses pembelajaran menyalah gunakan *smartphon* dengan bermain game pada saat pembelajaran, kurangnya buku-buku pembelajaran juga menjadi faktor kesulitan belajar yang dialami peserta didik. Metode pembelajaran yang digunakan pendidik yaitu metode ceramah dan metode penugasan, namaun sekarang proses pembelajaran di MAN 2 sudah dipermudah dengan adanya fasilitas

media pembelajaran berupa *Smart TV* yang diterapkan di Madrasah yang menguntungkan pendidik dan peserta didik, pendidik lebih mudah dalam penyampaian materi dan peserta didik lebih mudah menerima materi. Tetapi *Smart TV* belum sepenuhnya diterapkan di setiap kelas”. Berdasarkan paparan diatas, penulis tertarik melakukan penelitian eksperimen tentang Efektifitas Metode Game Pesawat Masalah (GPM) Terhadap Kesulitan Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran fiqh Kelas X di MAN 2 Sinjai.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka penulis mengemukakan rumusan masalah yaitu : “Apakah Metode Game Pesawat Masalah Efektif Mengatasi Kesulitan Belajar Peserta Didik Kelas X MAN 2 Sinjai”

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu, Untuk mengetahui apakah Metode Game Pesawat Masalah Efektif dalam mengatasi Kesulitan Belajar Peserta Didik pada mata pelajaran Fiqh Kelas X MAN 2 Sinjai.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis (ilmiah)

Penelitian ini diharapkan menjadi penunjang tercapainya tujuan pembelajaran dan sebagai solusi dalam mengatasi kesulitan belajar peserta didik.

2. Manfaat praktis

Metode Game Pesawat Masalah ini diharapkan menambah wawasan penulis secara khusus dan untuk pembaca secara umum, Metode Game Pesawat Masalah juga mempunyai kegunaan sebagai referensi bagi mahasiswa dan para tenaga pendidik, bahwa penerapan metode ini sangat memungkinkan untuk meningkatkan keaktifan dan kreativitas peserta didik serta sebagai solusi terhadap kesulitan belajar peserta didik.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kajian Pustaka

1. Metode

Guru sebagai penentu terciptanya proses pembelajaran yang ideal, harus mampu menciptakan pembelajaran bermakna bagi peserta didik, hal tersebut sejalan dengan tuntutan kurikulum yang berlaku hari ini agar peserta didik mempunyai bekal kompetensi yang baik. Pembelajaran dirancang tidak saja meningkatkan kognitif peserta didik, melainkan juga afektif, psikomotorik, dan sosial. Oleh karena itu pendidik diharapkan mampu mempersiapkan pelajaran yang sesuai agar tujuan yang diharapkan dapat tercapai (Bafadhol, 2017).

Salah satu kegiatan belajar yang kreatif peserta didik yaitu dengan melakukan penentuan dan pemilihan metode. Metode yang digunakan pendidik untuk mengajar harus benar-benar dikuasai. Sehingga pada saat penggunaannya dapat menciptakan suasana

interaksi edukatif. Untuk menghindari kejenuhan dan berhentinya minat peserta didik terhadap pelajaran yang disampaikan maka hendaknya pendidik menggunakan metode yang bervariasi. Metode pembelajaran yang diterapkan peserta didik hendaknya dapat mewujudkan hasil karya peserta didik. Peserta didik dituntut untuk dapat berpikir kritis dan kreatif dengan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menyampaikan ide-idenya (Bafadhol, 2017).

Secara etimologi kata metode berasal dari bahasa Yunani yaitu *meta* yang dilalui dan *hodsos* yang berarti jalan, jadi metode bermakna jalan yang harus dilalui. Kemudian secara harfiah, metode adalah cara yang tepat untuk melakukan sesuatu. Secara terminologi, para ahli memberikan definisi yang beragam tentang metode, diantaranya pengertian yang dikemukakan Surakhmad, bahwa metode adalah cara yang didalam fungsinya merupakan alat untuk mencapai tujuan. Metode sebagai sebuah keputusan yang diambil oleh pendidik dalam mengatur cara-cara pelaksanaan daripada proses pembelajaran atau teknis bahan ajar yang akan diberikan kepada peserta didik (Halik, 2012).

Metode merupakan suatu alat dalam pelaksanaan pendidikan, yakni yang digunakan dalam penyampaian materi tersebut. Materi pelajaran yang mudah pun kadang-kadang sulit berkembang dan sulit diterima oleh peserta didik, karna cara atau metode yang digunakan kurang tepat. Namun sebaliknya suatu pelajaran yang sulit akan mudah diterima oleh peserta didik, karena penyampaian dan metode yang digunakan mudah dipahami, tepat dan menarik (Maesaroh, 2013).

Metode berarti cara kerja yang bersistem untuk melaksanakan suatu kegiatan guna mencapai tujuan yang ditentukan. Metode pembelajaran yaitu suatu pengetahuan tentang cara-cara mengajar yang dipergunakan oleh pendidik. Pengertian lain juga mengemukakan bahwa metode pembelajaran merupakan teknik penyajian yang dikuasai oleh pendidik untuk mengajar atau menyajikan bahan pelajaran kepada peserta didik didalam kelas, baik secara individual ataupun kelompok agar pelajaran itu dapat diserap, dipahami dan dimanfaatkan oleh peserta didik dengan baik (Bafadhol, 2017).

Adapun kedudukan metode dalam dunia pendidikan dan pengajaran yaitu:

- a. Metode sebagai alat motivasi ekstrinsik, yaitu sebagai alat perangsangan dari luar yang dapat membangkitkan belajar peserta didik.
- b. Metode sebagai strategi pengajaran yakni menguasai teknik-teknik penyajian dalam mengajar sehingga berjalan secara efektif dalam mencapai tujuan (Halik, 2012).

Upaya pendidik untuk memilih metode yang tepat dalam mendidik peserta didik harus disesuaikan dengan tuntutan dan katakteristik peserta didik. Pendidik harus mengusahakan agar pelajaran yang diberikan kepada peserta didik mudah diterima, tidaklah cukup dengan bersikap lemah lembut saja. Pendidik harus memikirkan metode-metode yang akan digunakannya, seperti memilih waktu yang tepat, materi yang cocok, pendekatan yang baik, efektivitas penggunaan metode dan sebagainya. Untuk itu seorang pendidik dituntut agar mempelajari metode yang digunakan dalam mengajarkan suatu mata pelajaran, seperti

bercerita, mendemostrasikan, memecahkan masalah dan mendiskusikan (Bafadhol, 2017).

Metode mengajar ialah cara yang digunakan pendidik dalam mengajar peserta didik saat berlangsungnya pembelajaran (Hamid, 2019). Metode ini mempunyai banyak macam, pemilihan metodepun dipengaruhi oleh banyak aspek mulai dari materi pelajaran, lingkungan belajar, keasaan peserta didik, keadaan pendidik, dan sebagainya. Melalui pemilihan metode ini diharapkan peserta didik bisa membangkitkan motivasi peserta didik untuk belajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar (Jihad, 2013).

Untuk itu tujuan dari metode yaitu lebih mempermudah proses dan hasil belajar, dalam memilih metode terdapat juga hal-hal yang perlu diperhatikan agar metode yang diterapkan sama dengan hasil yang diinginkan sesuai tujuan pembelajaran.

2. Metode Ceramah

Metode Ceramah merupakan salah satu metode mengajar yang paling banyak digunakan dalam proses

belajar mengajar. Metode ceramah ini dilakukan dengan cara menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik secara langsung atau dengan cara lisan. Penggunaan metode ini sifatnya sangat praktis dan efisien bagi pemberian pengajaran yang bahannya banyak dan mempunyai banyak peserta didik. Metode ceramah merupakan cara mengajar yang paling tradisional dan telah lama dijalankan dalam sejarah pendidikan, oleh karena itu metode ini boleh dikatakan sebagai metode pengajaran tradisional karena sejak dulu metode ini digunakan sebagai alat komunikasi guru dalam menyampaikan materi pelajaran (Isnaini, 2021).

Metode ceramah ialah penerangan dan penuturan secara lisan oleh pendidik. Dalam metode ini, pendidik sangat mendominasi dan menjadi subjek sebuah pembelajaran, sementara peserta didik adalah sebagai objek pasif menerima apa yang disampaikan. Kemudian metode ceramah juga merupakan metode yang sampai saat ini sering digunakan oleh setiap pendidik. Hal ini selain disebabkan oleh beberapa pertimbangan tertentu,

juga adanya faktor kebiasaan baik dari guru ataupun peserta didik (Nurhaliza et al., 2021).

Kelebihan dan kekurangan metode ceramah antara lain yaitu, Kelebihan: Murah dikarenakan tidak memerlukan biaya yang sebesar sehingga dapat menampung kelas besar dan tiap peserta didik mempunyai kesempatan yang sama untuk mendengarkan, Mudah dikarenakan cukup menggunakan media lisan tanpa perlu persiapan yang rumit. Peserta didik bisa langsung menerima ilmu pengetahuan. Kekurangan atau tidak adanya buku pelajaran dan alat bantu pelajaran, tidak menghambat terlaksananya pelajaran dengan ceramah, Konsep dan materi yang disajikan secara hierarki, Dapat mencakup materi pelajaran yang banyak dan luas, Pendidik dapat memberi tekanan terhadap hal-hal yang penting hingga waktu dan energi dapat digunakan sebaik mungkin, sedangkan kekurangannya yaitu, Minimnya kesempatan untuk berdiskusi memecahkan masalah dan mengembangkan keberanian dalam mengemukakan pendapat, Proses penyerapan pengetahuan kurang dikarenakan bertumpu pada satu arah, Kurang memberi

ruang bagi para siswa untuk mengembangkan kreativitas, Pendidik yang kurang kreativitas akan mengakibatkan situasi kelas yang monoton, Kurangnya kemampuan guru dalam berorasi yang baik akan membuat peserta didik cepat bosan, Sangat sulit mendeteksi sejauh mana tingkat pemahaman seluruh Peserta didik, peserta didik mudah lupa atas apa yang sudah disampaikan dan tidak merangsang peserta didik untuk membaca (Hidayati & Mangkurat, 2020).

3. Metode Game Pesawat Masalah

Metode Game pesawat masalah merupakan cara pembelajaran kooperatif. Dimana dalam game ini dibentuk kelompok-kelompok peserta didik untuk memunculkan pertanyaan yang belum dimengerti dan belum dipahami. Dengan membangun kerjasama, pertanyaan/masalah tersebut dapat dipecahkan (Mukrima, 2014).

Kooperatif berasal dari kata *cooperative* yang artinya mengajarkan sesuatu secara bersama-sama dengan saling membantu satu sama lainnya sebagai suatu kelompok atau satu tim. Pembelajaran kooperatif

atau *Cooperative Learning* adalah suatu metode pembelajaran atau strategi dalam belajar dan mengajar yang menekankan pada sikap atau perilaku bersama dalam bekerja dengan kata lain pembelajaran dilakukan dengan membuat sejumlah kelompok yaitu antara 4-5 orang. Belajar kooperatif juga lebih dari sekedar belajar kelompok atau kerja kelompok karena dalam belajar kooperatif ada struktur dorongan atau tugas yang bersifat kooperatif sehingga memungkinkan terjadinya interaksi secara terbuka dan hubungan yang bersifat interpendensi efektif diantara anggota kelompok (Joko Krismanto, 2022).

Langkah-langkah metode game pesawat masalah:

- a. Pembelajaran dengan permainan “Pesawat Masalah “ ini dimulai dengan penjelasan pendidik mengenai aturan permainan
- b. Pendidik memandu peserta didik membentuk kelompok kecil yang beranggotakan 4-5 orang
- c. Pendidik membagikan kertas kepada peserta didik
- d. Peserta didik menuliskan satu permasalahan yang telah mereka temukan

- e. Peserta didik selanjutnya melipat kertas masalah tersebut menjadi sebuah pesawat dengan mencantumkan nama ataupun kelompoknya masing-masing pada sayap pesawat
- f. Kemudian peserta didik berdiri membentuk lingkaran penuh dengan menerbangkan pesawat secara bersamaan berdasarkan aba-aba pendidik
- g. Selanjutnya perwakilan masing-masing kelompok berlomba-lomba untuk mendapatkan satu pesawat milik kelompok lain
- h. Peserta didik kemudian kembali ketempat duduk masing-masing, membuka pesawat dan mempelajari permasalahan yang tertulis dalam pesawat.
- i. Masing-masing anggota kelompok menuliskan kalimat pemecahan masalah dengan singkat dan jelas. Kelompok yang sudah selesai, maju membacakan permasalahan dan pemecahan masalah yang telah dituliskan dalam pesawat masalah

- j. Kelompok lain memberikan tanggapan
- k. Permainan diakhiri oleh pendidik dan peserta didik dengan menyimpulkan kegiatan pembelajaran yang baru saja disajikan
- l. Pendidik memberikan *reward* kepada peserta didik (Yuliardini, 2017).

Metode Game Pesawat Masalah dalam pembelajaran materi mendiskusikan masalah ataupun materi yang belum di pahami, ini akan banyak membawa manfaat baik bagi pendidik itu sendiri maupun bagi peserta didik. Pendidik merasa nyaman dalam menyampaikan materi karena semua peserta didik terlibat dalam kegiatan pembelajaran dengan penuh semangat (Yuliardini, 2017).

Metode “Game Pesawat Masalah” ini, mempunyai tujuan agar peserta didik dapat mengikuti rangkaian kegiatan pembelajaran dengan menyenangkan dan tanpa ada perasaan terbebani. Sehingga peserta didik merasa senang mengikuti kegiatan pembelajaran (Suharyati, n.d.).

Adapun kelebihan dari penggunaan Metode Game Pesawat Masalah ini (Yuliardini, 2017) yaitu sebagai berikut:

a. Peserta didik menjadi aktif

Aktif memiliki arti giat, keaktifan dalam belajar adalah proses kegiatan pembelajaran yang subjek didiknya secara intelektual dan emosional sehingga peserta didik mampu berpartisipasi secara aktif dalam melakukan kegiatan belajar. Keaktifan belajar peserta didik merupakan suatu proses kegiatan pembelajaran yang menuntut peserta didik untuk ikut terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran dan membuat tingkah laku peserta didik menjadi lebih baik (Kanza et al., 2020).

b. Kemampuan bertanya peserta didik akan bertambah

Bertanya berasal dari kata tanya, yang berarti permintaan keterangan, dalam hal ini peserta didik akan memperoleh pengetahuan dan meningkatkan pemahaman. Kemampuan bertanya juga akan membentuk peserta didik memiliki

pemikiran yang kritis juga memotivasi untuk belajar mandiri (Agustini & Sopandi, 2017).

c. Rasa ingin tahu peserta didik akan bertambah

Rasa ingin tahu adalah keinginan untuk belajar dan mempelajari sesuatu untuk memperoleh informasi dan pengetahuan baru. Belajar bukan sekedar mengetahui tetapi memperdalam untuk memahami apa yang dilakukan dalam proses pembelajaran. Rasa ingin tahu juga dapat mengatasi kebosanan peserta didik dalam belajar, jika pikiran peserta didik ingin tahu tentang sesuatu, maka akan mempelajarinya dengan sukarela dan antusias (Wardani & Janattaka, 2022).

Walaupun pembelajaran dengan metode ini terlihat tampak gaduh namaun metode pembelajaran ini menggembirakan dan melibatkan semua peserta didik. Pendidik akan merasa puas karena pembelajaran dengan lancar, peserta didik mengikuti pembelajaran dengan bersemangat, antusias dan tujuan pembelajaran tercapai (Yuliardini, 2017).

Indikator Game Peswat Masalah

- a. Kerja sama antar kelompok
- b. Menemukan masalah atau pertanyaan
- c. Memecahkan masalah atau pertanyaan
- d. Membahas hasil diskusi dan membuat kesimpulan

4. Kesulitan Belajar

Aktivitas belajar bagi setiap individu tidak selamanya dapat berlangsung secara wajar. Kadang-kadang lancar, kadang-kadang tidak, kadang-kadang cepat menangkap apa yang dipelajari, kadang-kadang amat sulit. Dalam hal semangat, terkadang semangatnya tinggi, tetapi juga sulit untuk mendapatkan konsentrasi. Dalam keadaan ini kesulitan belajar peserta didik berbeda-beda, dan dalam keadaan ini peserta didik tidak dapat belajar sebagaimana mestinya, itulah yang disebut dengan kesulitan belajar. Kesulitan belajar merupakan kekurangan yang tidak nampak secara lahiriah, ketidakmampuan dalam belajar tidak dapat dikenali dalam wujud fisik yang berbeda dengan orang yang tidak mengalami masalah kesulitan belajar (Yamin, 2022).

Pada umumnya kesulitan belajar merupakan suatu kondisi tertentu yang ditandai dengan adanya hambatan-hambatan dalam kegiatan mencapai suatu

tujuan, sehingga memerlukan usaha yang lebih keras untuk dapat mengatasinya. Kesulitan belajar dapat diartikan sebagai suatu kondisi dalam proses belajar mengajar yang ditandai dengan adanya hambatan-hambatan tertentu untuk mencapai hasil belajar yang optimal. Hambatan-hambatan tersebut mungkin dirasakan atau mungkin tidak dirasakan oleh peserta didik yang bersangkutan. Jenis hambatan ini dapat bersifat psikologis, sosiologis dan filosofis dalam keseluruhan proses belajar mengajar (Bafadhol, 2017).

Kesulitan belajar adalah kondisi dimana peserta didik tidak dapat belajar secara maksimal disebabkan adanya hambatan, kendala atau gangguan dalam belajar. Belajar adalah serangkaian kegiatan jiwa raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungan yang menyangkut kognitif, afektif dan psikomotor. Ketika kesulitan belajar terjadi tentu hambatan hadir dalam kegiatan belajar mata pelajaran sehingga berakibat hasil belajarnya rendah (Ismail, 2016).

Kesulitan belajar merupakan masalah belajar yang dialami peserta didik dan menghambat usaha dalam mencapai tujuan belajar. Hambatan tersebut bisa datang dilingkungan dan pada diri sendiri. Pada tingkat tertentu peserta didik dapat mengatasi kesulitan belajarnya, tanpa harus melibatkan orang lain. Pada kasus-kasus tertentu, karena peserta didik belum mampu mengatasi kesulitan belajarnya, maka bantuan pendidik, dan orang lain sangat diperlukan (Angriani, 2016).

Ksulitan belajar dapat dibedakan menjadi beberapa kelompok yaitu, kesulitan ringan, sedang dan berat:

- a. Kesulitan belajar ringan biasanya dijumpai pada peserta didik yang kurang perhatian disaat mengikuti pembelajaran,
- b. Kesulitan belajar sedang, dialami peserta didik yang mengalami gangguan belajar yang berasal dari luar diri peserta didik, misalnya faktor keluarga, lingkungan tempat tinggal, pergaulan dan sebagainya.
- c. Kesulitan belajar berat dijumpai pada peserta didik yang mengalami ketunaan, misalnya tuna rungu,

tuna netra, tuna daksa, dan sebagainya (Suwanto, 2022).

Kesulitan belajar pada dasarnya suatu gejala yang nampak dalam berbagai jenis manifestasi tingkahlaku baik secara langsung maupun tidak langsung. Ciri-ciri tingkah laku yang merupakan gejala kesulitan belajar antara lain:

- a. Menunjukkan hasil belajar yang rendah dibawah rata-rata nilai yang dicapai, atau hasil yang dicapai tidak seimbang dengan usaha yang telah dilakukan. Beberapa peserta didik yang sudah berusaha untuk belajar dengan giat, tetapi nilai yang dicapai selalu rendah, lambat dalam mengerjakan tugas-tugas pembelajaran
- b. Selalu ketinggalan dalam menyelesaikan tugas sesuai waktu yang ditentukan . misalnya rata-rata peserta didik dapat menyelaesaikan tugas dalam waktu 40 menit, namun poeserta didik yang mengalami kesulitan belajar memerlukan waktu lebih, karena dengan waktu yang tersedia peserta didik tersebut kurang mampu menyelesaikan tugasnya.

- c. Menunjukkan sikap yang kurang wajar seperti acuh tak acuh, menentang, berpura-pura dan sebagainya.
- d. Menunjukkan tingkah laku yang kurang wajar seperti membolos, datang terlambat, tidak mengerjakan PR, mengganggu didalam atau diluar kelas, tidak mau mencatat pelajaran, tidak tertib dalam kegiatan pembelajaran, mengasingkan diri, tidak mau bekerja sama dan sebagainya.
- e. Menunjukkan gejala emosional yang kurang wajar, seperti senantiasa murung, mudah tersinggung, pemarah, tidak menunjukkan perasaan sedih ketika mendapat nilai rendah (Nurrabdiah, 2022).

Indikator kesulitan belajar:

- a. Minat peerta didik dalam mengikuti pembelajaran
- b. Motivasi peserta didik dalam belajar
- c. Aktivitas yang kurang terarah
- d. Keterampilan dan ilmu pengetahuan yang dimiliki peserta didik
- e. Ketepatan peserta didik dalam mengikuti pelajaran
- f. Kondisi psikologis peserta didik
- g. Kemampuan dalam menguasai ilmu pengetahuan
- h. Tingkat kecerdasan yang rendah

- i. Tingkat kedisiplinan peserta didik
 - j. Ketidak sesuaian sistem pengajaran
 - k. Hubungan antara peserta didik dengan orang tua/guru
 - l. Pergaulan yang kurang baik (Umar, 2022).
5. Pelajaran Fiqh dan Mata Pelajaran Fiqh

Fiqh berasal dari bahasa Arab dan merupakan bentuk *mashdar* dari lafadz *faqih*-*yafqohu*. Secara bagasa kata ini memiliki arti *al-‘ilmu*, pengetahuan dan *al-fahmu*, pemahaman. Al-Jurjaniy menjelaskan bahwa *fiqh* menurut bahasa berarti “memahami maksud pembicara dari perkataannya” (Rohidin, 2016).

Menurut ulama ushul fiqh, fiqh adalah pengetahuan hukum Islam yang bersifat amaliah melalui dalil yang terperinci. Sementara ulama fiqh mendefinisikan fiqh sebagai sekumpulan hukum amaliah yang disyariatkan Islam. Mustafa Ahmad Zarqa mendefinisikan fiqh segagai suatu ilmu tentang hukum-hukum syara’ yang berkaitan dengan perubahan manusia yang dikeluarkan dari dalil-dalil yang terperinci. Jadi fiqh yaitu pengetahuan tentang hukum-hukum syari’at yang berkaitan dengan perbuatan dan

perkataan mukhallaf (mereka yang sudah terbebani menjalankan syariat agama⁰, yang diambil dari dalil-dalil yang bersifat terperinci, berupa nash-nash al-Quran dan As-sunnah serta yang bercabang darinya yang berupa ijma' dan ijtihad (Rahman, 2021).

Secara umum ilmu fiqh adalah suatu ilmu yang mempelajari bermacam-macam aturan hidup bagi manusia, baik yang bersifat individu maupun yang berbentuk masyarakat sosial. Ilmu fiqh juga merupakan suatu kumpulan ilmu yang sangat besar gelantang pembahasannya, yang mengumpulkan berbagai ragam jenis hukum Islam yang bermacam-macam, untuk keperluan seseorang, segolongan, masyarakat dan pada umumnya semua manusia (Masykur, 2019). Jadi jangkauan ilmu fiqh itu sangat luas sekali, membahas masalah-masalah hukum Islam dan peraturan-peraturan yang berhubungan dengan kehidupan manusia.

Pelajaran fiqh adalah jalan yang dilakukan secara sadar, terarah dan terancang mengenai hukum-hukum Islam yang berhubungan dengan perbuatan mukallaf baik bersifat ibadah maupun muamalah yang

bertujuan agar peserta didik mengetahui, memahami serta melaksanakan ibadah sehari-hari, pembelajaran fiqih merupakan suatu cara yang ditempuh oleh pendidik dalam menyampaikan hukum-hukum islam yang berhubungan dengan kehidupan manusia baik dalam hubungan dengan Allah maupun yang berhubungan dengan manusia (Masykur, 2019).

Hukum-hukum dalam ilmu fiqh haruslah selalu disandarkan kepada dalil-dalil syar'i baik itu dari sumber yang disepakati seperti Al-Qu'an dan Sunnah, maupun dari dalil-dalil lain, dengan demikian dapat dipastikan bahwa tidak boleh ada hukum yang tidak memiliki dalil (Basri, 2022).

Mata Pelajaran Fiqih adalah salah satu mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang diarahkan untuk menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati terutama dalam ibadah sehari-hari, yang kemudian menjadi dasar pedoman hidup (*way of life*) melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, latihan, penggunaan pengalaman dan pembiasaan. Dengan demikian pembelajaran Fiqih tidak hanya dengan mendengarkan apa yang diuraikan oleh guru

mata pelajaran Fiqih tetapi peserta didik melalui kegiatan bimbingan, latihan serta pembiasaan dalam kegiatan pembelajaran (Zaenudim, 2015).

Mata pelajaran fiqh di Madrasah bertujuan untuk menumbuhkan dan meningkatkan keimanan melalui pemberian dan pemupukan pengetahuan, penghayatan, serta pengalaman peserta didik tentang agama Islam sehingga menjadi manusia muslim yang terus berkembang dalam hal keimanan, ketakwaan, berbangsa dan bernegara, serta untuk dapat melanjutkan pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi (Masykur, 2019).

Mata pelajaran fiqh dalam kurikulum Madrasah Aliyah adalah bagian dari mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) yang diarahkan menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati dan mengamalkan hukum Islam, yang kemudian menjadi dasar pandangan hidup melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, latihan, penggunaan, pembiasaan dan keteladanan (Surachman, 2015).

Adapun pembelajaran Fiqih di Madrasah Aliyah bertujuan untuk membekali peserta didik agar dapat:

- a. Mengetahui dan memahami pokok pokok hukum Islam secara terperinci dan menyeluruh, baik berupa dalil naqli dan aqli. Pengetahuan dan pemahaman tersebut diharapkan menjadi pedoman hidup kehidupan pribadi dan sosial,
- b. Melaksanakan dan mengamalkan ketentuan hukum Islam dengan benar. Pengalaman tersebut diharapkan dapat menumbuhkan ketaatan menjalankan hukum Islam, disiplin dan tanggung jawab sosial yang tinggi dalam kehidupan pribadi maupun sosialnya. Jadi, pembelajaran fiqih adalah proses, cara, perbuatan menjadikan orang untuk beajar mengenai persoalan hukum yang mengatur berbagai aspek kehidupan (Surachman, 2015).

Mata pelajaran fiqh ini adalah mata pelajaran pendidikan Islam yang sudah menjadi ciri khas dan dikembangkan secara sadar untuk menyiapkan peserta didik dalam menjalani, memahami, menghayati dan mengamalkan ajaran, ibadah, maupun muamalah yang

membuat peserta didik dapat memahami pokok-pokok hukum Islam dan tata cara pelaksanaannya untuk diaplikasikan dalam kehidupan sehingga menjadi muslim yang selalu taat menjalankan syariat Islam.

6. Materi

Transaksi jual beli merupakan transaksi yang lebih sering dilakukan dalam kehidupan sehari-hari, sebagai bukti bahwa manusia adalah makhluk sosial yang membutuhkan antara satu dengan yang lain. Tentunya sesetidak mungkin bisa memenuhi kebutuhan tanpa ada bantuan dari orang lain, entah bantuan itu bersifat mu'awaḍoh (komersial) seperti jual beli dan yang lain atau majānan (non komersial).

Secara umum, jual beli terbagi menjadi tiga: pertama, jual beli barang yang diketahui antara penjual dan pembeli. Hukumnya diperbolehkan. Kedua, jual beli barang yang masih dalam tanggungan penjual yang hanya disebutkan karakteristiknya. Akad ini dilegalkan oleh Syariat jika sesuai dengan karakteristik barang yang disebutkan pada waktu akad. Jual beli semacam ini disebut dengan akad salam (pesanan). Ketiga, jual beli barang yang wujudnya tidak ada atau tidak

disaksikan oleh penjual dan pembeli. Hukum dari transaksi ini tidak diperbolehkan.

Dalam ilmu fikih, menjual dikenal dengan istilah bai' sedangkan membeli dikenal istilah syiro'. Maka penjual adalah bāi' dan pembeli adalah musytarī. Setelah transaksi jual beli, bāi' dan musytarī diberikan kesempatan untuk memilih antara melanjutkan atau mengurungkan akad dengan beberapa persyaratan. Hal ini dikenal dengan istilah khiyār.

Secara bahasa, bai' berarti tukar menukar sesuatu. Sedangkan secara istilah, bai' atau jual beli adalah tukar menukar materi (māliyyah) yang memberikan konsekuensi kepemilikan barang ('ain) atau jasa (manfa'ah) secara permanen. Definisi ini akan mengecualikan beberapa transaksi:

- a. Transaksi hibah (transaksi pemberian). Dalam transaksi hibah tidak ada praktik tukar menukar (mu'āwadah). Karena tukar menukar dilakukan oleh kedua belah pihak, sedangkan dalam transaksi hibah hanya dari satu pihak.
- b. Transaksi nikah. Walaupun nikah termasuk akad mu'āwadah, tapi tidak terjadi pada sebuah materi

(māliyyah). Karena farji tidak masuk dalam kategori materi.

- c. Transaksi ijārah (transaksi persewaan). Transaksi ijārah tidak bersifat permanen. Karena transaksi ijārah adalah pemindahan kepemilikan manfaat dalam batas waktu yang telah ditentukan.

Praktek jual beli Praktek jual beli ada tiga macam:

- a. Bai' Musyāhadah Bai' musyāhadah adalah jual beli komoditi (ma'qud 'alaih) yang dilihat secara langsung oleh pelaku transaksi. Batasan musyāhadah bersifat relatif sesuai karakteristik komoditinya. Setiap bentuk musyāhadah yang bisa menghasilkan ma'lum pada komoditi maka dianggap cukup, baik dengan cara melihat secara keseluruhan, sebagian atau secara hukman (seperti melihat pada bungkus). Melihat sebagian komoditi dianggap cukup jika telah mewakili keseluruhan kondisi komoditi, seperti jual beli dengan mengacu pada sampel (unmūzaj) komoditi. Contoh: cukup melihat sebagian beras dalam praktek jual beli satu karung beras. Tidak perlu melihat seluruh beras dalam karung. Melihat

secara hukman dianggap cukup jika bagian luar komoditi berfungsi sebagai pelindung komoditi. Praktek ini dianggap cukup karena jika harus melihat kondisi komoditi bagian dalam akan berkonsekuensi merusak komoditi. Contoh: cukup melihat kulit telur dan kulit mangga dalam praktek jual beli telur dan mangga. Tidak perlu melihat bagian dalamnya.

- b. Bai' Mauṣuf Fī Zimmah Bai' mauṣuf fī zimmah adalah transaksi jual beli dengan sistem tanggungan (zimmah) dan metode ma'lum nya melalui spesifikasi kriteria (ṣifah) dan ukuran (qodru). Secara subtansi, bai' mauṣuf fī zimmah hampir mirip dengan transaksi salam, namun berbeda dalam beberapa hal.
- c. Bai' Goib Bai' goib adalah jual beli komoditi yang tidak terlihat oleh kedua pelaku transaksi atau oleh salah satunya. Menurut qoul aẓhar dalam maẓhab Syafi'i, praktek demikian hukumnya tidak sah, karena termasuk bai' al-goror (jual beli yang mengandung unsur penipuan). Sedangkan menurut muqābil aẓhar dan A'immah Ṣalāṣah

(tiga Imam mazhab selain Imam Syafi'i), bai' goib sah jika menyebutkan spesifikasi ciri-ciri dari komoditi (sifat, jenis dan macamnya).

Hukum jual beli ada lima:

- a. Wajib Seperti menjual makanan kepada orang yang akan mati jika tidak makan.
- b. Sunnah Seperti menjual sesuatu yang bermanfaat jika dibarengi niat yang baik.
- c. Makruh Seperti menjual setelah azan pertama shalat jumat, menjual kain kafan karena ia akan selalu berharap ada kematian.
- d. Mubah Seperti menjual peralatan rumah jika tidak dibarengi niat yang baik.
- e. Haram Seperti menjual setelah azan kedua shalat jumat, menjual pedang kepada pembunuh, menjual anggur kepada orang yang diyakini akan menjadikannya khamr. Namun praktik-praktik ini tetap sah secara hukum waq'ī.

Struktur akad jual beli terdiri dari tiga rukun. Yaitu:

‘Āqidain (penjual dan pembeli), ma’qūd ‘alaih (barang dagangan dan alat pembayaran), dan ṣīghah (Ījāb dan qabūl). a. Āqidain Āqidain adalah pelaku

transaksi yang meliputi penjual dan pembeli. Secara hukum transaksi jual beli bisa sah jika pelaku transaksi (penjual dan pembeli) memiliki kriteria mukhtār dan tidak termasuk dalam kategori mahjūr ‘alaih. Mukhtār adalah seorang yang melakukan transaksi atas dasar inisiatif sendiri, tanpa ada unsur paksaan (ikrāh) dari orang lain. Transaksi atas dasar paksaan hukumnya tidak sah karena transaksi tersebut terlaksana tanpa ada kerelaan dari pelaku transaksi. Kecuali paksaan atas dasar kebenaran.

Ma’qūd ‘alaih Ma’qūd ‘alaih adalah komoditi dalam transaksi jual beli yang meliputi barang dagangan (mušman/mabī’) dan alat pembayaran (šaman). Syarat ma’qūd ‘alaih ada lima: li al-‘Āqid wilāyah, ma’lūm, muntafa’ bih, maqdūr ‘alā taslīm, dan tāhir (suci).

Ṣigoh adalah bahasa interaktif dalam sebuah transaksi, yang meliputi penawaran dan persetujuan (ījab dan qabūl). Transaksi jual beli tanpa menggunakan ījab dan qabūl dikenal dengan istilah bai’ mu’āṭah.

Etika Dalam Transaksi Jual Beli

- a. Titak terlalu banyak dalam mengambil laba.
- b. Jujur dalam bertransaksi. Menjelaskan keadaan komoditi baik kelebihan atau kekurangannya tanpa ada kebohongan.
- c. Dermawan dalam bertransaksi baik penjual dengan cara mengurangi harga barang atau pembeli dengan cara menambah harga barang.
- d. Sunnah menjauhi sumpah walaupun jujur.
- e. Disunnahkan memperbanyak sedekah sebagai pelepas dosa yang terjadi ketika transaksi.
- f. Sunnah mencatat transaksi yang dilakukan dan jumlah piutang.

Transaksi Jual Beli Yang Dilarang

- a. *Ihtikār* (Menimbun) *Ihtikār* adalah menimbun makanan pokok yang dibeli ketika waktu mahal untuk dijual kembali dengan harga yang lebih mahal setelah masyarakat sangat membutuhkan. *Ihtikār* hukumnya haram.
- b. *Najsy* adalah menawar barang dengan cara meninggikan harga bukan karena ingin membeli tapi untuk menipu orang lain.

- c. Saum ‘Alā As-Saum Yaitu menawar atas tawaran orang lain.
- d. Mengandung Unsur Membantu Kemaksiatan Setiap transaksi jual beli yang mengandung unsur membantu terwujudnya kemaksiatan adalah haram. Seperti menjual anggur kepada orang yang diyakini akan menjadikannya sesuatu yang memabukkan, menjual ayam yang diyakini akan diadu, dan menjual sutera kepada laki-laki yang diyakini akan dipakai sendiri (As"ary, 2019).

B. Hasil Penelitian Relevan

Berdasarkan penelelitian ini, terdapat beberapa karya ilmiah yang relevan diantaranya yaitu:

1. Berdasarkan hasil penelitian (Yuliardini, 2017), dengan judul penelitian “Efektifitas Penggunaan Metode Game Pesawat Masalah Dalam Meningkatkan Kemampuan Menyelesaikan Soal Matematika Siswa Kelas VIII Pesantren Moderen Datok Sulaiman (PMDS) Putri Palopo” mendeskripsikan bahwa penelitiannya menggunakan 2 kelas yaitu kelas control dan kelas eksperimen dimana pada kelas control tidak di ajar menggunakan Metode Game Pesawat Masalah

memperoleh skor rata-rata 58,8 artinya tidak ada siswa kelas control yang masuk dalam kategori sangat baik, dan kelas eksperimen yang diajar dengan menggunakan Metode Game Pesawat Masalah memperoleh skor rata-rata 81,7 bahwa tidak ada siswa yang sangat kurang. Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan Metode Game Pesawat Masalah efektif dalam meningkatkan kemampuan menyelesaikan soal matematika siswa kelas VIII Pesantren Moderen datok Sulaiman (PMDS) Putri Palopo.

Dalam penelitian ini terdapat persamaan dan perbedaan dari penelitian sebelumnya, persamaannya yaitu sama-sama menggunakan Metode Game Pesawat Masalah, sampel menggunakan kelas kontrol dan eksperimen. Sedangkan perbedaannya yaitu terdapat pada mata pelajaran dan sasaran tingkatan sekolah yang dijadikan objek penelitian.

2. Lismayana, dengan judul skripsinya “Penerapan Metode Game Pesawat Masalah (GPM) dalam Meningkatkan *Problem Solving* Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PAI Kelas VII A SMP Negeri 5 Sinjai Selatan Kab. Sinjai” dengan menggunakan jenis Penelitian Tindakan

Kelas (PTK), hasil penelitian dari skripsi yang ditulis oleh Lismayana menyatakan bahwa penerapan metode “Game Pesawat Masalah (GPM) dalam meningkatkan Problem Solving Peserta didik” mengalami peningkatan dengan hasil perbandingan pra tindakan 57,5%, siklus I 65,6% dan siklus II 79,0%, dapat disimpulkan bahwa mulai dari pra tindakan, siklus I ke siklus II problem solving peserta didik pada mata pelajaran PAI meningkat setelah menggunakan metode “Game Pesawat Masalah” (Lismayana, 2018).

Adapun persamaan dari penelitian ini yaitu menggunakan Metode Game Pesawat Masalah, sedangkan perbedaannya yaitu jenis dan pendekatan penelitian, lokasi penelitian, serta sasaran tingkatan sekolah yang dijadikan objek penelitian.

3. Putri Ayang Alike, dkk dengan penelitian yang berjudul “Penerapan Metode Pembelajaran Pesawat Masalah untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pokok Bahasan Kelaruran dan Hasil Kali di kelas XI MIA 2 SMA Islam As-shofa” penelitian ini menggunakan jenis penelitian PTK dan dilaksanakan dalam dua siklus, setiapsiklus terdiri dari dua pertemuan

yang meliputi dari empat tahap pelaksanaan, yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan tes. Teknik analisis data dilakukan secara deskriptif dengan menggunakan teknik presentase. Berdasarkan hasil yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode pembelajaran pesawat masalah dapat meningkatkan aktivitas belajar peserta didik dari 62,41% pada siklus I menjadi 16,38% pada siklus II, dan ketuntasan belajar dari 68,96% Pada siklus I menjadi 82,75% pada siklus II (Alika et al., n.d.).

Dari penelitian diatas terdapat beberapa persamaan dan perbedaan, persamaannya yaitu menggunakan Metode Game Pesawat Masalah dan teknik pengumpulan data yang sama, sedangkan perbedaannya yaitu jenis dan pendekatan penelitian, kelas yang dijadikan sasaran objek, serta tempat dan waktu penelitian.

4. (Sufah, 2021) Pengaruh Metode Game Pesawat Masalah Terhadap Hasil Belajar Bahasa Arab Tahun Ajaran 2020/2021. Penelitiannya menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian *pre eksperimental*

dengan desain *one group pretest-posttest design*. Populasi terdiri dari seluruh siswa kelas XI Keagamaan berjumlah 70 orang dan sampel adalah siswa XI Keagamaan 2 berjumlah 22 orang. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah purposive sampling. Pengumpulan data menggunakan instrumen tes (*pretest dan posttest*). Sebelum dilakukan penelitian, instrumen diuji validitas dan reabilitas terlebih dahulu, uji prasyarat yang digunakan uji normalitas dan homogenitas, dan teknik analisis datanya menggunakan uji hipotesis dengan uji *paired sample test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata yang diperoleh sebelum diberi perlakuan sebesar 52.73 dan setelah diberi perlakuan sebesar 90.45. Dari hasil uji paired sample test diperoleh nilai Sig. (-2tailed) $.000 < 0.05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh metode Game Pesawat Masalah terhadap hasil belajar bahasa Arab siswa kelas XI Keagamaan Madrasah Aliyah Al-Islam Kemuja Bangka tahun ajaran 2020/2021.

Terdapat persamaan dari penelitian terdahulu, yaitu sama-sama menggunakan Metode Game Pesawat

Masalah dan metode penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif, sedangkan perbedaannya yaitu terdapat pada jenis penelitian, tempat dan waktu penelitian serta kelas yang dijadikan sasaran objek.

5. Berdasarkan hasil penelitian Chusnul Faridah. Dalam skripsinya Meningkatkan pemahaman pada mata pelajaran SKI menggunakan metode Game Pesawat Masalah kelas IV SDNU Kanjeng Sepuh Sidayu- Gresik. Hasil penelitian ada peningkatan pemahaman siswa kelas IV SDNU Kanjeng Sepuh Sidayu Gresik terhadap materi perkembangan siswa kelas IV SDNU kanjeng Sepuh dengan materi hijrah Nabi Muhammad ke Habasyah pada mata pelajaran SKI dengan menggunakan metode Game Pesawat Masalah. Hal ini dapat diketahui dari perbandingan sebelum menggunakan metode Game Pesawat Masalah nilai rata-rata kelas siswa 72,03, setelah menggunakan metode Game Pesawat Masalah nilai rata-rata dapat dijelaskan sebagai berikut: nilai rata-rata pada siklus I yaitu 75,67, sedangkan nilai rata-rata pada siklus II yaitu 80,67. Tingkat ketuntasan belajar (KKM) pada siklus I adalah 63% sedangkan

ketuntasan belajar pada siklus II adalah 87,5%¹¹ (Farida, 2016).

Adapun perbedaan dan persamaan dari penelitian terdahulu yaitu sama-sama menggunakan Metode Game Pesawat Masalah, sedangkan perbedaannya yaitu pada mata pelajaran, jenis dan pendekatan, waktu dan tempat, serta objek kelas yang berbeda.

C. Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut: " Penggunaan Metode Game Pesawat Masalah (GPM) Efektif Terhadap Kesulitan Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Fiqh Kelas X Man 2 Sinjai”

Hipotesis statistik dari penelitian ini yaitu hipotesis nol (H_0) dan hipotesis alternatif (H_a) dengan keterangan sebagai berikut :

H_0 : Penggunaan Metode Game Pesawat Masalah (GPM) Tidak Efektif Mengatasi Kesulitan Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Fiqh Kelas X Man 2 Sinjai”

H_a : Penggunaan Metode Game Pesawat Masalah (GPM) Efektif Mengatasi Kesulitan Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Fiqh Kelas X MAN 2 Sinjai

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang dilakukan penulis adalah jenis penelitian eksperimen, yaitu penelitian percobaan dengan melakukan sebuah studi yang objektif, sistematis dan terkontrol untuk memprediksi atau mengontrol fenomena. Penelitian eksperimen bertujuan untuk menyelidiki hubungan sebab akibat dengan cara mengekspos satu atau lebih kelompok eksperimental dan satu atau lebih kelompok kontrol yang tidak dikenai perlakuan (Siregar, 2017). Jenis penelitian ini untuk menilai keefektivan suatu metode pembelajaran yaitu Metode Game Pesawat Masalah Terhadap Kesulitan Belajar Peserta Didik, Metode Game Pesawat Masalah ini merupakan prinsip game yang membawa peserta didik pada suasana baru dalam pembelajaran yang lebih menyenangkan serta peserta didik akan menikmati dan mengikuti setiap proses dalam pembelajaran sehingga

dengan metode ini diharapkan mampu mengatasi kesulitan belajar yang dialami.

Adapun metode penelitian eksperimen yang digunakan pada penelitian ini yaitu *true eksperimental*, dengan menggunakan *pretest-posttest control group design* yaitu menggunakan pengukuran *pre-test* pada kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol lalu diikuti dengan intervensi pada kelompok eksperimen, kemudian pengukuran *posttest* pada kedua kelompok. Hasil pengukuran *pre-test* dan *post-test* pada kelompok kemudian dibandingkan (Siregar et al., 2021). Adapun variabel yang akan diberikan *pretest* dan *posttest* yaitu Metode Game Pesawat Masalah.

2. Pendekatan Penelitian

Pendekatan penelitian yang digunakan penulis adalah pendekatan kuantitatif yaitu suatu pendekatan penelitian yang secara primer menggunakan paradigma post positivist dalam mengembangkan ilmu

pengetahuan (seperti pemikiran sebab akibat, reduksi kepada variabel, hipotesis dan pertanyaan spesifik, menggunakan pengukuran, serta pengujian teori), yang memerlukan data statistik (Emzir, 2017).

Dalam hal ini yang di eksperimenkan adalah Metode Game Pesawat Masalah untuk mengatasi Kesulitan Belajar Peserta Didik. Untuk itu penulis secara random memilih dua kelas yang dijadikan sampel penelitian. Satu kelas dilakukan perlakuan Metode Game Pesawat masalah, dan satu kelas lainnya tanpa diberikan perlakuan, kemudian seluruh sampel diberikan *pre-test* dan *post-test* untuk mengetahui efektif tidaknya Metode Game Pesawat masalah dalam mengatasi kesulitan belajar peserta didik.

Tabel 3.1

Skema pretest-posttest control group design

Kelompok	Pre Test	Perlakuan	Post Test
Eksperimen	O ₁	X	O ₃
Kontrol	O ₂	-	O ₄

B. Definisi Variabel

Variabel adalah segala sesuatu yang akan menjadi objek pengamatan penelitian, atau sebagai faktor-faktor yang berperan dalam peristiwa atau gejala yang akan diteliti (Suryabrata, 2014). Variabel yang digunakan penulis yaitu:

1. Variabel Independen/Variabel bebas (X) adalah variabel yang mempengaruhi atau menyebabkan terjadinya perubahan pada variabel dependen (terikat) istilah lain juga bisa diartikan sebagai variabel yang menjadi pemicu, yang menjadi akibat, yang menjadi pendorong terjadinya perubahan pada variabel dependen (terikat) (Tarjo, 2019). Dalam penelitian ini variabel bebas adalah Metode Game Pesawat Masalah, metode ini merupakan metode pembelajaran kelompok, dimana peserta didik dibagai menjadi beberapa kelompok terdiri dari 4-5 orang dan memunculkan pertanyaan yang belum di mengerti kemudian bekerja sama untuk memecahkan masalah tersebut, pada metode ini diharapkan peserta didik menjadi aktif, kemampuan bertanya peserta didik bertambah dan rasa ingin tahu peserta didik bertambah.

2. Variabel Dependen/Variabel terikat (Y) adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas (Tarjo, 2019). Dalam penelitian ini variabel terikat yaitu Kesulitan Belajar Peserta Didik, yaitu mengenai kebosanan dan kurang perhatiannya peserta didik terhadap materi yang diajarkan.

C. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di MAN 2 Sinjai, Provinsi Sulawesi Selatan, Indonesia dengan waktu penelitian pada bulan Mei-Juni Tahun 2023. Selain karena berdasarkan identifikasi penulis metode pembelajaran di MAN 2 Sinjai kurang variatif sehingga peserta didik merasa bosan dan kurang menunjukkan semangat dalam belajar, serta lokasi yang dapat dijangkau oleh peneliti.

D. Populasi Dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari objek atau subjek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari, kemudian ditarik suatu kesimpulan. Populasi adalah kelompok yang menjadi

perhatian peneliti, kelompok yang berkaitan dengan untuk siapa generalisasi hasil penelitian itu berlaku. Kelompok yang menjadi populasi dalam bidang pendidikan bisa kelompok manusia yang secara individual seperti, siswa, guru, dan individu lainnya. Atau bisa kelompok yang bukan individu seperti kelas, sekolah, atau berbagai fasilitas lainnya (Hermawan, 2019).

Sejalan dengan pendapat diatas, maka populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X yang terdiri dari 4 kelas yaitu X MIA 1, XMIA 2, XIS 1 dan X IS 2 dengan jumlah siswa keseluruhan kelas X yaitu 61 siswa. Sebagaimana yang tercantum dalam tabel berikut:

Tabel 3.2
Populasi peserta didik kelas X MAN 2 Sinjai

No	Kelas	Jumlah Siswa
1	X MIA 1	15
2	X MIA 2	15
3	X IS 1	16
4	X IS 2	15
Jumlah		61

2. Sampel

Sampel adalah bagian terpilih dari populasi yang dipilih melalui beberapa proses dengan tujuan menyelidiki atau mempelajari sifat-sifat tertentu dari populasi induk. Sampel adalah sekumpulan kasus yang ditarik atau dipilih dari kumpulan atau populasi kasus yang lebih besar, biasanya dengan tujuan memperkirakan karakteristik dari himpunan atau populasi yang lebih besar (Swarjana, 2022).

Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini yaitu teknik *sampling kuota*, *sampling kuota* adalah teknik untuk menentukan sampel dari populasi yang mempunyai ciri-ciri tertentu sampai jumlah kuota yang diinginkan. *Sampling kuota* adalah teknik untuk menentukan sampel dari populasi yang mempunyai ciri-ciri tertentu sampai jumlah (kuota) yang diinginkan (Sugiono, 2015). Dalam teknik ini jumlah populasi tidak diperhitungkan akan tetapi diklasifikasikan dalam beberapa kelompok (D. N. Saputra et al., 2022). Dengan ini peneliti menetapkan sampel penelitian dengan ciri-ciri memiliki kesulitan dalam belajar peserta didik yaitu kelas X MIA 2 yang terdiri dari 15 siswa sebagai kelas

kontrol dan X IS 2 terdiri atas 15 siswa sebagai kelas eksperimen, jadi total jumlah sampel dalam penelitian ini yaitu 30 orang.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan cara mengumpulkan data yang dibutuhkan untuk menjawab rumusan masalah penelitian (Noor, 2017). Teknik pengumpulan data yang dilakukan oleh penulis yaitu dengan menggunakan tes dan dokumentasi.

1. Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data dengan cara menghimpun bahan dan keterangan, yang dilakukan melalui pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap fenomena yang menjadi objek pengamatan. Sebagai teknik pengumpulan data, observasi banyak digunakan untuk mengamati tingkah laku individu atau proses terjadinya suatu kegiatan, yang menjadi indikator variabel yang akan diteliti. Format observasi dapat berisi aspek-aspek tingkah laku yang akan diukur, kejadian-kejadian yang menjadi sasaran pengamatan, serta semua indikator yang menjadi penanda variabel yang dapat diamati yang

selanjutnya dicatat dalam format observasi. Pedoman observasi dapat bersifat tertutup dalam bentuk daftar cek (*check list*), dapat pula bersifat terbuka yang dicatat oleh observer (Djaali, 2020).

2. Tes

Tes adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan memberikan serentetan soal kepada subjek yang diperlukan datanya. Pengumpulan data dengan menggunakan tes dapat disebut sebagai pengukuran (Nasruddin, 2019). Tes ini bertujuan untuk mengukur sejauh mana respon, keaktifan, dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran fiqh kelas X MAN 2 Sinjai, dengan menggunakan tes tertulis.

3. Dokumentasi

Dokumentasi yaitu setiap proses pembuktian yang didasarkan atas jenis sumber apapun, baik yang bersifat tulisan, lisan, gambar, atau arkeologis (Nasruddin, 2019). Dokumentasi dalam penelitian ini berupa catatan ataupun arsip gambar yang menjadi peluang dalam mendapatkan data atau informasi untuk mengetahui Efektifitas Metode Game Pesawat Masalah

Terhadap Kesulitan Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Fiqh Kelas X MAN 2 Sinjai.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam melakukan kegiatan untuk mengumpulkan data agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah dengan adanya instrumen tersebut (Amruddin et al., 2022).

Instrumen penelitian dapat juga diartikan sebagai alat yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian agar data lebih mudah diolah, dan data yang telah terkumpul dengan menggunakan instrumen akan dideskripsikan dilampirkan atau digunakan untuk menguji hipotesis.

1. Lembar Observasi

Lembar observasi merupakan pedoman yang berisi indikator-indikator yang digunakan untuk melakukan suatu pengamatan. Inddikator-indikator tersebut merupakan acuan sekaligus batasan-batasan dalam melakukan observasi pada suatu penelitian sehingga proses observasi yang dilakukan menjadi

terstruktur dan terarah serta data yang dihasilkan tidak bias (Djaali, 2020).

Observasi dilakukan untuk mengetahui kebentaran dalam suatu penelitian. sistem observasi di lapangan dicatat untuk mendapatkan data yang jelas. Adapun skala pengukuran dalam proses observasi nantinya yaitu menggunakan skala guttman. Dalam pengukuran dengan tipe ini, akan didapatkan jawaban, yaitu “ Ya-Tidak” dengan keterangan “Ya” memiliki nilai= 1, dan “Tidak” Memiliki nilai = 0 (Pangaben et al., 2020).

2. Lembar Tes

Instrumen tes digunakan untuk mengukur hasil belajar kognitif siswa yang berupa soal pilihan ganda. Instrumen tes digunakan untuk *pre test* dan *post test*. *Pre test* digunakan untuk mengukur kemampuan awal sebelum diberikan perlakuan. *Post test* digunakan untuk mengukur hasil belajar peserta didik setelah diberikan perlakuan. Instrumen tes dibuat sebanyak 10 soal pilihan ganda tentang “Memahami konsep jual beli dalam Islam”.

3. Alat dokumentasi

Alat dokumentasi yaitu alat pengumpulan data berupa:

- a. Daftar atau catatan siswa yang terlibat dalam penelitian
- b. *Handphone* (kamera) berfungsi untuk memotret jika peneliti sedang melakukan kegiatan dengan responden atau sebagai sumber data serta untuk mempermudah penelitian misalkan berupa foto-foto kegiatan pelaksanaan kegiatan penelitian
- c. Flashdisk berfungsi sebagai penyimpanan *data/file* untuk kepentingan penelitian.

G. Validasi Instrumen

Uji Validitas adalah kemampuan atau keandalan sebuah instrumen untuk mengukur variabel yang seharusnya diukur (Sugeng, 2022). Validitas juga merupakan kapasitas sebuah tes, instrumen atau pernyataan untuk memberikan hasil yang benar pada saat pengujian instrumen (Swarjana, 2016). Dalam hal ini instrumen yang divalidasi adalah instrumen tes.

H. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan bagian dari beberapa tahapan yang harus dilakukan dalam suatu penelitian. Kegiatan analisis data tentunya dilakukan setelah data terkumpul dari lapangan. Data diambil dari responden dengan menggunakan instrumen dalam penelitian kuantitatif yang menggunakan test. Data-data yang sudah terkumpul dari lapangan kemudian ditabulasi berdasarkan variable, hal ini dilakukan untuk mempermudah proses tahapan analisis data (Sutisna, 2020). Tehnik analisis data yang digunakan peneliti menggunakan bantuan aplikasi SPSS.

1. Statistik Deskriptif

Statistik deskriptif adalah statistik yang mempunyai tugas mengorganisasi dan menganalisa data angka, agar dapat memberikan gambaran secara teratur, ringkas dan jelas mengenai suatu gejala, peristiwa atau keadaan sehingga dapat ditarik pengertian atau makna tertentu (Sutisna, 2020). Dari analisis data statistik deskriptif ini akan memberikan gambaran atau pengukuran singkat mengenai apakah penggunaan Metode Game Pesawat Masalah (GPM) efektif

mengatasi kesulitan belajar atau sebaliknya.

2. Uji Prasyarat

a. Uji normalitas

Uji Normalitas adalah sebuah uji yang dilakukan dengan tujuan untuk menilai sebaran data pada sebuah kelompok data atau variabel, apakah sebaran data tersebut berdistribusi normal ataukah tidak. Hipotesis pada uji normalitas sebagai berikut:

Ho: diterima jika $\text{Sig.} > \alpha 0,05$ (data dinyatakan normal)

Ha: ditolak jika $\text{Sig.} < \alpha 0,05$ (data dinyatakan tidak normal) (M. F. Saputra, 2022).

Normalitas ini bisa dipakai untuk mengoreksi apakah ada data pada variabel dalam riset distribusi normal atau tidak. Uji normalitas ini dilakukan dengan menggunakan rumus distribusi Kuadrat X^2 dengan taraf signifikan 0,05 (Giawa, 2022). Dalam hal ini uji normalitas akan memberikan kejelasan dari data yang telah dikumpulkan kemudian mengambil kesimpulan

apakah Metode Game Pesawat Masalah berdistribusi normal mengatasi kesulitan belajar atau tidak

b. Uji homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui sampel yang digunakan berasal dari populasi yang homogen atau tidak (Bafadhol, 2017). Cara yang digunakan untuk mengetahui homogenitasnya dengan membandingkan kedua variannya. Uji homogenitas dilakukan pada data post test. Uji homogenitas dianalisis menggunakan levene's statistic, apabila skor homogenitas kelompok eksperimen dan kelompok kontrol menunjukkan skor signifikansi $> 0,05$ maka kelompok dinyatakan homogen, dan jika skor signifikansi < 0.05 , maka kelompok dinyatakan tidak homogen. (Prawira, 2006). Dalam uji homogenitas ini soal yang dilakukan untuk pengujian adalah butir soal *post-test*, sehingga dapat diketahui apakah kelas eksperimen dan kelas kontrol homogen atau tidak untuk dilakukan tindak lanjut.

3. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji-t *paired sampel t-test*, dimana pengambilan keputusan analisis data berdasarkan probabilitas jika nilai Sig < 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima (signifikan), jika nilai Sig > 0,05 maka H_0 diterima dan H_a ditolak (tidak signifikan) (Sugiono, 2015). Uji hipotesis ini merupakan hal paling penting dalam penelitian karna merupakan kesimpulan dari dugaan sebelumnya sehingga dengan uji hipotesis ini akan menjadi penentu dan uji akhir dalam menentukan apakah Metode Game Pesawat Masalah (GPM) efektif mengatasi kesulitan belajar peserta didik atau sebaliknya.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

1. Profil Sekolah

Nama Sekolah	: MAN 2 Sinjai
Provinsi	: Sulawesi Selatan
Pemerintah/Kab/kota	: Sinjai
Kecamatan	: Sinjai Utara
Alamat	: Jln. Andi Mandasini No.02 Sinjai Utara Kecamatan Sinjai Utara dan Jln. Persatuan Raya Saukang (Borong Uttie), Sinjai Timur Kecamatan Sinjai Timur Kabupaten Sinjai Provinsi Sulawesi Selatan
Kode Post	: 92615
Status Sekolah	: Negeri
Website	: Man2sinjai.com

Tahun penegerian : 1997

Waktu Belajar : Pagi

2. **Visi, Misi dan Tujuan MAN 2 Sinjai**

a. Visi

“Terwujudnya generasi Islam yang tekun beribadah, unggul dan kompetitif dalam prestasi iptek, yang dilandasi akhlakul karimah dengan berbasis lingkungan sehat”.

b. Misi

Misi Madrasah Aliyah Aliyah Negeri (MAN) 2 Sinjai adalah untuk mencapai visi Madrasah tersebut, Misi dari penyelenggaraan pendidikan di Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 2 Sinjai adalah sebagai berikut:

- 1) Mengintegrasikan pembelajaran umum kedalam pembelajaran Agama
- 2) Mewujudkan pembelajaran dan pembiasaan dalam mempelajari Al-Qur'an dan menjalankan ajaran Agama Islam.
- 3) Mengimplementasikan nilai-nilai agama dalam kehidupan sehari-hari pada semua komponen pendidikan

- 4) Menyiapkan serta mengoptimalkan dan memberdayakan sarana dan prasarana yang ada
- 5) Meningkatkan kompetensi dan mutu tenaga pendidik dan tenaga kependidikan sesuai dengan perkembangan dunia pendidikan.
- 6) Selalu menciptakan lingkungan bersih dan sehat untuk mencegah kerusakan dan menghindari pencemaran lingkungan.

b. Tujuan

1) Tujuan Umum

“Menghasilkan manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan yang maha Esa, berbudi luhur, berkepribadian, mandiri, tangguh, cerdas, terampil, disiplin, beretos kerja, profesional, bertanggung jawab, produktif, sehat jasmani dan rohani, memiliki semangat kebangsaan, cinta tanah air, kesetiakawanan sosial, sadar akan sejarah bangsa dan sikap menghargai para pahlawan serta berorientasi masa depan”.

- 2) Tujuan Khusus
 - a) Memiliki presentasi akademik
 - b) Meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami dan mengaplikasikan materi
 - c) Meningkatkan kemampuan siswa dalam bahasa Inggris dan bahasa Arab
 - d) Mengekspresikan diri melalui kegiatan seni dan budaya
 - e) Mencerdaskan peserta didik sehingga menjadi madrasah yang diminati masyarakat
 - f) Meningkatkan etos kerja dan profesionalisme tenaga pendidikan
 - g) Memiliki presentasi non akademik sesuai dengan kompetensi yang ada
 - h) Memberikan motivasi dan komitmen yang tinggi untuk mencapai presentasi dan keunggulan serta memiliki kepribadian yang kokoh
 - i) Memiliki wawasan iptek yang mendalam dan luas
 - j) Memiliki kepekaan sosial dan kepemimpinan

- k) Disiplin yang tinggi dan ditunjang oleh kondisi fisik yang prima
- l) Menciptakan madrasah yang bersih dan hijau sehingga nyaman untuk belajar
- m) Memenuhi sarana prasarana yang standar.

B. Hasil dan Pembahasan Penelitian

1. Hasil Penelitian

a. Observasi Penelitian

LEMBAR OBSERVASI FAKTOR INTERNAL DAN
EKSTERNAL
KESULITAN BELAJAR PESERTA DIDIK
MATA PELAJARAN FIQH KELAS X
MAN 2 SINJAI

No	Aspek Observasi	Penilaian		Skor
		Ya	Tidak	
1	Pembelajaran tidak dimulai tepat waktu		√	0
2	Pembelajaran dilakukan hanya satu arah yaitu guru lebih aktif dalam pembelajaran	√		1
3	Guru tidak menggunakan media pembelajaran	√		1
4	Guru hanya menggunakan metode ceramah	√		1

5	Dalam menyampaikan materi fiqh guru tidak menarik perhatian peserta didik untuk agar fokus memahami materi	√		1
6	Guru tidak memberikan motivasi peserta didik agar tertib dalam proses pembelajaran berlangsung		√	0
7	Peserta didik tidak fokus dalam pembelajaran	√		1
8	Peserta didik kurang bersemangat dalam pembelajaran	√		1
9	Bermain ponsel saat pembelajaran berlangsung	√		1
10	Tidak aktif dalam bertanya	√		1
11	Peserta didik acuh tak acuh pada proses pembelajaran	√		1
12	Menutup pembelajaran tidak melibatkan peserta didik dalam menyimpulkan materi	√		1
Total				10

Dari hasil observasi yang memengaruhi kesulitan belajar peserta didik pada mata pelajaran fiqh kelas X MAN 2 Sinjai dilihat dari faktor internal dan faktor eksternal pendidik dan peserta didik, yaitu bahwa dalam pembelajaran pendidik menggunakan

metode ceramah dan pembelajaran hanya dilakukan satu arah serta tidak melibatkan peserta didik sehingga dengan begitu peserta didik kurang memperhatikan pembelajaran dan ini bentuk salah satu kesulitan belajar yang dialami peserta didik karna kurangnya perhatian terhadap materi serta acuh tak acuh pada proses pembelajaran sehingga tujuan pendidikan kurang tercapai.

b. Deskripsi Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian untuk kelas kontrol yaitu kelas X IPA2 dimana jumlah peserta didik sebanyak 15 orang dengan pembagian peserta didik perempuan sebanyak 11 orang dan peserta didik laki-laki sebanyak 4 orang. Kemudian untuk kelas eksperimen merupakan kelas X IPS2 dengan jumlah peserta didik sebanyak 15 orang dengan pembagian untuk peserta didik perempuan sebanyak 7 orang, dan untuk peserta didik laki-laki sebanyak 8 orang. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.1
Jumlah Peserta didik kelas kontrol dan kelas eksperimen

Kelas	Jumlah Peserta Didik	
	Laki-laki	Perempuan
Kelas Kontrol	4	11
Kelas Eksperimen	8	7
Jumlah	12	18
Total	30	

Sumber Data: Olah data Peneliti, Mei 2023

1). Data Kelas Kontrol

Pada kelas kontrol ini peneliti melakukan pengamatan atas situasi belajar saat kegiatan pembelajaran mata pelajaran Fiqih. Hasil pengamatan penulis bahwa kelas kontrol suasana belajar yang terjadi adalah guru mengajar dengan metode konvensional berupa ceramah dan penugasan, kemudian peserta didik mendengar, memperhatikan dan menyimak materi yang disampaikan oleh guru fiqih. Dalam suasana belajar yang kondusif tersebut tentu guru dengan mudah bisa memberikan materi kepada peserta didik, tinggal hasil guru melakukan penilaian dari kegiatan belajar.

Untuk hasil awal peneliti melakukan pre-test, yang bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik sebelum diterapkannya materi jual beli dari mata pelajaran fiqih. Hasil yang diperoleh dimana nilai terendah yaitu 10 dan yang tertinggi 100. Kemudian peneliti melakukan post-test yang bertujuan untuk mengetahui hasil dari seluruh rangkaian kegiatan belajar materi jual beli, hasil yang diperoleh sangat memuaskan, dimana nilai terendah 70 dan nilai tertinggi adalah 100. Untuk lebih jelasnya hasil penilaian dari pre-test dan post-test pada kelas kontrol dengan materi jual beli dapat dilihat pada tabel 4.2.

Tabel 4.2

Data Penelitian Kelas Kontrol

No	NIS	Nama	Jenis Kelamin	Pre-Test	Post-Test
1	2204	M. Afdal	L	70	80
2	2172	Abdul Gaffar	L	90	90
3	2231	Safaruddin	L	10	90

4	2209	Muhammad Farid Alfahd	L	50	80
5	2177	Aminah	P	30	60
6	2193	Husnul Hatimah	P	80	90
7	2227	Rezki Ramadhani Amin	P	80	100
8	2249	Bayanna Islamiyah	P	60	90
9	2202	Maharaya Dwi Putri	P	80	100
10	2225	Nurul Syazana	P	90	70
11	2187	Ayu Wardani	P	10	90
12	2210	Musheril Aulya	P	100	100
13	2240	Zahrah Istiqamah	P	40	80
14	2220	Nurhaliza	P	90	100
15	2234	Sherapova Thresandy	P	100	80

Sumber data: Olah data peneliti, Mei 2023

2). Data Kelas Eksperimen

Pada kelas eksperimen ini peneliti melakukan pengamatan atas situasi belajar saat kegiatan pembelajaran mata pelajaran Fiqih. Hasil pengamatan penulis bahwa kelas eksperimen suasana

belajar yang terjadi adalah guru mengajar dengan metode konvensional berupa ceramah dan penugasan, kemudian peserta didik beberapa yang mendengar, memperhatikan dan menyimak materi yang disampaikan oleh guru fiqih namun beberapa peserta didik kurang memperhatikan, senantiasa bermain-main, berbicara saat pemberian materi dan lambat saat mengumpulkan tugas yang diberikan. Dalam suasana belajar tersebut tentu materi yang disampaikan tidak dapat diserap secara maksimal, sehingga guru memerlukan suatu tindakan untuk menindak lanjuti kesulitan belajar yang di hadapi dengan merubah metode pembelajaran.

Sebelum peneliti menerapkan Metode GPM peneliti memberikan tes awal untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik sebelum diterapkannya materi jual beli dengan menggunakan Metode GPM pada mata pelajaran fiqih, Hasil yang diperoleh dimana nilai terendah yaitu 20 dan yang tertinggi 70. Peneliti mencoba menerapkan pembelajaran Metode Game Pesawat Masalah untuk mengatasi kesulitan belajar peserta didik yang

dihadapi pendidik pada kelas eksperimen, kemudian setelah penerapan Metode GPM peneliti melakukan post-test yang bertujuan untuk mengetahui hasil dari seluruh rangkaian kegiatan belajar materi jual beli, hasil yang diperoleh sangat memuaskan, dimana nilai terendah 70 dan nilai tertinggi adalah 100. Untuk lebih jelasnya hasil penilaian dari pre-test dan post-test pada kelas kontrol dengan materi jual beli dapat dilihat pada tabel 4.3.

Tabel 4.3
Data Penelitian Kelas Eksperimen

No	NIS	Nama	Jenis Kelamin	Pre - Test	Post- Test
1	2173	Adnan Ansar	L	30	80
2	2178	Aminuddin	L	30	90
3	2179	Andi Ahyar	L	50	70
4	2184	Annisa A	P	70	80
5	2188	Dinda Aulia R	P	30	100
6	2189	Dzulfadliansa	L	50	80

7	2196	Izmi Agus	P	60	90
8	2197	Lusiana	P	20	90
9	2199	M. Fadil	L	30	90
10	2200	M. Fajri	L	60	100
11	2203	Maya Safana	P	50	70
12	2211	Muslihatunnisa	P	50	90
13	2216	Naisaatul Mawahidah	P	70	90
14	2230	Rijal	L	70	100
15	2245	M. Afrizal Al Qadri	L	40	80

Sumber data: Olah data peneliti Mei 2023

1) Uji Validitas

Uji validitas dilakukan untuk mengukur valid atau tidak suatu tes yang dilakukan. Dalam uji validitas, setiap pertanyaan jumlah atau total keseluruhan tanggapan atau jawaban yang digunakan dalam setiap variabel. Suatu instrumen dikatakan valid apabila dapat mengungkapkan data dari variabel untuk mengukur tingkat validitas soal yang diteliti

secara tepat. Kriteria pengujian uji validitas sebagai berikut:

- a) Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$, maka instrumen penelitian dikatakan valid.
- b) Jika $r_{hitung} < r_{tabel}$, maka instrumen penelitian dikatakan tidak valid (Darma, 2021). Sementara nilai r_{tabel} diperoleh dengan rumus $df=n-2$ (n adalah jumlah data) (Riyono, 2016).

Tabel. 4.4
Validasi Instrumen Tes

		Correlations										
		P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	Total
P1	Pearson Correlation	1	,600*	,764**	-,866**	,577*	,444	,722*	,327	,577*	,600*	,736*
	Sig. (2-tailed)		,018	,001	,000	,024	,097	,002	,234	,024	,018	,002
	N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
P2	Pearson Correlation	,600*	1	,607*	-,756**	,756*	,873**	,600*	,464	,756*	,732*	,871*
	Sig. (2-tailed)	,018		,016	,001	,001	,000	,018	,081	,001	,002	,000

	N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
P3	Pearson Correlation	,764**	,607*	1	-,661**	,661*	,491	,491	,339	,661*	,607*	,767*
	Sig. (2-tailed)	,001	,016		,007	,007	,063	,063	,216	,007	,016	,001
	N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
P4	Pearson Correlation	-,866**	-,756*	-,661**	1	-,700*	-,577*	-,866*	-,472	-,700*	-,756*	-,830*
	Sig. (2-tailed)	,000	,001	,007		,004	,024	,000	,075	,004	,001	,000
	N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
P5	Pearson Correlation	,577*	,756*	,661**	-,700**	1	,577*	,577*	,756*	,700*	,756*	,874*
	Sig. (2-tailed)	,024	,001	,007	,004		,024	,024	,001	,004	,001	,000
	N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
P6	Pearson Correlation	,444	,873*	,491	-,577*	1	,444	,327	,866*	,600*	,779*	
	Sig. (2-tailed)	,097	,000	,063	,024	,024		,097	,234	,000	,018	,001
	N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
P7	Pearson Correlation	,722**	,600*	,491	-,866**	-,577*	,444	1	,600*	,577*	,873*	,779*

	Sig. (2-tailed)	,002	,018	,063	,000	,024	,097		,018	,024	,000	,001
	N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
P8	Pearson Correlation	,327	,464	,339	-,472	,756*	,327	,600*	1	,472	,732*	,703*
	Sig. (2-tailed)	,234	,081	,216	,075	,001	,234	,018		,075	,002	,003
	N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
P9	Pearson Correlation	,577*	,756*	,661**	-,700**	,700*	,866**	,577*	,472	1	,756*	,874*
	Sig. (2-tailed)	,024	,001	,007	,004	,004	,000	,024	,075		,001	,000
	N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
P10	Pearson Correlation	,600*	,732*	,607*	-,756**	,756*	,600*	,873*	,732*	,756*	1	,913*
	Sig. (2-tailed)	,018	,002	,016	,001	,001	,018	,000	,002	,001		,000
	N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
total	Pearson Correlation	,736**	,871*	,767**	,830**	,874*	,779**	,779*	,703*	,874*	,913*	1
	Sig. (2-tailed)	,002	,000	,001	,000	,000	,001	,001	,003	,000	,000	
	N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).												
**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).												

Hasil Validasi Tes

No Butir Instrumen	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan
1	736	0.514	Valid
2	871	0.514	Valid
3	767	0.514	Valid
4	830	0.514	Valid
5	874	0.514	Valid
6	779	0.514	Valid
7	779	0.514	Valid
8	703	0.514	Valid
9	874	0.514	Valid
10	913	0.514	Valid

Berdasarkan hasil pengolahan data, r_{tabel} 0.514 terdapat 15 sampel yang terdiri dari 10 item soal pilihan ganda. Dari hasil perhitungan validitas dapat dilihat bahwa $r_{hitung} > r_{tabel}$ terdapat semua item soal dinyatakan valid.

2) Uji Statistik Deskriptif

Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya. Termasuk dalam statistik deskriptif antara lain adalah penyajian data melalui label, grafik, dan diagram lingkaran,

tictogram, perhitungan modus, median, mean (pengukuran tendensi sentral), perhitungan desil, prensentil, perhitungan penyebaran data, melalui perhitungan rata-rata standar deviasi, perhitungan persentase.

Tabel 4.5
Statistik Deskriptif

Descriptive Statistics					
		PreKTRL	PostKTRL	PreEKSP	PostEKSP
N	Valid	15	15	15	15
	Missing	0	0	0	0
Mean		65,33	86,67	47,33	86,67
Std. Error of Mean		7,920	3,034	4,306	2,520
Median		80,00	90,00	50,00	90,00
Mode		80 ^a	90	30 ^a	90
Std. Deviation		30,675	11,751	16,676	9,759
Variance		940,952	138,095	278,095	95,238
Range		90	40	50	30
Minimum		10	60	20	70
Maximum		100	100	70	100
Sum		980	1300	710	1300
a. Multiple modes exist. The smallest value is shown					

Sumber data: Hasil analisis data dengan SPSS 25

Berdasarkan tabel 4.4 di atas menunjukkan bahwa nilai *prest test* hasil belajar untuk kelas

kontrol diperoleh dengan nilai minimum sebesar 10, nilai maksimum 100, sedangkan untuk nilai *post-test*nya yaitu untuk nilai minimum 60 dan nilai maksimum 100. Sementara untuk kelas eksperimen nilai pretestnya 20 untuk nilai minimum dan 70 untuk nilai maksimum, sedangkan nilai post tesnya yaitu 70 untuk nilai minimum dan 100 untuk nilai maksimum. Untuk nilai rata-rata (*mean*) yang diperoleh baik kelas kontrol maupun kelas eksperimen yaitu sebesar 86,27, sedangkan nilai standar deviasi untuk kelas kontrol 3,034 dan untuk kelas eksperimen sebesar 2,520.

3) Uji Normalitas

Pengujian normalitas dilakukan pada data hasil belajar *Pre Test* dan *Post Test* terhadap kelas kontrol dan kelas eksperimen pada pembelajaran Fiqih. Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang didapat dari penelitian merupakan data dari distribusi normal atau tidak. Uji normalitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji Shapiro Wilk. Data dikatakan normal, jika dari

uji Shapiro Wilk diketahui $Sig > p = 0,05$.
Sebaliknya, tidak normal jika $Sig. < 0,05$.

Tabel 4.6

Uji Normalitas Data Kesulitan Belajar Peserta Dididk

Tests of Normality							
	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Kesulitan Belajar	Pre-Tes Eksperimen	,184	15	,183	,910	15	,136
	Post-Tes Eksperimen	,234	15	,027	,891	15	,070
	Pre-tes Kontrol	,217	15	,056	,887	15	,060
	Post-tes Kontrol	,212	15	,069	,891	15	,069

a. Lilliefors Significance Correction

Sumber data: Hasil analisis data dengan SPSS 25

Berdasarkan hasil uji normalitas di atas yang di analisis menggunakan uji *Shapiro Wilk*, diperoleh nilai *Sig* untuk *Pre tes* kelas eksperimen sebesar 0,136 dan nilai *Sig* untuk *Pots tes* kelas eksperimen sebesar 0,070 dan nilai *sig pre test* kelas kontrol sebesar 0,060 serta nilai *sig post test* kelas kontrol sebesar 0,69. Dari hasil uji normalitas data semua sampel diperoleh *Sig* lebih besar dari 0,05, maka

dapat disimpulkan bahwa data hasil belajar *Pre tes* dan *Post test* kelas eksperimen dan kelas kontrol dalam pembelajaran Fiqih berdistribusi normal.

4) Uji homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah satu atau lebih kelompok data sampel memiliki variansi yang sama atau tidak. Uji homogenitas dilakukan supaya dua kelompok data atau lebih layak untuk dibandingkan. Data dikatakan memenuhi asumsi homogen jika nilai *Sig* > 0,05 sebaliknya data yang tidak homogen memiliki nilai *Sig* < 0,05

Tabel 4.7

Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Kesulitan belajar siswa	Based on Mean	,373	1	28	,546
	Based on Median	,224	1	28	,640
	Based on Median and with adjusted df	,224	1	27,231	,640

	Based on trimmed mean	,296	1	28	,591
--	-----------------------	------	---	----	------

Sumber data: Hasil analisis data dengan SPSS 25

Hasil pengujian di atas yang terdapat oleh *Based on Mean* dengan nilai *Sig* sebesar 0,546. Nilai probabilitas (nilai *Sig*) > 0.05 maka dapat disimpulkan bahwa distribusi data homogen.

5) Uji Hipotesis

Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji-t *paired sampel t-test* pada SPSS 25. Hipotesis yang akan diujikan dalam pengujian hipotesis ini sebagai berikut:

- a. H_0 : Penggunaan Metode Game Pesawat Masalah (GPM) Tidak Efektif Mengatasi Kesulitan Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Fiqh Kelas X Man 2 Sinjai”
- b. H_a : Penggunaan Metode Game Pesawat Masalah (GPM) Efektif Mengatasi Kesulitan Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Fiqh Kelas X MAN 2 Sinjai.

Pengambilan keputusan analisis data berdasarkan probabilitas jika nilai *Sig* < 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima (signifikan), jika nilai *Sig* > 0,05 maka H_0 diterima dan H_a ditolak (tidak signifikan).

Tabel. 4.8
Uji Hipotesis

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_Ktrl - PostTest_Ktrl	-21,333	29,488	7,614	-37,663	-5,004	-2,802	14	,014
Pair 2	preTest_Eksp - PostTest_Eksp	-39,333	19,074	4,925	-49,896	-28,771	-7,987	14	,000

Sumber data: Hasil analisis data dengan SPSS 25

Berdasarkan tabel 4.8 di atas dimana hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa nilai *Sig*. (*2-tailed*) untuk kelas kontrol sebesar 0,014. Nilai signifikansi yang diperoleh tersebut lebih kecil dari 0,05 atau $0,014 < 0,05$. Kemudian untuk kelas eksperimen sebesar 0,000.

Nilai signifikansi yang diperoleh tersebut lebih kecil dari 0,05 atau $0,000 < 0,05$ Karena pada kaidah pengujian jika nilai *Sig. (2-tailed)* $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak, dengan kata lain penggunaan metode GPM efektif dalam mengatasi kesulitan belajar peserta didik pada pembelajaran fiqih terutama pada kelas eksperimen yaitu kelas X IPS2 MAN 2 Sinjai.

2. Pembahasan Penelitian

Berdasarkan hasil pengamatan bahwa kesulitan belajar yang ditemui pada peserta didik di kelas X MAN 2 Sinjai yaitu beberapa peserta didik kurang memperhatikan, senantiasa bermain-main, berbicara saat pemberian materi dan lambat saat mengumpulkan tugas yang diberikan serta metode yang digunakan peserta didik yaitu hanya menggunakan metode ceramah dan penugasan.

Melihat kesulitan belajar yang dialami peserta didik peneliti mencoba menerapkan metode GPM dan menawarkan solusi untuk masalah yang dialami sehingga dengan penggunaan metode GPM kesulitan

belajar teratasi dan peserta didik tidak monoton hanya mendengarkan materi namun aktif dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi terdapat kesulitan belajar yang dihadapi oleh peserta didik, yang dikarenakan oleh faktor internal dan faktor eksternal pendidik dan peserta didik, ini dilihat dari fakta yang terjadi bahwa dalam pembelajaran peserta didik kurang fokus, kurang bersemangat dan beberapa faktor lainnya yang mempengaruhi kesulitan belajar peserta didik sehingga kurang tercapai tujuan dalam pendidikan.

Adapun hasil yang diperoleh berdasarkan hasil penelitian Metode Game Pesawat Masalah (GPM) terhadap kesulitan belajar peserta didik. Dalam analisis deskriptif, dilihat dari hasil analisis data untuk tes awal (pre-test) antara kelas kontrol dan kelas eksperimen terdapat nilai rata-rata yang berbeda, hal ini dapat dilihat pada tabel 4.4 yang menyatakan kelas eksperimen memiliki nilai rata-rata rendah daripada kelas kontrol.

Hasil belajar peserta didik merupakan salah satu tujuan dari proses pembelajaran disekolah, sehingga

diharapkan dengan penerapan metode dalam pembelajaran semakin efektif dalam pencapaian tujuan pembelajaran (Nasution, 2017). Metode Game Pesawat Masalah (GPM) ini mempunyai tujuan peserta didik dapat mengikuti rangkaian kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dan tanpa ada perasaan terbebani, karena peserta didik merasa senang mengikuti kegiatan pembelajaran, maka peserta didik pastinya akan bersemangat dan mendapatkan apa yang dicapai dalam pembelajaran tersebut. Selain itu metode ini juga dapat mengatasi kejenuhan dan rasa malas peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran (Suharyati, n.d.)

Penerapan metode Game Pesawat Masalah (GPM) ini merupakan bantuan atau bimbingan kepada peserta didik untuk meningkatkan hasil belajar, hal ini diperkuat oleh meningkatnya hasil belajar peserta didik yang diperoleh dari kelas eksperimen yang diberikan perlakuan metode GPM, ini dapat dilihat pada tabel 4.4 pada nilai rata-rata pre-test kelas eksperimen jauh berbeda dari pada kelas kontrol namun setelah dilakukan perlakuan pada kelas eksperimen nilai rata-rata yang diperoleh post-test kelas eksperimen dan kelas

kontrol berdistribusi sama, ini artinya ada peningkatan hasil belajar yang signifikan terhadap kelas kontrol sehingga dapat dikatakan kesulitan belajar yang dialami peserta didik dapat teratasi dengan menggunakan metode GPM.

Kemudian dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas untuk mengetahui jenis uji hipotesis yang digunakan, pada uji normalitas hasil pre-tes dan post-test kelas kontrol dan kelas eksperimen berdistribusi normal, kemudian pada uji homogenitas hasil belajar peserta didik atau post-test kelas kontrol dan kelas eksperimen memiliki asumsi homogen, sehingga uji yang dilakukan selanjutnya adalah uji hipotesis dengan menggunakan uji paired sample test. Pada uji ini hasil yang diperoleh yaitu H_a diterima dan H_0 ditolak, ini menunjukkan bahwa penggunaan metode GPM efektif mengatasi kesulitan belajar peserta didik.

Berdasarkan apa yang telah peneliti kemukakan di atas bahwa Metode Game Pesawat Masalah (GPM) efektif dalam mengatasi kesulitan belajar peserta didik pada mata pelajaran fiqh kelas X MAN 2 Sinjai. Dalam hal ini penyebab metode GPM ini efektif digunakan

yakni sebab ketika metode ini di terapkan kepada peserta didik dapat membuat peserta didik lebih aktif dan merasa tidak kaku dalam belajar karna selain bisa belajar peserta didik juga akan mengenang masa kecil dengan bermain pesawat sehingga pembelajaran dapat dirasa menyenangkan dan tidak membosankan.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti, sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Yuliardini, 2017) Setelah penerapan metode GPM tidak ada peserta didik yang mendapat nilai dibawah rata-rata sehingga dapat dipastikan Metode GPM ini efektif digunakan untuk menyelesaikan soal Matematika. Selanjutnya penelitian dari (Lismayana, 2018) Menyimpulkan bahwa mulai dari pra tindakan, siklus I ke siklus II Problem Solving peserta didik pada mata pelajaran PAI meningkat setelah menggunakan metode Game Pesawat Masalah, dari hasil penelitian tersebut terdapat kesamaan bahwa metode GPM yang digunakan sama-sama mengatasi permasalahan. Selanjutnya hasil penelitian yang dilakukan oleh (Alika et al., n.d.) dari hasil yang diperoleh dari 2 siklus yaitu penggunaan metode pembelajaran pesawat masalah

dapat meningkatkan aktivitas belajar peserta didik, hal ini pun sama dari hasil yang diperoleh peneliti bahwa metode GPM efektif untuk diterapkan.

Penelitian (Sufah, 2021) hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata sebelum diberi perlakuan dan sesudah diberi perlakuan berbeda, hasil yang telah di berikan perlakuan meningkat sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh dari hasil belajar setelah dilakukan penerapan metode GPM. Penggunaan metode Game Pesawat Masalah (GPM) mendapatkan hasil yang efektif dan meningkatkan hasil belajar sehingga metode GMP ini layak untuk diterapkan pada proses pembelajaran. Menurut (Farida, 2016) dalam penggunaan metode Game Pesawat Masalah (GPM) menunjukkan ada keefektifan penggunaan metode dan peningkatan hasil belajar yang diperoleh .

Penggunaan metode Game Pesawat Masalah (GPM) dengan hasil yang diperoleh dapat menunjang dan memberikan solusi permasalahan pembelajaran. Walaupun terdapat perbedaan dari mata pelajaran dan tingkat atau jenjang pendidikan namun hasil penelitian

mengungkap bahwa metode GPM bisa meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran yang berbeda dan disetiap jenjang pendidikan dari jenjang SD sampai pada Jenjang SMA sederajat, dengan demikian ketika hasil belajar bisa meningkat maka tentunya permasalahan kesulitan belajar pun bisa diatasi. Ini menunjukkan bahwa diperkirakan Metode Game Pesawat Masalah (GPM) ini tidak hanya efektif digunakan pada satu mata pelajaran saja dan satu tingkatan saja namaun metode ini Efektif diterapkan pada mata pelajaran apapun seperti mata pelajaran Al-qur'an hadis, akidah akhlak, maupun mata pelajaran lainnya dari setiap jenjang ataupun tingkatan dalam pendidik

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian kelas kontrol dan kelas eksperimen ditarik kesimpulan bahwa Metode Game Pesawat Masalah (GPM) Efektif dalam mengatasi kesulitan belajar peserta didik pada mata pelajaran fiqhi kelas X MAN 2 Sinjai terutama kelas eksperimen pada kelas X IPS 2 yang dibuktikan dengan hasil uji hipotesis yang menunjukkan bahwa nilai *Sig. (2-tailed)* untuk kelas kontrol sebesar 0,014. Nilai signifikansi yang diperoleh tersebut lebih kecil dari 0,05 atau $0,014 < 0,05$. Kemudian untuk kelas eksperimen sebesar 0,000. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak, artinya metode Game Pesawat Masalah (GPM) Efektif digunakan dalam mengatasi kesulitan belajar peserta didik.

B. Saran

Adapun saran yang peneliti bisa utarakan setelah melakukan penelitian ini yaitu:

1. Pendidik dalam hal ini guru, harus bisa mengembangkan diri dan memiliki kemampuan dalam mengelola kelas ketika menghadapi kesulitan belajar peserta didik terutama penguasaan metode pembelajaran
2. Bahwa kesulitan belajar peserta didik jangan dianggap adalah masalah besar karena hal itu terjadi juga disebabkan ketidak mampuan pendidik dalam melaksanakan pembelajaran
3. Penelitian ini bisa dieksperimenkan pada mata pelajaran yang lain dibidang PAI

DAFTAR PUSTAKA

- Abduloh, A., Suntoko, S., Purbangkara, T., & Abikusna, A. (2022). *Peningkatan dan Pengembangan prestasi Belajar Peserta Didik*. Uwais Inspirasi Indonesia. www.penerbituwais.com
- Agustini, F., & Sopandi, W. (2017). Peningkatan Kemampuan Bertanya Dan Penguasaan Konsep Ipa Melalui Pendekatan Question Formulation Technique (QFT). *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 17(1). <https://doi.org/10.17509/jpp.v17i1.6633>
- Akrim, A. (2022). *Buku Ajar Strategi Pembelajaran*. Umsu Press.
- Alika, P. A., Rasmiwetti, R., & Haryati, S. (n.d.). *Penerapan Metode Pembelajaran Pesawat Masalah Untuk Meningkatkan Kaktivitas dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pokok Bahasan Kelarutan dan Hasil Kali Kelarutan di Kelas XI MIA 2 SMA Islam As-Shofa Pekanbaru*. 1–8.
- Amruddin, A., Ickhsanto, W., Damanik, D., Purba, E., Umar, M., Ruswandi, W., Febrian, W. D., Cahyadi, I. G., Yuliasuti, Y., & Nyoman, I. A. (2022). *Metodologi Penelitian Manajemen*. PT Global Eksekutif Teknologi.
- Angriani, W. (2016). Problematika kesulitan belajar siswa. *Gerbang Etam*, 10.
- As'ary, M. (2019). *Buku Siswa Fikih*. Direktorat KSKK Madrasah.

- Bafadhol, I. (2017). Lembaga Pendidikan Islam Di Indonesia. *Jurnal Edukasi Islami Jurnal Pendidikan Islam*, 06(11), 59–72.
<http://jurnal.staialhidayahbogor.ac.id/ei/article/view/95>
- Darma, B. (2021). *Statistika Penelitian Menggunakan SPSS*. Guepedia.
- Djaali, D. (2020). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. PT Bumi Aksara.
- Farida, C. (2016). *Peningkatan Pemahaman Pada Mata Pelajaran SKI Menggunakan Metode Game Pesawat Masalah Kelas IV SDNU Kanjeng Sepuh Sidayu Gresik*. UIN Sunan Ampel Surabaya.
- Frenita, A. (2013). Faktor-Faktor Penyebab Kesulitan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di Sma. *Jurnal Ilmiah Program Studi Matematika STKIP Siliwangi Bandung*, 2(1), 1–12.
<http://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/2700>
- Gazali, M. (2013). Optimalisasi Peran Lembaga Pendidikan Untuk Mencerdaskan Bangsa. *Al-Ta'dib*, 6(1), 126–136.
- Giawa, M. (2022). *Sembilan Jurnal Pendidikan Pancasila dan Kewarga Negara 25 Hubungan Profesional Guru Dengan Karakter Siswa Kelas XI SMA Swasta Mulia Pratama Medan Tahun Ajaran 2022/2023*. 4(2), 9–25.
- Halik, A. (2012). Metode Pembelajaran: Perspektif Pendidikan Islam. *Al-'Ibrah*, 1(1), 45–57.
- Hamid, A. (2019). Berbagai Metode Mengajar bagi Guru dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Penelitian Sosial Dan Keagamaan*, 9(2), 1–16.

- Haqiqi, A. K. (2018). Analisis Faktor Penyebab Kesulitan Belajar Ipa Siswa Smp Kota Semarang. *Edu Sains: Jurnal Pendidikan Sains & Matematika*, 6(1), 37. <https://doi.org/10.23971/eds.v6i1.838>
- Hidayati, H., & Mangkurat, U. L. (2020). *Belajar dan pembelajaran dalam metode ceramah*.
- Husein, M. (2020). Kesulitan Belajar Pada Siswa Sekolah Dasar: Studi Kasus Di Sekolah Dasar Muhammadiyah Karangwaru Yogyakarta. *Cahaya Pendidikan*, 6(1), 56–67. <https://doi.org/10.33373/chypend.v6i1.2381>
- Ismail, I. (2016). *Diagnosis Kesulitan Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Aktif*. 2, 30–43.
- Isnaini, A. (2021). *Metode Ceramah Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Membaca Alquran di Kelas*. 1(1), 576–581.
- Krismanto, J. (2022). *Tipe-Tipe Model Pembelajaran Kooperatif*. yayanan kita menulis.
- Kanza, N. R. F., Lesmono, A. D., & Widodo, H. M. (2020). Analisis Keaktifan Belajar Siswa Menggunakan Model Project Based Learning Dengan Pendekatan Stem Pada Pembelajaran Fisika Materi Elastisitas Di Kelas Xi Mipa 5 Sma Negeri 2 Jember. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 9(2), 71. <https://doi.org/10.19184/jpf.v9i1.17955>
- Latifah, S. (2017). Dampak Kesulitan Belajar Menulis Pada Aspek Sosial-Emosi Siswa Kelas 2 Di SD Muhammadiyah Bodon, Bantul. *Jurnal Widia Ortodidaktika*, 6(Kesulitan Belajar), 10–11.
- Lismayana, L. (2018). *Penerapan Game Pesawat Masalah (GPM) Dalam Meningkatkan Problem Solving Peserta*

Didik Pada Mata Pelajaran PAI Kelas VII A SMP Negeri 5 Sinjai Selatan Kab. Sinjai. IAIM Sinjai.

- Maesaroh, S. (2013). Peranan Metode Pembelajaran Terhadap Minat dan Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Kependidikan*, 1(1), 150–168.
- Mardiah, M. (2015). Metode Permainan Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal*, 1(1), 61–77. <https://doi.org/10.46963/mpgmi.v1i1.33>
- Mariyahningsih, N., & Hidayari, M. (2018). *Bukan Kelas Biasa Teori dan Praktik berbagai Model dan Metode Pembelajaran Menerapkan Inovasi Pembelajaran di kelas-kelas Inspiratif*. CV. Kekata Grup.
- Masykur, M. R. (2019). Metodologi Pembelajaran Fiqih. *Jurnal Al-Makrifat*, 4(2), 31–44.
- Muhaiba, R., Aisy, R. R., Imaniyah, N., Sari, S. M., & Agustina, S. D. (2013). Faktor Penyebab Kesulitan Belajar dan Dampak terhadap Perkembangan Prestasi Siswa Kelas 1-6 SDN Gili Timur 1. *Jurnal Pendidikan*, 53(9), 329–337.
- Mukrima, S. S. (2014). *53 Metode Belajar dan Pembelajaran*. UPI.
- Nasruddin, J. (2019). *Metodologi Penelitian Pendidikan (Buku ajar praktis cata membuat penelitian*. PT. Penca Terra Firma.
- Nasution, M. K. (2017). Penggunaan Metode Pembelajaran Dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa. *STUDIA DIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Bidang Pendidikan*, 11(1), 9–16.

- Noor, J. (2017). *Metodologi Penelitian Skripsi, Tesis, Disertasi, dan Karya Ilmiah*. Kencana.
- Nurhaliza, N., Lestari, E. T., & Irawan, F. (2021). Analisis Metode Ceramah Dalam Pembelajaran Ips Terpadu di Kelas VII SMP Negeri 1 Selimbau Kabupaten Kapuas Hulu. *Pendidikan Sejarah*, 1(2), 11–19.
- Nurrabdiah, S. (2022). *Psikologi Pendidikan Implementasi Dalam Strategi Pembelajaran*. Umsu Press.
- Pangaben, S., Lubis, M. A., Saputra, W, S., Khairunnisa, K., Maulida, R., Hanum, R., & Anzelina, D. (2020). *Pengembangan dan Pengolaan Sumber Belajar pendidikan Dasar di Era kenormalan Baru*. Umsu Press.
- Prawira, T. B. (2006). *SPSS13.0 Terapan; Riset Statistik Paramentik*. C.V Andi Offset.
- Rahman, A., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani, Y. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1–8.
- Riyono, M. R. (2016). Analisis Pengaruh Website Stikum Institutional Repositories (SIR) Pada Institut bisnis dan Informatika Stikom dan Surabaya. *JSIKA*, 5.
- Saputra, D. N., Listianingrum, N., Apriliani, Y. J. I. L., Asnah, A., & Rokhyani, T. (2022). *Buku Ajar Metodologi Penelitian*. CV. Fenkis Muda Sejahtera.
- Saputra, M. F. (2022). *Pengaruh Pembelajaran Daring Brebasis WhatsApp Terhadap Keterampilan Psikomotorik Terhadap Passing Atas Bola Voly Kelas X SMK Islam Jepara Al-Hikmah 1 Mayong*. 3(4), 461–470.

- Siregar, M. H., Susanti, R., Indriawati, R., Panma, Y., Hanaruddin, D. Y., Adhiwijaya, A., Akbar, H., Agustawan, A., Nugraha, D. P., & Renaldi, R. (2021). *Metodologi Penelitian kesehatan*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Sufah, F. (2021). *Pengaruh Metode Game Pesawat Masalah Terhadap Hasil Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas XI Keagamaan Madrasah Aliyah Al-Islam Kemuja Bangka Tahun Ajaran 2020/2021*.
- Sugeng, B. (2022). *Fundamental Metodologi Penelitian Kuantitatif (Eksplanatif)* (Cetakan 1). CV Budi Utama.
- Sugiono, S. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Suharyati, T. (2020). Permainan “Pesawat Masalah” Dapat Mengatasi Kejenuhan Dan Rasa MALas Peserta Dididk Dalam Mengikuti Pembelajaran Bahasa Indonesia. *E-Jurnal Dinas Pendidikan*, 3, 1–8.
- Sumarsono, P., Inganah, S., Iswatiningsih, D., & Husamah, H. (2022). *Belajar dan Pembelajaran di Era Milenial*. UMM Press.
- Surachman, D. (2015). Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Program Studi Pendidikan Agama Islam. In *Pendidikan Humanis: Penilaian Pendidikan di* <https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=a11qEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA94&dq=agama+islam&ots=e1R3BMEEqX&sig=P1hSbumDmVK8YaWZOYD09xG3TbY>
- Sutisna, I. (2020). Statistika Penelitian: Teknik Analisis Data Penelitian Kuantitatif. *Universitas Negeri Gorontalo*, 1(1), 1–15.

- Suwarto, S. (2022). *Pedagogik Ilmu Pengetahuan Alam*. Lakeisha. www.penerbitlakeisha.com
- Swarjana, I. K. (2016). *Statistik Kesehatan* (A. Ari (ed.)). CV.Andi Offset.
- Umar, U. (2013). Pendidikan Lingkungan Hidup Berbasis Pendidikan Islam Sebuah Pradigma Integratif. *An Nur*, *V*.
- Umar, F. (2022). *Peran Guru PAI Dalam Mengatasi Kesulitan Belajar*. Fitrawan Umamr.
- Wardani, S. A., & Janattaka, N. (2022). Analisis karakter Rasa Ingin Tahu Siswa Pada Tema 8 Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, *3*, 365–374.
- Wibowo, N. (2016). Upaya Peningkatan Keaktifan Siswa Melalui Pembelajaran Berdasarkan Gaya Belajar Di Smk Negeri 1 Saptosari. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, *1*(2), 128–139. <https://doi.org/10.21831/elinvo.v1i2.10621>
- Yamin, M. (2022). *Pradigma Baru Pembelajaran (Pendekatan Psikologi)*. dotplus.
- Yuliardini, Y. (2017). *Efektivitas Penggunaan Metode Game Pesawat Masalah Dalam Meningkatkan Kemampuan Menyelesaikan Soal Matematika Siswa Kelas VIII Pesantren Moderen Datok Sulaiman (PMDS) Putri Palopo*. IAIN Palopo.
- Zaenudim, Z. (2015). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqh Melalui Penerapan Strategi Bingo. *Edukasia : Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, *10*(2), 301–318. <https://doi.org/10.21043/edukasia.v10i2.796>.

LAMPIRAN-LAMPIRAN

LEMBAR OBSERVASI

LEMBAR OBSERVASI FAKTOR INTERNAL DAN EKSTERNAL KESULITAN BELAJAR PESERTA DIDIK MATA PELAJARAN FIQH KELAS X MAN 2 SINJAI

No	Aspek Observasi	Penilaian		Skor
		Ya	Tidak	
1	Pembelajaran tidak dimulai tepat waktu			
2	Pembelajaran dilakukan hanya satu arah yaitu guru lebih aktif dalam pembelajaran			
3	Guru tidak menggunakan media pembelajaran			
4	Guru hanya menggunakan metode ceramah			
5	Dalam menyampaikan materi fiqh guru tidak menarik perhatian peserta didik untuk agar fokus memahami materi			
6	Guru tidak memberikan motivasi peserta didik agar tertib dalam proses pembelajaran berlangsung			
7	Peserta didik tidak fokus dalam pembelajaran			
8	Peserta didik kurang bersemangat dalam pembelajaran			

9	Bermain ponsel saat pembelajaran berlangsung			
10	Tidak aktif dalam bertanya			
11	Peserta didik acuh tak acuh pada proses pembelajaran			
12	Menutup pembelajaran tidak melibatkan peserta didik dalam menyimpulkan materi			
Total				

Keterangan:

Ya = 1

Tidak = 0

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : MAN 2 Sinjai	Mata Pelajaran : Fiqh
Kelas / Semester : X / Genap	Alokasi Waktu : 2 X 45 Menit
Tema : Jual Beli	

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Peserta didik dapat menunjukkan sikap jual beli yang baik
- Peserta didik aktif dalam pembelajaran

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
4.7. Mengomunikasikan ketentuan Islam mengenai jual beli	<p>4.4.3 Memahami, menerapkan dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya</p> <p>4.4.4 Mengolah, menalar dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara</p>

	<p>mandiri dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan</p>
<p>B. KEGIATAN PEMBELAJARAN</p>	
<p>Pendahuluan</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Salam pembuka, ketua kelas mempersiapkan kelas dan berdoa sebelum memulai pembelajaran, menanyakan kabar, memeriksa kehadiran siswa sebagai sikap disiplin, • Ice breaking • Guru menyampaikan materi yang akan dipelajari, mengajukan pertanyaan komunikatif yang berkaitan dengan materi
<p>Kegiatan Inti</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Pembelajaran dengan permainan “Pesawat Masalah “ ini dimulai dengan penjelasan pendidik mengenai aturan permainan • Pendidik memandu peserta didik membentuk kelompok kecil yang beranggotakan 4-5 orang • Pendidik membagikan kertas kepada peserta didik • Peserta didik menuliskan satu permasalahan yang telah mereka temukan

- | | |
|--|--|
| | <ul style="list-style-type: none">• Peserta didik selanjutnya melipat kertas masalah tersebut menjadi sebuah pesawat dengan mencantumkan nama ataupun kelompoknya masing-masing pada sayap pesawat• Kemudian peserta didik berdiri membentuk lingkaran penuh dengan menerbangkan pesawat secara bersamaan berdasarkan aba-aba pendidik• Selanjutnya perwakilan masing-masing kelompok berlomba-lomba untuk mendapatkan satu pesawat milik kelompok lain• Peserta didik kemudian kembali ketempat duduk masing-masing, membuka pesawat dan mempelajari permasalahan yang tertulis dalam pesawat.• Masing-masing anggota kelompok menuliskan kalimat pemecahan masalah dengan singkat dan jelas. Kelompok yang sudah selesai, maju membacakan permasalahan dan pemecahan masalah |
|--|--|

	<p>yang telah dituliskan dalam pesawat masalah</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kelompok lain memberikan tanggapan • Permainan diakhiri oleh pendidik dan peserta didik dengan menyimpulkan kegiatan pembelajaran yang baru saja disajikan • Pendidik memberikan <i>reward</i> kepada peserta didik
<p>Penutup</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Guru dan peserta didik bersama-sama menyimpulkan materi • Guru menyampaikan kegiatan pembelajaran selanjutnya • Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam.

C. PENILAIAN

<u>Sikap</u>	<u>Pengetahuan</u>	<u>Keterampilan</u>
<p>Obserfasi keaktifan dan kesungguhan siswa dalam proses pembelajaran</p>	<p>-</p>	<p>Unjuk, Keaktifan peserta didik dan observasi pada saat diskusi</p>

		kelompok
--	--	----------

Sinjai, 26 Mei 2023

Mengetahui,

Guru Pembimbing

Mahasiswa

Ruhbiyah, S.Pd
NIP. 197312142007102001

Nurlina
NIM. 190101052

KISI-KISI INSTRUMEN TES

Satuan Pendidikan : MAN 2 Sinjai
Mata Pelajaran : Fiqh
Alokasi Waktu : 45 Menit
Materi : Jual Beli
Bentuk Soal/Jumlah : Pilihan Ganda / 10 soal

Kompetensi Dasar	Indikator Soal	No Soal	Ranah Kognitif
1.7.Memahami konsep jual beli dalam Islam	1.7.1. Peserta didik dapat mengenali ayat yang mendasari legalitas transaksi jual beli	1	C1
	1.7.2. Peserta didik dapat mengemukakan praktek jual beli	2	C2
	1.7.3. Peserta didik memahami struktur akad jual beli	3-4	C2
	1.7.4. peserta didik dapat mengemukakan etika dalam transaksi jual beli	5-7	C2
	1.7.5. peserta didik dapat mengemukakan transaksi jual beli yang dilarang	8-10	C2

LEMBAR PRE-TEST

Nama :
Kelas :
Satuan Pendidikan : MAN 2 Sinjai
Alokasi Waktu : 45 Menit
Mata Pelajaran : Fiqh
Materi : Jual Beli

Pilihlah jawaban yang benar dengan memberi tanda silang (X) pada pilihan a, b, dan c!

1. Dibawah ini ayat yang mendasari legalitas transaksi jual beli adalah?
 - a. (An-Nisa: 141) وَلَنْ يَجْعَلَ اللَّهُ لِلْكَافِرِينَ عَلَى الْمُؤْمِنِينَ سَبِيلًا
 - b. (Al-Baqarah : 275) وَأَحَلَّ اللَّهُ الْبَيْعَ وَحَرَّمَ الرِّبَا
 - c. (Ali Imran : 114) يُؤْمِنُونَ بِاللَّهِ وَالْيَوْمِ الْآخِرِ وَيَأْمُرُونَ بِالْمَعْرُوفِ وَيَنْهَوْنَ عَنِ الْمُنْكَرِ وَيُسَارِعُونَ فِي الْخَيْرَاتِ وَأُولَئِكَ مِنَ الصَّالِحِينَ
2. Ada berapa macam Praktek jual beli?
 - a. 2
 - b. 3
 - c. 4
3. Hukum jual beli online menurut hukum Islam adalah?
 - a. Riba
 - b. Boleh
 - c. Tidak boleh

4. Apa yang dimaksud dengan istilah Ba'i Musyaahadah dalam praktek jual beli?
 - a. Dilihat secara langsung oleh pelaku transaksi
 - b. Transaksi jual beli dengan sistem tanggungan dan metode ma'lum nya melalui spesifikasi kriteria dan ukuran secara substansi
 - c. Jual beli komoditi yang tidak terlihat oleh kedua pelaku transaksi atau oleh salah satunya
5. Struktur akad jual beli terdiri dari 3 rukun yaitu?
 - a. Aqidain – Ma'quud"alaih – Sigah
 - b. Li al'Aqid Wilayah – Ma'luum – Maquduur "Alaa Tasliim
 - c. Ihtikaar – Najsy – Saum Alaa As-Saum
6. Tukar menukar dengan barang lain dengan cara atau akad tertentu atas dasar suka sama suka disebut
 - a. Pinjam-meminjam
 - b. Gadai
 - c. Jual beli
7. Dibawah ini sikap jujur dalam etika jual beli yaitu?
 - a. Bersumpah atas nama Allah
 - b. Menjelaskan kondisi barang
 - c. Membandingkan barang dengan barang tokoh sebelah

8. Dalam syariat Islam dilarang menawar barang yang dijual selama barang itu
 - a. Masih dijual
 - b. Masih ditawar orang lain
 - c. Belum diketahui statusnya
9. Ada berapa jenis jual beli yang dilarang?
 - a. 2
 - b. 4
 - c. 5
10. Ikhtikar adalah?
 - a. Menimbun
 - b. Menawar untuk menipu
 - c. Menawar atas tawaran orang lain

LEMBAR POST-TEST

Nama :
Kelas :
Satuan Pendidikan : MAN 2 Sinjai
Alokasi Waktu : 45 Menit
Mata Pelajaran : Fiqh
Materi : Jual Beli

Pilihlah jawaban yang benar dengan memberi tanda silang (X) pada pilihan a, b, dan c!

1. Dibawah ini ayat yang mendasari legalitas transaksi jual beli adalah?
 - d. (An-Nisa: 141) وَلَنْ يُجْعَلَ اللَّهُ لِلْكَافِرِينَ عَلَى الْمُؤْمِنِينَ سَبِيلًا
 - e. (Al-Baqarah : 275) وَأَحَلَّ اللَّهُ الْبَيْعَ وَحَرَّمَ الرِّبَا
 - f. (Ali Imran : 114) يُؤْمِنُونَ بِاللَّهِ وَالْيَوْمِ الْآخِرِ وَيَأْمُرُونَ بِالْمَعْرُوفِ وَيَنْهَوْنَ عَنِ الْمُنْكَرِ وَيُسَارِعُونَ فِي الْخَيْرَاتِ وَأُولَئِكَ مِنَ الصَّالِحِينَ
2. Ada berapa macam Praktek jual beli?
 - d. 2
 - e. 3
 - f. 4
3. Hukum jual beli online menurut hukum Islam adalah?
 - d. Riba
 - e. Boleh

- f. Tidak boleh
4. Apa yang dimaksud dengan istilah Ba'i Musyaahadah dalam praktek jual beli?
 - d. Dilihat secara langsung oleh pelaku transaksi
 - e. Transaksi jual beli dengan sistem tanggungan dan metode ma'lum nya melalui spesifikasi kriteria dan ukuran secara substansi
 - f. Jual beli komoditi yang tidak terlihat oleh kedua pelaku transaksi atau oleh salah satunya
 5. Struktur akad jual beli terdiri dari 3 rukun yaitu?
 - d. Aqidain – Ma'quud"alaih – Sigah
 - e. Li al'Aqid Wilayah – Ma'luum – Maquduur "Alaa Tasliim
 - f. Ihtikaar – Najsy – Saum Alaa As-Saum
 6. Tukar menukar dengan barang lain dengan cara atau akad tertentu atas dasar suka sama suka disebut
 - d. Pinjam-meminjam
 - e. Gadai
 - f. Jual beli
 7. Dibawah ini sikap jujur dalam etika jual beli yaitu?
 - d. Bersumpah atas nama Allah
 - e. Menjelaskan kondisi barang
 - f. Membandingkan barang dengan barang tokoh sebelah

8. Dalam syariat Islam dilarang menawar barang yang dijual selama barang itu
 - d. Masih dijual
 - e. Masih ditawar orang lain
 - f. Belum diketahui statusnya
9. Ada berapa jenis jual beli yang dilarang?
 - d. 2
 - e. 4
 - f. 5
10. Ikhtikar adalah?
 - d. Menimbun
 - e. Menawar untuk menipu
 - f. Menawar atas tawaran orang lain

Tabulasi data Pre-tes kelas kontrol

Nama Siswa	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	Jumlah
M. Afdal	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	7
Muh. Nur Fahmi	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	9
Safaruddin	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1
Muhammad Farid Alfahmi	1	1	0	0	1	0	0	0	1	1	5
Aminah	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	3
Husnul Hatimah	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	8
Rezki Ramadhani Amin	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	8
Bayanna Islamiyah	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	6
Maharaya Dwi Putri	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	8
Nurul Syazana	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	9
Ayu Wardani	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1
Herlina	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
Zahrah Istiqamah	1	0	0	0	0	1	1	0	0	1	4
Nurhaliza	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	9
Shera Pova	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10

Tabulasi data Pre-tes kelas Eksperimen

Nama Siswa	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	Jumlah
Adnan Ansar	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	3
Aminuddin	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	3
Andi Ahyar	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	5
Annisa A	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	7
Dinda Aulia R	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	3
Dzulfaadiansa	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	5
Izmi Agus	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	6
Lusiana	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	2
M. Fadil	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	3
M. Fajri	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	6
Maya Safana	1	1	0	1	0	0	1	0	0	1	5
Muslihatunnisa	1	0	1	1	1	0	1	0	0	0	5
Naisaatul Mawahidah	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	7
Rijal	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	7
M. Afizal Al Qadri	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	4

Tabulasi data Post-tes kelas kontrol

Nama Siswa	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	Jumlah
M. Afdal	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	8
Muh. Nur Fahmi	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	9
Safaruddin	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	9
Muhammad Farid Alfahmi	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	8
Aminah	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	6
Husnul Hatimah	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	9
Rezki Ramadhani Amin	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
Bayanna Islamiyah	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	9
Maharaya Dwi Putri	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
Nurul Syazana	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	7
Ayu Wardani	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	9
Herina	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
Zahrah Istiqamah	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	8
Nurhaliza	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
Shera Pova	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	8

Tabulasi data Post-tes kelas Eksperimen

Nama Siswa	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	Jumlah
Adnan Ansar	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	8
Aminuddin	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	9
Andi Ahyar	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	7
Annisa A	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	8
Dinda Aulia R	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
Dzulfiadliansa	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	8
Izmi Agus	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	9
Lusiana	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	9
M. Fadil	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	9
M. Fajri	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
Maya Safana	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	7
Muslihatunnisa	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	9
Naisaatul Mawahidah	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	9
Rijal	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
M. Afrizal Al Qadri	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	8



INSTITUT AGAMA ISLAM MUHAMMADIYAH SINJAI
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN

Kampus : Jl. Sultan Hassanudin No. 29 Kab. Sinjai, Jp. 98229 (P.03097) Kode Pos: 92612

Email : itk@iain@gmail.com

Website : <http://www.iainsinjai.ac.id>

TERAKREDITASI INSTITUSI BAN-PT SK NOMOR : 1089/SK/BAN-PT/akred/PT/XII/2020

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

SURAT KEPUTUSAN
NOMOR: 941.D1/III.3.AU/F/KEP/2022

TENTANG
DOSEN PEMBIMBING PENULISAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN T.A. 2022/2023

DEKAN FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM MUHAMMADIYAH SINJAI

Menimbang

1. Bahwa untuk penulisan Skripsi mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai Tahun Akademik 2022/2023, maka dipandang perlu ditetapkan Dosen Pembimbing penulisan Skripsi dalam Surat Keputusan.
2. Bahwa nama-nama yang tercantum dalam Surat Keputusan ini dipandang cakap dan memenuhi syarat untuk melaksanakan tugas yang di amanahkan kepadanya.

Mengingat

- a. Anggaran Dasar dan Anggaran Rumah Tangga Muhammadiyah.
- b. Undang-undang No. 20 tahun 2003 tentang Sisdiknas.
- c. Undang-Undang R.I No. 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi.
- d. Keputusan Menteri Agama R.I No. 6722 Tahun 2015, tentang perubahan nama STAI Muhammadiyah Sinjai menjadi Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai.
- e. Surat Keputusan Rektor IAIM Nomor : 216/1.3.AU/D/KEP/2016 tentang Pendirian Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK)
- f. Pedoman PP. Muhammadiyah No. 02/PED/1.0/B/2012 tentang Perguruan Tinggi Muhammadiyah.
- g. Statuta Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai.

Memperhatikan

1. Kalender Akademik Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai Tahun Akademik 2022/2023.
2. Surat Keputusan Rektor Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai nomor: 305.R/III.3.AU/F/KEP/2022 tanggal 15 Oktober 2022 tentang nama-nama Dosen Pembimbing Skripsi Mahasiswa Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai tahun akademik 2022/2023.

MEMUTUSKAN

Menetapkan

1. Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai tentang Dosen Pembimbing penulisan skripsi mahasiswa.

Pertama

1. Mengangkat dan menetapkan saudara(i) :

Pembimbing I	Pembimbing II
Umar, S.Pd.I.,M.Pd.I.	Agus Suwito, SS.,MA

untuk penulisan skripsi mahasiswa:

Nama : Nurlina
 NIM : 190101052
 Program Studi : Pendidikan Agama Islam
 Judul Skripsi : Efektivitas Metode Game Pesawat (GPM) Terhadap Kesulitan Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Fiqh Kelas X MAN 2 Sinjai



INSTITUT AGAMA ISLAM MUHAMMADIYAH SINJAI
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Kampus II Sultan Hasanudin No 20 Kab Sinjai Dtp 082291930870 Kode Pos 92612

Email : fti@iaim@gmail.com

Website : <http://www.iaimsinjai.ac.id>

TERAKREDITASI INSTITUSI BAN-PT SK NOMOR : 1089/SK/BAN-PT/Akred/PT/II/2020



- Kedua : Hal-hal yang menyangkut pendapatan/nafkah karena tugas dan tanggung jawabnya diberikan sesuai peraturan yang berlaku di Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai.
- Ketiga : Keputusan ini disampaikan kepada yang bersangkutan untuk diketahui dan dilaksanakan sebagai amanat dengan penuh rasa tanggung jawab.
- Keempat : Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan, apabila dikemudian hari terdapat kekeliruan dalam keputusan ini akan diadakan perbaikan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Sinjai

Pada Tanggal : 25 Oktober 2022 M

: 29 Rabiul Awal 1444 H

Dekan,

Takdir S.Pd.L., M.Pd.L.
NBM. 1213495

Tembusan :

1. BPH IAIM Sinjai
2. Rektor IAIM Sinjai
3. Ketua Program Studi PAI, PGMI, PBA, TBI & TM IAIM Sinjai



Nomor : 056.D1/III.3.AU/F/2023
Lamp : Satu Rangkap
Hal : **Permohonan Izin Penelitian**

Sinjai 29 Syawal 1444 H
19 Mei 2023M

Kepada Yang Terhormat
Kepala Sekolah MAN 2
Di -

Sinjai

Assalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Dalam rangka penulisan skripsi mahasiswa program Strata Satu (S-1), dengan ini disampaikan bahwa mahasiswa yang tersebut namanya di bawah ini :

Nama : Nurlina
NIM : 190101052
Program Studi : Pendidikan Agama Islam (PAI)
Semester : VIII (Delapan)

Akan melaksanakan penelitian dengan judul:

"Efektivitas Metode Game Pesawat Masalah (Gpm) Terhadap Kesulitan Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Fiqh Kelas X MAN 2 Sinjai".

Sehubungan dengan hal tersebut di atas dimohon kiranya yang bersangkutan dapat diberikan izin melaksanakan penelitian di **MAN Kab.Sinjai**.

Atas perhatian dan kerjasama yang baik diucapkan terima kasih.

Wassalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.



Tembusan disampaikan Kepada Yth :

1. Rektor UIAD Sinjai
2. Kepala Kementerian Agama Kab. Sinjai



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN SINJAI
MADRASAH ALIYAH NEGERI 2 SINJAI
Jl. Andi Mandasini No. 2 Tlp. (0482)22453 Sinjai Utara
Jl. Persatuan Raya Saukang (Borong Uttie) Sinjai
Email : man_sinjalitimur@yahoo.co.id , web : http://portal.man2sinjai.sch.id

SURAT KETERANGAN PENELITIAN
Nomor: B-227/Ma.21.19.02/TL.01.1/07/2023

Yang bertanda tangan dibawah ini, Kepala MAN 2 Sinjai Kabupaten Sinjai menerangkan bahwa :

Nama : Nurlina
NIM : 190101052
Program Studi : Pendidikan Agama Islam (PAI)
Semester : VIII (Delapan)

Berdasarkan Surat Universitas Islam Ahmad Dahlan (UIAD) Sinjai, Nomor : 056.D1/III.3.AU/F/2023, Tanggal 19 Mei 2023, Perihal : Permohonana Izin Penelitian.

Bahwa benar telah melaksanakan Penelitian pada bulan Mei sampai dengan Juni 2023 di MAN 2 Sinjai untuk memperoleh data penelitian dalam rangka Penyusunan Skripsi yang dengan judul:

“ Efektivitas Metode Game Pesawat Masalah (Gpm) Terhadap Kesulitan Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Fikih Kelas X MAN 2 Sinjai “

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.



Sinjai, 18 Juli 2023
Kepala,

Dra. Hj. ZAKIAH, MM
NIP. 19670822 200312 2 001

Dokumentasi Kegiatan







BIODATA PENULIS



Nama : Nurlina
NIM : 190101052
Tempat/Tanggal Lahir : Arallae, 17 Maret 2000
Riwayat Pendidikan
1. SD/MI : SD Inpres 10/73 Arallae
2. SMP/MTS : MTs Palattae
3. SMA/MA : MA Palattae
4. S1 : Universitas Islam Ahmad Dahlan
No Handpone : 087880450029
Email : lhynlhyna86@gmail.com
Nama Orang Tua
Ayah : Muh. Jufri
Ibu : Nurhayati
Nama Saudara : Nuraeni Jufri
: Muh. Yusuf
: Nurkhalis

PAPER NAME

NURLINA 190101052

WORD COUNT

9253 Words

PAGE COUNT

48 Pages

SUBMISSION DATE

Mar 25, 2024 8:08 AM GMT+7



CHARACTER COUNT

67340 Characters

FILE SIZE

504.0KB

REPORT DATE

Mar 25, 2024 8:09 AM GMT+7

● **20% Overall Similarity**

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

- 19% Internet database
- 9% Publications database
- Crossref database
- Crossref Posted Content database
- 13% Submitted Works database

