

**PENGARUH METODE *PICTORIAL RIDDLE* BERBANTUAN
MEDIA POWERPOINT TERHADAP HASIL BELAJAR
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM KELAS XI
DI SMK PGRI 4 BANDAR LAMPUNG**

Skripsi

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas Dan Memenuhi Syarat-
Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Oleh:

AZET SAMPURNA

NPM : 1711010197

Jurusan : Pendidikan Agama Islam



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1446 H / 2024 M**

**PENGARUH METODE *PICTORIAL RIDDLE* BERBANTUAN
MEDIA POWERPOINT TERHADAP HASIL BELAJAR
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM KELAS XI
DI SMK PGRI 4 BANDAR LAMPUNG**

Skripsi

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas Dan Memenuhi Syarat-
Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Oleh:

Azet Sampurna

NPM : 1711010197

Jurusan: Pendidikan Agama Islam



Pembimbing I : Rudi Irawan M.Si

Pembimbing II : Agus Susanti, M.Pd.I

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1446 H / 2024 M**

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan berdasarkan dengan kenyataan dilapangan salah satu penyebab dari rendahnya hasil belajar peserta didik yaitu karena pada pelaksanaan pembelajaran terdapat banyak peserta didik yang kurang aktif, Selain itu guru masih sering menjelaskan materi pembelajaran yang akan disampaikan dengan metode ceramah, tanya jawab, dan bermain peran. Serta teknik pembelajaran yang kurang efektif dalam membantu siswa ketika proses pembelajaran berlangsung, sehingga menyebabkan rendahnya hasil belajar. Berdasarkan masalah yang telah dikemukakan di atas maka peneliti melakukan pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan menggunakan Metode *Pictorial Riddle* berbantuan media Powerpoint, yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh Metode *Pictorial Riddle* berbantuan media Powerpoint terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam kelas XI di SMK PGRI 4 Bandar Lampung.

Jenis Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan menggunakan pendekatan quasi eksperimen, data bersifat statistik, desain yang digunakan adalah *nonequivalent control group design*. Pengambilan sampel ini menggunakan teknik Cluster Sampling kelas XI AK 1 sebagai kelas eksperimen dengan jumlah 26 peserta didik dan kelas XI RPL sebagai kelas kontrol dengan jumlah 26 peserta didik. Instrumen dalam penelitian ini menggunakan tes berupa pilihan ganda untuk aspek hasil belajar kognitif pada materi taubat dan raja'. Variabel independen yaitu Metode *Pictorial Riddle* dan variabel dependen hasil belajar. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu menggunakan tes hasil belajar. Dan teknik analisis data menggunakan uji hipotesis t-test.

Berdasarkan analisis deskriptif pada hasil belajar peserta didik di kelas eksperimen yaitu kelas XI AK 1 dengan nilai pretest rata-rata 63.81 dan posttest dengan nilai rata-rata 84.27 sehingga terdapat perbedaan sebesar 20.46. Sedangkan kelas kontrol yaitu kelas XI RPL didapat nilai pretest dengan rata-rata 63.19 dan posttest dengan nilai rata-rata 77.62 sehingga terdapat perbedaan 14.43. Kemudian dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas didapat bahwa sampel

berasal dari populasi yang berdistribusi normal dan sama, kemudian dilakukan uji hipotesis dan diperoleh $T_{hitung} = 2.246 > T_{tabel} = 0,002$ dan nilai Sig (2-Tailed) = 0.029. karena Sig $< \alpha$ yaitu $0.001 < 0.05$ dengan demikian H_0 ditolak dan H_a diterima. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penerapan metode *Pictorial Riddle* berbantuan media *Powerpoint* terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam Kelas XI di SMK PGRI 4 Bandar Lampung.

Kata kunci : Metode, *Pictorial Riddle*, Hasil Belajar



SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Azet Sampurna
NPM : 1711010197
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul **“PENGARUH METODE PICTORIAL RIDDLE BERBANTUAN MEDIA POWERPOINT TERHADAP HASIL BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA ISLAM KELAS XI DI SMK PGRI 4 BANDAR LAMPUNG”** adalah benar-benar merupakan hasil karya penyusun sendiri, bukan duplikasi ataupun sandaran dari karya orang lain kecuali pada bagian yang telah dirujuk dan disebut dalam *footnote* atau daftar pustaka. Apabila di lain waktu terbukti adanya penyimpangan dalam karya ini, maka tanggungjawab sepenuhnya ada pada penyusun. Demikian surat pernyataan ini saya buat agar dapat dimaklumi.

Bandar Lampung, 18 Maret 2024
Penulis,



Azet Sampurna
NPM. 1711010197



**KEMENTERIAN AGAMA
UIN RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Alamat: Jl. Let. H. Endro Suratmin I Bandar Lampung 35131, Telp. (0721) 703289

PERSETUJUAN

**Judul Skripsi : PENGARUH METODE PICTORIAL RIDDLE
BERBANTUAN MEDIA POWER POINT
TERHADAP HASIL BELAJAR PENDIDIKAN
AGAMA ISLAM KELAS XI DI SMK PGRI 4
BANDAR LAMPUNG**
Nama : Azet Sampurna
NPM : 1711010197
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

MENYETUJUI

Telah di Munaqosyah dan dapat di pertahankan dalam sidang
Munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
UIN Raden Intan Lampung

Pembimbing I

Rudi Irawan, M.Si
NIP. 197611052023211003

Pembimbing II

Agus Susanti, M.Pd.I
NIP. 2016010219989081191004

Mengetahui,
Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam

Dr. Umi Hijriyah, S.Ag., M.Pd.
NIP. 197205151997032004



**KEMENTERIAN AGAMA
UIN RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Alamat: Jl. Let. H. Endro Suratmin I Bandar Lampung 35131, Telp. (0721) 703289

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul **Pengaruh Metode *Pictorial Riddle* Berbantuan Media *Power Point* Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Kelas Xi Di SMK PGRI 4 Bandar Lampung, Disusun oleh Azet Sampurna, NPM : 1711010197, Program Studi : Pendidikan Agama Islam. Telah di Ujikan dalam sidang Munaqosyah di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan pada Hari/Tanggal : Senin, 22 Januari 2024.**

TIM PENGUJI

Ketua : Dr. Umi Hijriyah S.Ag., M.Ag. (.....)

Sekretaris : Dra. Beti Susilawati, M.Pd (.....)

Penguji Utama : Dr. Baharudin, M.Pd (.....)

Penguji Pendamping I : Rudi Irawan, M.Si (.....)

Penguji Pendamping II : Agus Susanti, M.Pd.I (.....)

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Prof. Dr. Hj. Nirya Diana, M.Pd

NIP.196408281988032002



MOTTO

يَتَأْتِيهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ
اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ
أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ ۗ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ﴿١١﴾

“Wahai orang-orang yang beriman! Apabila dikatakan kepadamu, “Berilah kelapangan di dalam majelis-majelis”, maka lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan, “Berdirilah kamu”, maka berdirilah, niscaya Allah akan mengangkat (derajat) orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Dan Allah Maha Teliti apa yang kamu kerjakan.”
(Q.S. Al-Mujadalah [58]: 11).



PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan syukur Alhamdulillah kepada Allah Subbhanahu Wa Ta'ala dengan rasa ikhlas dan tulus saya mempersembahkan sebagai tanda bakti, hormat dan cinta serta rasa terimakasih yang tiada terhingga kepada orang yang telah memberi makna dalam hidup saya. Saya persembahkan skripsi ini kepada :

1. Kepada orang tuaku, Bapak tercinta Bapak Mustakim dan ibu ku tersayang Ibu Tasmi. Terimakasih sudah sabar membimbing serta merawatku. Membiayai ku sampai bisa menjadi sarjana kalau bukan karna bapak dan ibu aku tidak akan menjadi seperti sekarang. Kalian adalah orang tua yang luar biasa bagiku.
2. Kepada kakak dan adikku Adi Setiawan, Thufailah Azka, Arshaq Adam Al-Fariq, Aidit yang selalu memberikan dukungan, semangat dan motivasi.
3. Keluarga besar, kerabat, sahabat dan teman-teman yang sudah memberikan bantuan dan doa untuk menyelesaikan skripsi ini
4. Almamaterku UIN Raden Intan Lampung yang telah memberikan banyak ilmu dan pengalaman.
5. Kepada sahabat-sahabatku Alfine, Irham, Labib, Qolbi, Harist, Farhan yang sudah banyak menghabiskan waktu bermain PS bersama dan kegiatan yang bermanfaat lainnya.
6. Kepada Mahmudah Ainur Rofiah yang selalu menemani mengerjakan skripsi dan membantu ketika mengalami kesulitan.
7. Dan terima kasih kepada Yth. Brando Franco Windah atau Windah Basudara yang telah memberikan hiburan dan motivasi melalui live streamingnya.

RIWAYAT HIDUP

Peneliti bernama Azet Sampurna, dilahirkan di desa Negara Bumi Kecamatan Sungkai Tengah Kabupaten Lampung Utara pada tanggal 17 Maret 2000. Peneliti merupakan anak kedua dari dua bersaudara, buah hati dari pasangan Bapak Mustakim dan Ibu Tasmi.

Pendidikan dimulai dari TK Cut Nyak Dhien Negara Bumi pada tahun 2004-2005. Kemudian melanjutkan pendidikan ke SDN Negara Bumi pada tahun 2005-2011. Lalu penulis melanjutkan pendidikan ke SMPN 02 Sungkai Utara pada tahun 2011-2014. Setelah itu melanjutkan ke jenjang pendidikan SMAN 2 Kotabumi pada tahun 2014-2017.

Kemudian pada tahun 2017 melanjutkan keperguruan tinggi di Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Jurusan Pendidikan Matematika angkatan 2017 kelas F.



KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikumWarahmatullahiWabarokatuh

Segala Puji kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat, hidayah serta inayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“PENGARUH METODE PICTORIAL RIDDLE BERBANTUAN MEDIA POWERPOINT TERHADAP HASIL BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA ISLAM KELAS XI DI SMK PGRI 4 BANDAR LAMPUNG”** Sholawat beriring salam semoga senantiasa dilimpahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah membawa umat manusia dari alam kegelapan menuju alam terang benderang yaitu agama islam.

Skripsi ini ditulis sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd) pada program studi Pendidikan Agama Islam (PAI) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung. Keberhasilan ini tentunya tidak dapat terwujud tanpa bimbingan, dukungan dan bantuan dari beberapa pihak. Oleh karena itu dengan rasa hormat yang paling dalam, penulis sampaikan terimakasih kepada:

1. Ibu Prof. Dr. Hj.Nirva Diana, M.Pd. Selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan Lampung.
2. Ibu Dr. Umi Hijriyah, M.Pd. Selaku Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam.
3. Ibu Rudi Irawan M.Si Selaku Pembimbing I dan Ibu Agus Susanti, M.Pd. Selaku pembimbing II yang telah membimbing dan mengarahkan penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Seluruh dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung khususnya prodi PAI yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan sumbangan pemikiran selama penulis duduk di bangku kuliah hingga selesai.
5. Sekolah SMK PGRI 4 Bandar Lampung yang telah memberikan izin, dukungan dalam penelitian dan penyelesaian skripsi ini.
6. Terimakasih kepada teman-teman seperjuangan angkatan 2017 Fakultas Tarbiyah dan Keguruan jurusan PAI, semoga kita semua

menjadi generasi yang dapat mengamalkan ilmunya dengan sebaik-baiknya dan penuh pengabdian untuk masyarakat.

Semoga bantuan serta segalanya yang telah diberikan oleh semua pihak kepada penulis baik dalam proses pengerjaan skripsi maupun hal-hal lain selama penulis berada di bangku kuliah ini mendapatkan balasan yang berlipat serta pahala dari Allah SWT.

Wassalamu'alaikumWarahmatullahiWabarokatuh

Bandar Lampung, 18 Maret 2024

Penulis



Azet Sampurna

NPM. 1711010197



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
ABSTRAK.....	ii
SURAT PERNYATAAN	iv
SURAT PERSETUJUAN	v
PENGESAHAN	vi
MOTTO.....	vii
PERSEMBAHAN.....	viii
RIWAYAT HIDUP	ix
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Penegasan Judul.....	1
B. Latar Belakang Masalah	2
C. Identifikasi Masalah	9
D. Rumusan Masalah.....	9
E. Tujuan Penelitian.....	10
F. Manfaat Penelitian.....	10
G. Kajian Penelitian Terdahulu Yang Relevan.....	11
H. Sistematika Penulisan	16
BAB II LANDASAN TEORI DAN PENGAJUAN HIPOTESIS	
A. Metode <i>Pictorial Riddle</i>	19
1. Pengertian Metode <i>Pictorial Riddle</i>	19
2. Langkah-Langkah Metode <i>Pictorial Riddle</i>	21
3. Kelebihan Metode <i>Pictorial Riddle</i>	22
4. Kekurangan Metode <i>Pictorial Riddle</i>	23
B. Media <i>Powerpoint</i>	23
1. Pengertian Powerpoint	23
2. Langkah-Langkah Media Powerpoint.....	24
3. Kelebihan Powerpoint.....	26
4. Kekurangan Powerpoint.....	27

C. Hasil Belajar	27
1. Pengertian Hasil Belajar	27
2. Indikator Hasil Belajar	29
3. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar	30
D. Pendidikan Agama Islam	32
1. Peertian Pendidikan Agama Islam	32
2. Tujuan Pendidikan Agama Islam.....	35
3. Fungsi Pendidikan Agama Islam	38
4. Ruang Lingkup Pendidikan Agama Islam	39
E. Pengajuan Hipotesis.....	40

BAB III METODE PENELITIAN

A. Waktu Dan Tempat Penelitian	41
B. Pendekatan Dan Jenis Penelitian.....	41
C. Populasi, Sampel Dan Teknik Pengumpulan Data	41
1. Popuasi.....	41
2. Sampel	42
3. Teknik Sampling.....	42
4. Teknik Pengumpulan Data.....	43
D. Definisi Operasional Variabel.....	44
E. Instrumen Penelitian.....	45
F. Uji Validitas Dan Reliabilitas Data	45
1. Uji Validitas	45
2. Uji Reliabilitas	46
3. Uji Tingkat Kesukaran.....	48
4. Uji Daya Pembeda	49
G. Uji Prasyarat Analisis.....	50
1. Uji Normalitas.....	50
2. Uji Homogenitas	50

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data	55
B. Hasil Pengujian Instrumen Penelitian	58
1. Uji Validitas	58
2. Uji Reliabilitas	59
3. Uji Tingkat Kesukaran.....	60

4. Uji Daya Pembeda	61
C. Hasil Uji Prasyarat Analisis	62
1. Uji Normalitas.....	62
2. Uji Homogenitas	63
3. Uji Hipotesis	64
D. Pembahasan	65
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	69
B. Saran	69
DAFTAR RUJUKAN	
LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Data peserta didik kelas XI SMK PGRI 4 Bandar Lampung.....	42
Tabel 3.2 Sampel Penelitian.....	43
Tabel 3.3 Interpretasi Indeks korelasi “r” Product Moment.....	46
Tabel 3.4 Klasifikasi reliabilitas.....	47
Tabel 3.5 Kriteria Tingkat Kesukaran Butir Tes.....	48
Tabel 3.6 Klasifikasi Daya Pembeda.....	49
Tabel 4.1 Hasil Belajar Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen.....	55
Tabel 4.2 Analisis Deskriptif Hasil Belajar Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen.....	56
Tabel 4.3 Hasil Belajar Pretest dan Posttest Kelas Kontrol.....	57
Tabel 4.4 Analisis Deskriptif Hasil Belajar Pretest dan Posttest Kelas Kontrol.....	58
Tabel 4.5 Rangkuman Uji Validitas Soal.....	58
Tabel 4.6 Kriteria Reliabilitas.....	59
Tabel 4.7 Hasil perhitungan reliabilitas.....	60
Tabel 4.8 Hasil Perhitungan Tingkat Kesukaran.....	60
Tabel 4.9 Hasil Perhitungan Daya Pembeda.....	61
Tabel 4.10 Hasil Uji Normalitas.....	62
Tabel 4.11 Hasil Uji Homogenitas.....	63
Tabel 4.12 Group Statistik Uji T Independen.....	64
Tabel 4.13 Hasil Uji Sampel T-Test.....	64

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	77
Lampiran 2 Kisi-Kisi Instrumen Penelitian.....	90
Lampiran 3 Uji Validitas.....	92
Lampiran 4 Uji Reliabilitas	96
Lampiran 5 Uji Tingkat Kesukaran.....	97
Lampiran 6 Uji Normalitas.....	98
Lampiran 7 Uji Homogenitas	99
Lampiran 8 Uji Independent T-Test.....	100
Lampiran 9 Dokumentasi Kelas Eksperimen	101
Lampiran 10 Dokumentasi Kelas Kontrol.....	102
Lampiran 11 Surat Izin Penelitian.....	103
Lampiran 12 Surat Balasan Penelitian	104



BAB I

PENDAHULUAN

A. Penegasan Judul

Sebelum memulai lebih jauh mengenai penulisan skripsi ini, maka penulis perlu paparkan terlebih dahulu mengenai penjelasan pengertian judul dalam skripsi "***Pengaruh Metode Pictorial Riddle Berbantuan Media Powerpoint Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Kelas XI SMK PGRI 4 Bandar Lampung***" yang bertujuan agar pembahasan selanjutnya dapat terarah, berjalan dengan sebaik mungkin dan dapat diambil pengertian yang lebih jelas dan nyata. Adapun istilah-istilah yang perlu di tegaskan dalam skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Metode *Pictorial Riddle*

Metode *Pictorial Riddle* adalah metode yang digunakan untuk mengembangkan aktivitas peserta didik dalam diskusi kelompok kecil maupun besar, melalui penyajian masalah yang disajikan dalam bentuk ilustrasi gambar. Suatu *Riddle* biasanya berupa gambar di papan tulis, papan poster, atau maupun diproyeksikan dalam bentuk transparansi, kemudian guru mengajukan pertanyaan yang berkaitan *Riddle*. Metode ini memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memecahkan masalah yang telah disampaikan sebelumnya, oleh guru melalui gambar, peragaan atau situasi yang sesungguhnya.¹

2. Media PowerPoint

PowerPoint adalah program aplikasi presentasi yang merupakan salah satu program aplikasi computer dibawah *Microsoft Office*. Program aplikasi ini merupakan program

¹ Susilawati Susilawati, Fihrin Fihrin, and I Wayan Darmadi, "Perbandingan Hasil Belajar Fisika Antara Metode Pictorial Riddle Dan Metode Demonstrasi Dalam Pembelajaran Inquiry Terbimbing Pada Siswa Kelas Viii Smp Negeri 19 Palu," *JPFT (Jurnal Pendidikan Fisika Tadulako Online)* 1, no. 3 (2014): 8, <https://doi.org/10.22487/j25805924.2013.v1.i3.2414>.

untuk membuat presentasi yang dapat dijadikan untuk media pembelajaran. Rusman mendefinisikan *Microsoft Office PowerPoint* adalah sebuah program komputer untuk presentasi yang dikembangkan oleh Microsoft.

3. Hasil Belajar

Menurut Rusmono Hasil belajar adalah perubahan perilaku individu yang meliputi ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Perubahan perilaku tersebut diperoleh setelah siswa menyelesaikan program pembelajarannya melalui interaksi dengan berbagai sumber belajar dan lingkungan belajar. “hasil belajar merupakan perilaku yang dapat diamati dan menunjukkan kemampuan yang dimiliki seseorang. Kemampuan siswa yang merupakan perubahan perilaku sebagai hasil belajar itu dapat diklasifikasikan dalam dimensi-dimensi tertentu”²

B. Latar Belakang Masalah

Hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku seseorang baik dari segi pengetahuan maupun sikap setelah melakukan proses pembelajaran baik pembelajaran formal maupun non formal. Hasil belajar menjadi tolak ukur keberhasilan siswa dalam mempelajari materi yang disampaikan oleh guru selama periode tertentu. Tujuan pembelajaran dianggap tercapai apabila siswa memperoleh hasil belajar yang memuaskan. Hasil belajar dapat diketahui setelah guru melakukan evaluasi hasil belajar siswa.

Benyamin Bloom menyatakan bahwa penilaian hasil belajar dibagi menjadi tiga ranah, yaitu ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotoris. Ranah kognitif merupakan ranah yang paling banyak dinilai oleh para guru di sekolah karena berkaitan dengan kemampuan para siswa dalam menguasai isi bahan pelajaran.

² Jafar Ahiri, *Penilaian Autentik Dalam Pembelajaran* (Jakarta: Uhamka Press, 2017).

Penilaian hasil belajar dapat dilakukan melalui ulangan harian, ulangan umum (terdiri dari UTS dan UAS) dan ujian akhir. Hasil dari penilaian yang telah dilakukan digunakan sebagai acuan tinggi rendahnya hasil belajar siswa. Rendahnya hasil belajar siswa tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor, yaitu faktor internal (faktor dari dalam siswa) dan faktor eksternal (faktor dari luar siswa). Salah satu faktor eksternal yang sangat berpengaruh yaitu guru, karena proses belajar-mengajar tidak terlepas dari peran guru. Guru memiliki peran yang sangat penting dalam menentukan kualitas pengajaran yang dilakukan.

Seorang guru harus membuat perencanaan pembelajaran dengan menggunakan variasi metode dan media pembelajaran untuk mendukung pemahaman siswa pada materi yang diberikan, mampu mengelola kelas dan menggunakan strategi belajar mengajar yang sesuai dengan karakter siswa. Hal ini dilakukan untuk menciptakan kondisi belajar mengajar yang efektif, sehingga diharapkan dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk menyimak pelajaran dengan baik serta menguasai tujuan-tujuan pembelajaran yang harus dicapai.

Dalam UU No.20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional disebutkan bahwa, "Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara."³

Pendidikan nasional bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.⁴

³ Republik Indonesia, "Undang-Undang Tentang SISDIKNAS Dan Peraturan Pelaksanaannya" (2006), 50.

⁴ Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif* (Jakarta: Kencana Media Group, 2012), 10.

Ilmu dapat mengarahkan cara berpikir seseorang dalam mengambil suatu keputusan untuk bertindak, yaitu mengarahkan agar dapat membedakan antara hal yang baik dan hal yang buruk. Banyak manfaat yang diperoleh manusia dengan ilmu, baik bagi dirinya maupun orang lain. Ilmu juga dapat membedakan kedudukan manusia dalam kehidupan sosialnya. Hal ini sesuai dalam firman Allah SWT. :

يَتَأْتِيهَا النَّبِيُّ إِذَا جَاءَكَ الْمُؤْمِنَاتُ يُبَايِعْنَكَ عَلَىٰ أَنْ لَا يُشْرِكْنَ بِاللَّهِ شَيْئًا وَلَا يَسْرِقْنَ وَلَا يَزْنِينَ وَلَا يَقْتُلْنَ أَوْلَادَهُنَّ وَلَا يَأْتِينَ بِبُهْتَانٍ يَفْتَرِينَهُ بَيْنَ أَيْدِيهِنَّ وَأَرْجُلِهِنَّ وَلَا يَعْصِيَنَّكَ فِي مَعْرُوفٍ فَبَايِعَهُنَّ وَأَسْتَغْفِرْ لَهُنَّ اللَّهُ إِنَّ اللَّهَ غَفُورٌ رَحِيمٌ

“Wahai orang-orang yang beriman! Apabila dikatakan kepadamu, “Berilah kelapangan di dalam majelis-majelis”, maka lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan, “Berdirilah kamu”, maka berdirilah, niscaya Allah akan mengangkat (derajat) orang-orang yang beriman di antarmu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Dan Allah Maha Teliti apa yang kamu kerjakan.” (Q.S. Al-Mujadalah [58]: 11).

Begitu pentingnya ilmu bagi manusia, sehingga dapat menjadikan seseorang lebih tinggi derajatnya daripada orang lain yang tidak berilmu. Proses mencari ilmu dapat diperoleh seseorang kapan saja dan dimana saja, salah satunya yaitu melalui pendidikan. Seseorang menjalani pendidikan tersebut untuk mencapai tujuan tertentu dan tujuan tersebut berbeda-beda sesuai dengan kebutuhannya. Dengan menuntut ilmu, seseorang tak mudah tersesat dalam kehidupan karena ilmu ibarat cahaya yang akan meneranginya dari kegelapan kebodohan. Sebagai seorang muslim kita diwajibkan untuk menuntut ilmu, sebagaimana Rasulullah SAW bersabda :

طَلَبُ الْعِلْمِ فَرِيضَةٌ عَلَى كُلِّ مُسْلِمٍ

“Menuntut ilmu itu wajib atas setiap muslim.” (H.R. Ibnu Majah No. 224, dari sahabat Anas bin Malik radhiyallahu 'anhu, dishahihkan Al Albani dalam Shahih al-Jaami'ish Shaghiir no. 3913).

Menuntut ilmu merupakan suatu kewajiban yang harus dilakukan oleh setiap muslim, karena dengan menuntut ilmu dapat memperluas wawasan tentang pengetahuan dan dapat meningkatkan kemampuan diri. Selain itu, menuntut ilmu juga salah satu bentuk ibadah yang diwajibkan dalam islam.

Untuk mencapai tujuan pendidikan tersebut tentu harus diselenggarakan pendidikan yang harus memperhatikan aspek belajar yang mencakup tujuan, bahan, KBM, metode, alat, serta penilaian.⁵ Belajar adalah istilah yang paling vital dalam setiap usaha pendidikan, sehingga tanpa belajar sesungguhnya tak pernah ada pendidikan. Oleh karena itu, setiap lapisan pendidikan harus reaktif, yakni guru, siswa ataupun karyawan di sekolah dan segala yang berhubungan dengan KBM. Komponen yang sangat krusial yaitu guru, yang harus berinteraksi dan berkorelasi dengan siswanya. Untuk menggapai KBM yang sempurna maka guru memerlukan sebuah cara yang dapat diterapkan untuk menyampaikan pelajaran kepada peserta didik yaitu dengan menggunakan sebuah metode.

Metode adalah cara yang digunakan guru dalam menyampaikan pelajaran kepada peserta didik guna mencapai tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, metode yang diterapkan harus efektif, efisien, edukatif dan berdampak pada hasil yang didapatkan. Dalam pembelajaran guru dapat menerapkan variasi metode pembelajaran, sehingga dapat membantu guru dalam melakukan proses belajar mengajar dan supaya peserta didik tidak bosan selama belajar.

Berhasil atau gagalnya seorang guru dalam menjalankan proses belajar mengajar banyak ditentukan oleh kecakapannya

⁵ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2016), 41.

dalam memilih dan menggunakan metode mengajar. Sering kali dijumpai seorang guru yang memiliki pengetahuan luas terhadap materi yang akan diajarkan, namun tidak berhasil ketika mengajar. Disinilah peran pentingnya metode mengajar bagi seorang guru.

Berdasarkan hasil pra penelitian di SMK PGRI 4 Bandar Lampung terhadap guru Pendidikan Agama Islam yaitu dengan ibu Ernayati dengan jumlah keseluruhan peserta didik kelas XI yaitu 106, didapatkan informasi bahwa hasil belajar peserta didik di SMK PGRI 4 Bandar Lampung masih banyak yang rendah. Dari banyaknya faktor yang mempengaruhi hasil belajar, salah satunya yaitu metode pembelajaran. Dalam proses belajar mengajar ibu Ernayati selaku guru Pendidikan Agama Islam menggunakan metode tergantung dari materi yang akan diajarkan, namun metode yang sering digunakan yaitu metode Resitasi dan metode konvensional lainnya. Dalam proses belajar mengajar tekadang siswa bertanya dan aktif, namun adapula yang kurang aktif. Hal ini mengakibatkan kemampuan terhadap pemahaman siswa masih rendah.

Tabel 1.1
Hasil Belajar peserta didik kelas XI SMK PGRI 4 Bandar Lampung.

No.	Kelas XI	Nilai UTS		Jumlah	KKM
		X<75	X>75		
1.	AK 1	16	10	26	75
2.	AK 2	10	12	22	75
3.	Pemasaran	16	14	30	75
4.	RPL	15	11	26	75
Jumlah		57	47	104	-

Sumber data : Guru SMK PGRI 4 Bandar Lampung, dicatat tanggal 13 Oktober 2023.

Sebagaimana standar kelulusan di SMK PGRI 4 Bandar Lampung menetapkan kriteria ketuntasan minimum (KKM) bagi mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas XI dengan nilai 75. Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa dari 104 siswa terdapat 47 siswa yang nilai UTS nya tuntas dan 57 siswa yang nilai UTS nya belum tuntas. Jadi dapat disimpulkan bahwa hasil belajar di SMK PGRI 4 Bandar Lampung belum memenuhi kriteria ketuntasan minimum (KKM). Maka dari itu diperlukan pembaharuan dalam menyampaikan materi pada setiap bab, disini peneliti ingin memberikan pembaharuan pembelajaran yang berbasis ilustrasi gambar kepada peserta didik untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Agama Islam.

Berdasarkan hasil observasi, wawancara dan data yang di dapat maka perlu adanya inovasi dengan menggunakan metode pembelajaran *Pictorial Riddle*, sehingga peserta didik dapat memahami pembelajaran dengan mudah. Hal ini akan terwujud dengan pembelajaran yang dirancang sesuai dengan kondisi peserta didik, sehingga peserta didik dapat terlibat secara aktif dalam pembelajaran yang guru berikan dengan menggunakan metode *Pictorial Riddle*.

Pictorial Riddle adalah metode untuk mengembangkan aktivitas peserta didik dalam diskusi kelompok kecil maupun besar, melalui penyajian masalah yang disajikan dalam bentuk ilustrasi. Suatu *Riddle* biasanya berupa gambar di papan tulis, papan poster, atau maupun diproyeksikan dalam bentuk transparansi, kemudian guru mengajukan pertanyaan yang berkaitan *Riddle*. Metode ini memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memecahkan masalah yang telah disampaikan sebelumnya, oleh guru melalui gambar, peragaan atau situasi yang sesungguhnya.⁶

Media gambar dapat menampilkan materi pelajaran secara visual melalui pembuatan transparansi yang dibuat oleh guru ataupun dengan mengambil gambar-gambar dari buku,

⁶ Widha. Mahmudah, Laili., Suparmi & Sunarno, "Pembelajaran Fisika Menggunakan Metode *Pictorial Riddle* Dan Problem Solving Ditinjau Dari Kemampuan," *Jurnal Inkuiri* 3, no. II (2014): 48–59.

majalah ataupun internet, sesuai dengan materi yang akan dibahas. Dengan penggunaan ilustrasi gambar, diharapkan penyampaian materi pembelajaran menjadi lebih jelas dan lebih mudah dipahami karena membantu peserta didik dengan menggunakan indera penglihatan, disamping itu pembelajaran akan meningkatkan daya tarik peserta didik. Proses pembelajaran ini akan membantu peserta didik dalam memahami materi pelajaran sehingga hasil belajar yang diharapkan pun dapat tercapai.⁷

Penggunaan media pembelajaran dapat membantu untuk lebih mudah dalam menyampaikan materi pembelajaran agar lebih praktis, selain itu penggunaan media pembelajaran dapat merangsang pola pikir siswa dan sebagai pengembangan dalam proses pembelajaran agar lebih variatif dan menarik. Salah satu penunjang media pembelajaran di sekolah yaitu dengan menggunakan media *Powerpoint*. *PowerPoint* adalah program aplikasi presentasi yang merupakan salah satu program aplikasi computer dibawah *Microsoft Office*. Program aplikasi ini merupakan program untuk membuat presentasi yang dapat dijadikan untuk media pembelajaran.⁸ Proses pembelajaran sering kali dihadapkan dengan materi yang abstrak dan diluar pengetahuan siswa, sehingga materi akan sulit dipahami oleh siswa. Dalam pembelajaran mengemukakan visualisasi adalah salah satu cara yang tepat untuk mengkonkritkan sesuatu yang abstrak. Gambar dua dimensi maupun tiga dimensi adalah visualisasi yang sering digunakan dalam pembelajaran.

Dengan pemanfaatan media *PowerPoint* berbantuan dengan LCD Proyektor dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi dalam bentuk visualisasi gambar. *PowerPoint* yang digunakan pun harus lebih bervariasi supaya pembelajaran lebih menarik, interaktif dan membuat siswa tidak bosan dalam pembelajaran. Melalui penggunaan media

⁷ Yuswanti, "Penggunaan Media Gambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS Di Kelas IV SD PT. Lestari Tani Teladan (LTT) Kabupaten Donggala," *Nucl. Phys.* 13, no. 1 (1959): 104–16.

⁸ Rusman, Deni Kurniawan, and Cepy Riyana, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi* (Jakarta: Rajawali Pers, 2013). 300.

PowerPoint maka proses belajar mengajar akan memudahkan siswa dalam belajar, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar.

Dari pemaparan tersebut dapat disimpulkan bahwa pemberian metode pembelajaran yang tepat sangat penting. Dengan menggunakan metode *Pictorial Riddle* berbantuan media *PowerPoint* diharapkan dapat menjadi solusi yang tepat untuk mengatasi hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Berdasarkan uraian diatas penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Pengaruh Metode Pictorial Riddle Berbantuan Media Powerpoint Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Kelas XI SMK PGRI 4 Bandar Lampung”**.

C. Identifikasi dan Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas ada beberapa masalah yang dapat diidentifikasi, di antaranya, yaitu:

1. Hasil belajar siswa masih ada yang rendah pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.
2. Guru belum menggunakan metode yang bervariasi dalam mengajar dan banyak menggunakan metode resitasi.
3. Peserta didik kurang aktif dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan diatas, maka penulis membatasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Penelitian dilakukan pada siswa kelas XI SMK PGRI 4 Bandar Lampung
2. Metode *Pictorial Riddle* dikhususkan pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas XI SMK PGRI 4 Bandar Lampung.
3. Metode *Pictorial Riddle* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI SMK PGRI 4 Bandar Lampung.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti merumuskan masalah yang akan diteliti adalah “Apakah terdapat

pengaruh penggunaan metode *Pictorial Riddle* berbantuan media Powerpoint terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam kelas XI SMK PGRI 4 Bandar Lampung?.”

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dalam penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh penggunaan metode *Pictorial Riddle* berbantuan media Powerpoint terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam kelas XI SMK PGRI 4 Bandar Lampung.

F. Manfaat Penelitian

Pembelajaran dengan menggunakan metode *Pictorial Riddle* ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

- a. Diharapkan dapat menjadi referensi pemikiran bagi pengembangan ilmu pendidikan, khususnya pada pendidikan agama Islam
- b. Untuk memperoleh keterampilan, pengetahuan dan wawasan. Khususnya mengenai tentang pentingnya penerapan metode *Pictorial Riddle*.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah

Sebagai bahan pertimbangan dalam mengambil kebijaksanaan untuk mengambil kebijaksanaan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan lainnya.

b. Bagi Guru

Sebagai masukan bagi guru di bidang pendidikan agama Islam dalam menentukan metode pembelajaran yang tepat sesuai dengan kemampuan tiap kelas, pada mata pelajaran yang bersangkutan dalam rangka meningkatkan hasil belajar.

c. Bagi Peserta Didik

Peserta didik dapat lebih mudah memahami dan mempelajari materi pelajaran pendidikan agama Islam. Dan melalui metode ini peserta didik tidak lagi merasa bosan dan jenuh dengan proses pembelajaran pendidikan agama Islam.

d. Bagi Peneliti

Sebagai sarana untuk mengembangkan dan meningkatkan wawasan ilmu penulis dan menyiapkan diri untuk menjadi calon guru.

G. Kajian Penelitian Terdahulu Yang Relevan

Adapun penelitian yang relevan dengan penelitian ini diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Ratna Tri Mindi Sari, I Ketut Mahardika dan Indrawati pada tahun 2019, yang berjudul “*Pengaruh Model Pembelajaran Guided Inquiry Disertai Pictorial Riddle Terhadap Kemampuan Representasi Verbal Materi Gerak Lurus Siswa Di SMA.*” Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran guided inquiry disertai pictorial riddle terhadap kemampuan representasi verbal materi gerak lurus siswa di SMA.

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif menggunakan metode Quasi Eksperimen, dengan menggunakan desain *Pretest-Posttest Control Group Design* dan teknik pengambilan sampel menggunakan cluster random sampling, yaitu kelas X MIPA 4 sebagai kelas eksperimen dan kelas X MIPA 5 sebagai kelas kontrol. Berdasarkan hasil uji independent samples t test pada Tabel 2 diperoleh data sig (2-tailed) sebesar 0,026. Berdasarkan pedoman jika $0,026 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Ada pengaruh yang signifikan antara kemampuan representasi verbal siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berdasarkan hasil analisis data dapat dinyatakan bahwa model pembelajaran guided inquiry disertai pictorial riddle berpengaruh signifikan terhadap kemampuan representasi verbal materi gerak lurus

siswa di SMA.⁹ Persamaannya yaitu pada variabel x dengan menggunakan sebuah metode pictorial riddle, sedangkan perbedaannya yaitu adanya penggunaan media powerpoint sebagai penunjang metode Pictorial Riddle dalam pembelajaran.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Fitri Indriani, Adun Rusyana dan Warsono pada tahun 2022, yang berjudul “*Pengaruh Inkuiri Pictorial Riddle Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Materi Pengaruh Aktivitas Manusia Terhadap Perubahan Dan Pencemaran Lingkungan Di Kelas X SMA Informatika Ciamis.*” Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran inkuiri tipe *Pictorial Riddle* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa pada materi pengaruh aktivitas manusia terhadap perubahan dan pencemaran lingkungan.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, metode Quasi Eksperimen dengan *One Group Pretest-Posttest Design*. Teknik pengambilan sampel menggunakan purposive sample, sampel penelitian ini yaitu siswa kelas X IPA 4 yang berjumlah 23 siswa. Berdasarkan hasil penelitian, data yang diperoleh dari hasil posttest yang menggunakan model pembelajaran Inkuiri tipe *Pictorial Riddle* pada materi pengaruh aktivitas manusia terhadap perubahan dan pencemaran lingkungan diperoleh rata-rata pretest sebesar 41,43 untuk rata-rata posttest sebesar 81,13. Dapat dijelaskan bahwa hasil pengujian diperoleh thitung sebesar 6,3 lebih besar dibandingkan dengan ttabel sebesar 1,717 sehingga hipotesis diterima. Dari hasil penelitian dan perhitungan diketahui nilai rata-rata pretest sebesar 41,43 dan nilai rata-rata posttest sebesar 81,13 sehingga dapat diketahui bahwa penerapan model Inkuiri tipe *Pictorial Riddle* berpengaruh

⁹ Ratna Tri Mindi Sari, I Ketut Mahardika, and Indrawati, “Pengaruh Model Pembelajaran Guided Inquiry Disertai Pictorial Riddle Terhadap Kemampuan Representasi Verbal Materi Gerak Lurus Siswa Di SMA,” *Jurnal Pembelajaran Fisika* 8, no. 1 (2019): 12–16.

terhadap kemampuan berpikir kritis.¹⁰ Persamaannya dengan skripsi penulis yaitu terdapat pada variable x, menggunakan pendekatan kuantitatif metode quasi eksperimen, sedangkan perbedaannya terdapat pada teknik sampling, variable y, dan penggunaan media powerpoint untuk lebih memaksimalkan metode Pictorial Riddle.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Fajriyah Nur Faiqah pada tahun 2022, yang berjudul “*Pengaruh Metode Pictorial Riddle Berbantuan Aplikasi Canva Terhadap Minat Belajar Dan Penguasaan Konsep IPA Siswa Kelas IV.*” Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan metode *Pictorial Riddle* berbantuan aplikasi *Canva* terhadap minat belajar dan penguasaan konsep IPA siswa kelas IV.

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif eksperimen dengan desain OneGroup Pretest-Posttest Design. Dimana siswa akan diberikan test terlebih dahulu sebelum diberikan perlakuan yang disebut pre test dan akan diberikan test setelah dilakukan sebuah perlakuan yang disebut dengan post test. Sampel jenuh menjadi teknik pengambilan sampel dari penelitian ini. Di mana sampel jenuh adalah seluruh anggota populasi dijadikan sampel penelitian Berdasarkan tabel 7, didapatkan peningkatan rata-rata pre test dan post test minat belajar siswa sebesar 11,333. Didapatkan juga thitung > ttabel pada taraf signifikansi 5% yaitu $7,249 > 2,201$ dan mempunyai $p = 0,000 < 0,05$ yang dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan secara signifikan pada skor minat belajar siswa. Dari tabel 7 juga terlihat bahwa adanya peningkatan rata-rata pre test dan post test penguasaan konsep sebesar 25.833. Didapatkan juga thitung > ttabel pada taraf signifikansi 5% yaitu $11,285 > 2,201$ dan mempunyai $p = 0,000 < 0,05$ yang berarti dapat disimpulkan bahwa terdapat

¹⁰ Fitri Indriani, Adun Rusyana, and Warsono Warsono, “Pengaruh Inkuiri Pictorial Riddle Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Materi Pengaruh Aktivitas Manusia Terhadap Perubahan Dan Pencemaran Lingkungan Di Kelas X Sma Informatika Ciamis,” *Bioed: Jurnal Pendidikan Biologi* 10, no. 1 (2022): 35, <https://doi.org/10.25157/jpb.v10i1.7450>.

perbedaan secara signifikan pada skor penguasaan konsep siswa. Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa nilai sig dari data pretest, post test angket minat belajar dan penguasaan konsep IPA $< 0,000$. Yang dapat diartikan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dan dapat disimpulkan bahwa model pictorial riddle berbantuan aplikasi canva berpengaruh terhadap minat belajar dan penguasaan konsep IPA siswa kelas IV SDS Budi Murni Cipayung.¹¹ Persamaannya yaitu terdapat pada variabel x, metode quasi eksperimen. Sedangkan perbedaannya dengan skripsi penulis yaitu perbedaan media yang digunakan untuk menunjang metode tersebut.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Ahmad Arif Afifudin dan Wirawan Fadly pada tahun 2021, yang berjudul “*Pemulihan Berpikir Kritis Peserta Didik Dengan Menggunakan Model Pictorial Riddle Dengan Pendekatan STEM.*” Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan dan mencari mana yang lebih baik antara pembelajaran Pictorial Riddle dengan pendekatan STEM atau pembelajaran konvensional pada motivasi sains dan berpikir kritis peserta didik MTs Ma’arif Al-Ishlah Bungkal Ponorogo.

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode Quasi Eksperimen, teknik sampling menggunakan teknik *purposive sampling*. Dalam penelitian ini sampel merupakan peserta didik kelas VIII A dan VIII B. Berdasarkan hasil yang telah dianalisis, rendahnya nilai rata-rata yang terjadi pada sebelum dan sesudah semester dapat diamati di masing-masing 5 indikator berpikir kritis, dengan rata-rata nilai 49,9 dengan standard deviasi sebesar 6,3 indikator terendah terletak pada indikator klarifikasi . Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran pembelajaran *Pictorial Riddle* dengan Pendekatan STEM lebih baik dari pada pembelajaran Konvensional dalam

¹¹ Fajriyah Nur Faiqah, “Pengaruh Model Pictorial Riddle Berbantuan Aplikasi Canva Terhadap Minat Belajar Dan Penguasaan Konsep IPA Siswa Kelas IV,” 176 *Jurnal PGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 15, no. 2 (2022): 176–85, <https://ejournal.unib.ac.id/pgsd/article/view/21972/11145>.

pemulihan berpikir kritis peserta didik, khususnya pada indikator bertanya, menyimpulkan, memberikan alasan dan memperjelas.¹² Perbedaan penelitian ini dengan skripsi penulis yaitu pada penelitian ini lebih berfokus pada pemulihan berpikir kritis, sedangkan pada skripsi penulis adanya penggunaan media powerpoint untuk memaksimalkan metode pictorial riddle.

5. Penelitian yang dilakukan oleh Arifaldi, Yenni Darvina dan Silvi Yulia Sari pada tahun 2019, yang berjudul “Pengaruh Inkuiri Berbasis Pictorial Riddle Berbantuan Phet Simulation Untuk Meningkatkan Kompetensi Kognitif Peserta Didik Kelas X SMAN 13 Padang Pada Materi Momentum, Impuls Dan Getaran Harmonis Sederhana.” Penelitian ini bertujuan untuk menyelidiki pengaruh inkuiri berbasis pictorial riddle berbantuan PhET simulation dalam pembelajaran fisika terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik kelas X SMAN 13 padang.

Jenis penelitian yang digunakan adalah pre eksperimental design. Sedangkan rancangan penelitian digunakan one group pretest-posttest design. teknik pengambilan sampel dengan menggunakan cluster random sampling. Kelas yang menjadi sampel dalam penelitian ini adalah kelas X MIPA 5 dan X MIPA 6 di SMAN 13 padang. Hasil analisis data tes akhir yang dilakukan dikelas eksperiment pada aspek pengetahuan didapatkan rata-rata hasil belajar fisika peserta didik pada kompetensi pengetahuan setelah penggunaan model inkuiri berbasis pictorial riddle berbantuan PhET simulation pada materi momentu, impuls dan getaran harmonis sederhana memperoleh hasil 78,6. Sebelum menggunakan model inkuiri berbasis pictorial riddle berbantuan PhET simulation pada materi momentu, impuls dan getaran harmonis memperoleh hasil 31,1. Berdasarkan analisis data diambil kesimpulan penelitian. Kesimpulan

¹² Ahmad Arif Afifudin, “Jurnal Tadris IPA Indonesia,” *Pemulihan Berpikir Kritis Peserta Didik Menggunakan Model Pictorial Riddle Dengan Pendekatan STEM* 1, no. 3 (2021): 68–72, <https://doi.org/10.21154/jtii.v1i3.134>.

penelitian penggunaan model inkuiri berbasis pictorial riddle berbantuan PhET simulation pada materi momentum, impuls, dan getaran harmonis sederhana memberikan pengaruh yang berarti terhadap kompetensi hasil belajar peserta didik kelas X SMAN 13 Padang.¹³ Perbedaanya yaitu terdapat pada teknik sampling, variable penelitian dan penggunaan media powerpoint.

H. Sistematika Penulisan

Untuk memberikan gambaran secara mudah dan jelas mengenai pembahasan penelitian ini, maka penulis akan menyusun menggunakan sistematika dengan membagi pembahasan sebagai berikut :

1. **BAB I Pendahuluan** : Pada bab ini menjelaskan tentang informasi umum dalam skripsi seperti : penegasan judul, latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan kajian penelitian terdahulu yang relevan serta sistematika penulisan.
2. **BAB II Landasan Teori** : Pada bab ini menguraikan tentang landasan teori dan konsep-konsep yang relevan dengan permasalahan yang dikaji dan mengemukakan hipotesis atau dugaan sementara.
3. **BAB III Metode Penelitian** : Pada bab ini terdapat waktu dan tempat penelitian, pendekatan dan jenis penelitian, populasi, sampel dan teknik pengumpulan data, definisi operasional variabel, instrumen penelitian, uji validitas dan reliabilitas data, uji prasyarat analisis dan uji hipotesis.
4. **BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan** : Membahas tentang deskripsi data dan pembahasan hasil penelitian serta analisis

¹³ Arifaldi, Yenni Darvina Ramli, and Silvi Yulia Sari, "Pengaruh Inkuiri Berbasis Pictorial Riddle Berbantuan Phet Simulation Untuk Meningkatkan Kompetensi Kognitif Peserta Didik Kelas X SMAN 13 Padang Pada Materi Momentum, Impuls Dan Getaran Harmonis Sederhana," *Pillar of Physics Education* 12, no. 3 (2019): 417–24, <http://ejournal.unp.ac.id/students/index.php/pfis/article/view/6943>.

5. **BAB V Penutup** : Pada bab ini berisi Simpulan dan Rekomendasi





BAB II

LANDASAN TEORI DAN PENGAJUAN HIPOTESIS

A. Metode Pictorial Riddle

1. Pengertian Metode *Pictorial Riddle*

Pictorial Riddle merupakan metode yang termasuk dalam model pembelajaran discovery-inquiry. Model pembelajaran discovery-inquiry merupakan pembelajaran yang menitik beratkan pada proses pemecahan suatu masalah sehingga siswa harus melakukan eksplorasi berbagai informasi agar dapat menentukan konsep dengan mengikuti petunjuk guru berupa pertanyaan yang mengarah pada pencapaian tujuan pembelajaran.¹

Pictorial Riddle adalah metode untuk mengembangkan aktivitas peserta didik dalam diskusi kelompok kecil maupun besar, melalui penyajian masalah yang disajikan dalam bentuk ilustrasi. Suatu *Riddle* biasanya berupa gambar di papan tulis, papan poster, atau maupun diproyeksikan dalam bentuk transparansi, kemudian guru mengajukan pertanyaan yang berkaitan *Riddle*.² Metode ini memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memecahkan masalah yang telah disampaikan sebelumnya, oleh guru melalui gambar, peragaan atau situasi yang sesungguhnya.³

Kemudian Enco Mulyasa menjelaskan bahwa *Pictorial Riddle* adalah salah satu metode mengajar yang dapat mengembangkan motivasi dan minat siswa dalam diskusi kelompok kecil maupun besar. Gambar, peragaan atau

¹ Widyaiswara Ahli Madya Haris Budi Santosa, *Bahan Ajar Inquiry-Discovery Learning* (Denpasar: Balai Diklat Keagamaan, 2020). 6

² Susilawati, Fihrin, and Darmadi, "Perbandingan Hasil Belajar Fisika Antara Metode Pictorial Riddle Dan Metode Demonstrasi Dalam Pembelajaran Inquiry Terbimbing Pada Siswa Kelas Viii Smp Negeri 19 Palu."

³ Mahmudah, Laili., Suparmi & Sunarno, "Pembelajaran Fisika Menggunakan Metode Pictorial Riddle Dan Problem Solving Ditinjau Dari Kemampuan." 50

situasi yang sesungguhnya dapat digunakan untuk meningkatkan cara berpikir kritis dan kreatif pada siswa.

Menurut Hamruni, dalam Laili Mahmudah menjelaskan bahwa Pictorial Riddle adalah salah satu metode mengajar yang dapat mengembangkan motivasi dan minat peserta didik dalam diskusi kelompok kecil maupun besar. Gambar, peragaan, atau situasi yang sesungguhnya dapat digunakan untuk meningkatkan cara berpikir kritis dan kreatif pada peserta didik.⁴

Menurut Purwanto Pictorial Riddle merupakan salah satu tipe yang termasuk kedalam pembelajaran inkuiri. Pictorial riddle adalah suatu metode pembelajaran untuk mengembangkan aktivitas peserta didik dalam diskusi kelompok kecil maupun besar melalui penyajian masalah yang disajikan dalam bentuk ilustrasi gambar.⁵

Menurut Moh. Amien pembelajaran menggunakan metode Pictorial Riddle merupakan salah satu teknik atau metode untuk mengembangkan motivasi dan minat siswa dalam diskusi kelompok kecil maupun kelompok besar. Gambar peraga atau situasi yang sesungguhnya dapat digunakan untuk meningkatkan cara berpikir kritis dan kreatif. Suatu “*riddle*” dapat berupa gambar dipapan tulis dan sebagainya, kemudian guru mengajukan pertanyaan yang berkaitan dengan “*riddle*”.⁶

Menurut Carin dan Sund, *Pictorial Riddle* adalah teka-teki yang disajikan di dalam kelas melalui gambar atau diagram yang menggambarkan beberapa cerita atau kejadian yang berbeda. Sebuah kejadian yang berbeda adalah salah satu penyajian yang tidak konsisten antara apa yang para siswa percaya akan terjadi dan apa yang sebenarnya terjadi.

⁴ Ibid. 51

⁵ Joko Purwanto and Binti Uswatun Hasanah, “Efektivitas Model Pembelajaran Inkuiri Tipe Pictorial Riddle Dengan Konten Integrasi-Interkoneksi Pada Materi Suhu Dan Kalor Terhadap Kemampuan Berfikir Kritis Siswa SMA,” *J. Kaunia* 9, no. 2 (2014): 117–27.

⁶ Haris Budi Santosa, *Bahan Ajar Inquiry-Discovery Learning*. 11

Menurut Trowbridge dan Bybee, ia menjelaskan *Pictorial Riddle* adalah “*Picture or drawing made by the teacher to elicit the student*”. Artinya gambar atau peragaan yang dibuat oleh guru untuk menimbulkan respon siswa.⁷

Menurut Kristianingsih, metode *Pictorial Riddle* adalah model pembelajaran yang menyajikan masalah dalam bentuk media grafis untuk melatih kemampuan berpikir kritis melalui *Riddle* yang sudah dirancang oleh guru.⁸ Sedangkan menurut Roestiyah, metode pembelajaran *Pictorial Riddle* disebut juga dengan metode teka-teki bergambar, yang bertujuan untuk mengembangkan motivasi dan perhatian siswa di dalam diskusi kelompok kecil maupun besar.⁹

Berdasarkan penjelasan tentang metode pictorial riddle dapat disimpulkan bahwa, pictorial riddle yaitu metode pembelajaran berupa ilustrasi gambar yang dapat digunakan untuk meningkatkan cara berpikir kritis dan kreatif pada peserta didik, dan diharapkan metode ini dapat meningkatkan hasil belajar dan kemampuan memecahkan masalah. Proses pemecahan masalah dilakukan melalui kegiatan tanya jawab antara guru dengan peserta didik.

2. Langkah-Langkah Metode Pictorial Riddle

Pelaksanaan metode *Pictorial Riddle* pada dasarnya relatif sama dengan pelaksanaan metode pembelajaran inkuiri yakni membimbing Peserta didik menemukan sendiri konsep yang diajarkan melalui kegiatan tanya jawab. Menurut *Trowbridge dan Bybee*, Langkah Langkah dalam merancang *Pictorial Riddle* adalah sebagai berikut :

⁷ Dian Marlinasari, “Pengaruh Penerapan Metode Inkuiri Dengan Media Pictorial Riddle Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam,” *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa* 2, no. 9 (2013): 122–44.

⁸ Purwanto and Hasanah, “Efektivitas Model Pembelajaran Inkuiri Tipe Pictorial Riddle Dengan Konten Integrasi-Interkoneksi Pada Materi Suhu Dan Kalor Terhadap Kemampuan Berfikir Kritis Siswa SMA.”

⁹ Sitti Awal, Ahmad Yani, and Bunga Dara Amin, “Jurnal Pendidikan Fisika Universitas Muhammadiyah Makassar Peranan Metode Pictorial Riddle Terhadap Penguasaan Konsep,” *Jurnal Fisika* 4, no. 2 (2016): 249–66, <http://journal.unismuh.ac.id/index.php/jpf/article/view/314>.

- a. Memilih beberapa konsep atau prinsip yang ingin di ajarkan dan di utamakan.
- b. Menunjukkan sebuah ilustrasi atau gambar yang mendemonstrasikan konsep tersebut.
- c. Memanipulasi suatu *pictorial riddle* dan meminta siswa untuk mengetahui apa yang salah dalam gambar.
- d. Merancang serangkaian pertanyaan yang berhubungan dengan gambar, yang akan membantu siswa memperoleh pengetahuan dari prinsip-prinsip yang diajarkan.

Berdasarkan Langkah-langkah pembelajaran *pictorial riddle* yang telah dikemukakan oleh *Trowbridge dan Bybee*, maka dalam penelitian ini di adaptasi langkah-langkah pembelajaran *Pictorial Riddle* yaitu sebagai berikut¹⁰ :

- a. Menampilkan masalah dalam bentuk gambar.
- b. Mengamati tampilan gambar yang menampilkan masalah.
- c. Merumuskan permasalahan yang terdapat dalam gambar.
- d. Mengumpulkan data atau informasi dari rangkaian jawaban gambar yang ditampilkan.
- e. Melakukan diskusi terkait gambar yang telah ditampilkan.
- f. Menyatukan argumen dan pendapat mereka terkait gambar yang telah ditampilkan.
- g. Mempresentasikan hasil diskusi yang telah dilakukan dalam kelompoknya.
- h. Melakukan tanya jawab antar kelompok

3. Kelebihan Metode *Pictorial Riddle*

Seperti halnya metode pengajaran yang lain, metode pembelajaran *Pictorial Riddle* juga mempunyai kelebihan. Kelebihan metode *Pictorial Riddle* antara lain¹¹ :

- a. Meningkatkan pemahaman konsep dan mendorong siswa untuk mengeluarkan ide-idenya
- b. Melalui teka-teki bergambar, materi yang diberikan dapat lebih lama terekam dalam ingatan siswa.

¹⁰ Ibid.

¹¹ Ibid. 62.

- c. Mendorong siswa untuk berpikir kritis sehingga mampu mengeluarkan inisiatifnya sendiri.
- d. Mendorong siswa untuk berpikir intuitif dan merumuskan hipotesisnya sendiri.
- e. Meningkatkan motivasi belajar siswa.
- f. Dapat membentuk dan mengembangkan konsep diri pada siswa.
- g. Dapat memperkaya dan memperdalam materi yang dipelajari sehingga materi dapat bertahan lama dalam

4. Kekurangan Metode *Pictorial Riddle*

Adapun kekurangan metode *Pictorial Riddle*, antara lain:

- a. Siswa yang terbiasa belajar dengan hanya menerima informasi dari guru akan kesulitan jika dituntut untuk berpikir sendiri.
- b. Guru dituntut mengubah kebiasaan mengajarnya yang mulanya sebagai pemberi atau penyaji informasi menjadi sebagai fasilitator, motivator dan pembimbing siswa dalam belajar.
- c. Banyaknya kebebasan yang diberikan siswa dalam belajar tidak menjamin bahwa siswa belajar dengan tekun, penuh aktivitas dan terarah.
- d. Berbagai sumber belajar dan fasilitas yang dibutuhkan tidak selalu mudah disediakan.
- e. Siswa membutuhkan lebih banyak bimbingan guru untuk melakukan penyelidikan ataupun aktivitas belajar lain.
- f. Tidak optimal bila diterapkan didalam kelas dengan siswa yang sangat banyak.

B. Media PowerPoint

1. Pengertian PowerPoint

PowerPoint adalah program aplikasi presentasi yang merupakan salah satu program aplikasi computer dibawah *Microsoft Office*. Program aplikasi ini merupakan program untuk membuat presentasi yang dapat dijadikan untuk media pembelajaran. Rusman mendefinisikan *Microsoft Office*

PowerPoint adalah sebuah program komputer untuk presentasi yang dikembangkan oleh Microsoft. *PowerPoint* merupakan software yang dirancang khusus untuk mampu menampilkan program multimedia dengan menarik, mudah dalam pembuatan dan penggunaan. Program *PowerPoint* juga relatif murah, karena tidak membutuhkan bahan baku selain alat penyimpanan data. *PowerPoint* merupakan program aplikasi presentasi berbasis multimedia, yang artinya media presentasi dengan menggunakan teks, audio, dan visual sekaligus.¹²

Presentasi *PowerPoint* adalah suatu cara yang digunakan untuk memperkenalkan atau menjelaskan tentang segala hal yang dirangkum dan dikemas kedalam beberapa slide, sehingga orang yang menyimak lebih dapat memahami penjelasan melalui visualisasi yang terangkum dalam slide, baik berupa teks gambar/ grafik, suara, film, dan sebagainya.¹³

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa media *Powerpoint* adalah salah satu media presentasi yang disajikan dengan rangsangan- rangsangan multimedia, meliputi teks, audio, visual, video, animasi, dan lain sebagainya yang dirancang sedemikian rupa sehingga dapat melakukan sebagaimana fungsinya sebagai media pembelajaran.

2. Langkah-Langkah Penggunaan Media *PowerPoint*

Hal yang perlu dilakukan dan diperhatikan untuk membuat media presentasi dengan menggunakan *PowerPoint* yang efektif menurut Hamdan Husein yaitu sebagai berikut¹⁴ :

¹² Rusman, Kurniawan, and Riyana, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi*.

¹³ Catur Hadi Purnomo, *Modul Pengembangan ICT* (Jakarta: Citra Medika, 2009). 10.

¹⁴ Hamdan Husein and Batubara, *Media Pembelajaran Efektif* (Semarang: Fatawa, 2020). 55.

- a. Persiapan
 1. Tentukan materi yang akan di sampaikan.
 2. Persempit materi menjadi beberapa pemikiran utama.
 3. Membuat kerangka utama materi yang akan di presentasikan.
- b. Langkah-Langkah membuat media pembelajaran dengan menggunakan media Powerpoint
 1. Buka program *Microsoft PowerPoint* di computer.
 2. Mulai dengan New File.
 3. Pilih desain Slide yang di inginkan.
 4. Masukkan judul utama materi presentasi yang akan di sampaikan di slide yang pertama.
 5. Masukkan sub judul materi di slide kedua.
 6. Selanjutnya masukkan poin-poin pokok materi setiap sub secara berurut pada slide berikutnya.
 7. Anda dapat membuat atau memanfaatkan gambar dengan menggunakan fitur *shapes* dan *clip art* yang tersedia pada menu insert.
 8. Melalui menu *insert*, anda juga dapat menginput berbagai macam ilustrasi (*chart, picture, sound, movie*). Untuk dapat menginput gambar, suara ataupun video, anda harus menyiapkan file nya terlebih dahulu.
 9. Tampilan *Template/Background* hendaknya sederhana, kontras dengan objek (teks, gambar dll) dan konsisten.
 10. Jenis huruf atau font yang digunakan hendaknya tidak berkaki (Sans Serif) seperti *Arial, Calibri* dan lain-lain. Hindari penggunaan font berkaki seperti *Times New Roman, Century, Courier*, atau jenis huruf rumit seperti *Algerian, Freestyle Script* dan lain-lain.
 11. Hindari penggunaan huruf terlalu kecil.
 12. Bila menggunakan *bullet* hendaknya tidak lebih dari 6 dalam satu slide.
 13. Warna yang digunakan hendaknya serasi dengan tetap memperhatikan asas kontras.
 14. Gunakan visualisasi (gambar, animasi, audio, video) untuk memperjelas fakta, konsep, prinsip dan prosedur.
 15. Hindari penggunaan lebih dari 25 kata dalam satu slide.

- c. Teknik Presentasi
 1. Buat suasana yang santai dan rileks untuk pendengar.
 2. Gunakan kata ganti “personal” misalnya kita dalam memberikan presentasi.
 3. Lakukan kontak mata dengan pendengar.
 4. Presentasikan materi dengan menggunakan suara yang ramah atau akrab, tapi beri variasi sebagai penekanan dalam beberapa kata.
 5. Gunakan kata atau kalimat transisi yang memberitahukan pendengar bahwa akan menuju ke pemikiran lain.
 6. Berilah pertanyaan-pertanyaan kepada pendengar untuk melibatkan mereka.
 7. Ambil kesimpulan sesuai dengan pemikiran atau argumentasi yang sudah di presentasikan.
 8. Sisakan waktu untuk pertanyaan.

3. Kelebihan Media *PowerPoint*

Hujair AH. Sanaky mengemukakan bahwa PowerPoint mempunyai kelebihan, diantaranya yaitu¹⁵ :

- a. Praktis, dapat digunakan semua ukuran kelas.
- b. Memberikan kemungkinan tatap muka dan mengamati respon dari pendengar.
- c. Memberikan kemungkinan kepada pendengar untuk mencatat.
- d. Memiliki variasi teknik penyajian dengan berbagai kombinasi warna atau animasi.
- e. Dapat digunakan berulang-ulang.
- f. Dapat dihentikan pada setiap sekuens belajar karena control sepenuhnya pada komunikator.

¹⁵ Hujair AH Sanaky, *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif* (Yogyakarta: Kaukaba Dipantara, 2013). 5.

4. Kekurangan Media *PowerPoint*

Menurut Hujair AH. Sanaky, ia mengemukakan bahwa selain mempunyai kelebihan, *PowerPoint* juga memiliki kelemahan, diantaranya yaitu¹⁶ :

- a. Pengadaan alat mahal dan tidak semua sekolah memiliki.
- b. Memerlukan komputer dan LCD untuk memproyeksikan materi *PowerPoint*.
- c. Memerlukan persiapan yang matang.
- d. Diperlukan keterampilan khusus dan kerja yang sistematis untuk menggunakannya.
- e. Menuntut keterampilan khusus untuk menuangkan pesan atau ide yang baik pada *PowerPoint* sehingga mudah dicerna oleh siswa.
- f. Bagi pemberi pesan yang tidak memiliki keterampilan menggunakan, memerlukan operator atau pembantu khusus.

C. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku seseorang baik dari segi pengetahuan maupun sikap setelah melakukan proses pembelajaran baik pembelajaran formal maupun non formal. Dalam kegiatan pembelajaran atau kegiatan instruksional, biasanya guru menetapkan tujuan pembelajaran. Peserta didik yang berhasil dalam belajar adalah peserta didik yang berhasil dalam mencapai tujuan pembelajaran. Dan untuk mengetahui hasil belajar yang dicapai telah sesuai dengan tujuan yang dikehendaki dapat diketahui melalui evaluasi.¹⁷

Menurut Hamalik, hasil belajar adalah sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang dapat diamati dan diukur bentuk pengetahuan, sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat diartikan sebagai

¹⁶ Ibid. 6

¹⁷ Ahmad Susanto, *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar* (Jakarta: Kencana, 2016), 5.

terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dari sebelumnya dan yang tidak tahu menjadi tahu.¹⁸

Menurut Rusmono Hasil belajar adalah perubahan perilaku individu yang meliputi ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Perubahan perilaku tersebut diperoleh setelah siswa menyelesaikan program pembelajarannya melalui interaksi dengan berbagai sumber belajar dan lingkungan belajar. “hasil belajar merupakan perilaku yang dapat diamati dan menunjukkan kemampuan yang dimiliki seseorang. Kemampuan siswa yang merupakan perubahan perilaku sebagai hasil belajar itu dapat diklasifikasikan dalam dimensi-dimensi tertentu”.¹⁹

Pengertian hasil belajar menurut Dimiyati dan Mujiono merupakan proses untuk menentukan nilai belajar siswa melalui kegiatan penelitian atau pengukuran hasil belajar. Berdasarkan pengertian diatas hasil belajar dapat menerangi tujuan utamanya untuk mengetahui tingkat keberhasilan yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran, dimana tingkat keberhasilan tersebut kemudian ditandai dengan skala nilai berupa huruf atau kata atau simbol.²⁰

Menurut Ngalim Purwanto, hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh individu setelah proses belajar berlangsung, yang dapat memberikan perubahan tingkah laku baik pengetahuan, pemahaman, sikap dan keterampilan siswa sehingga menjadi lebih baik dari sebelumnya.²¹

Jadi dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan ketercapaian tujuan belajar yang diperoleh melalui pengalaman proses pembelajaran yang

¹⁸ Hamalik Oemar, *Proses Belajar Mengajar* (Jakarta: Bumi Aksara, 2001), 30.

¹⁹ Jafar Ahiri, *Penilaian Autentik Dalam Pembelajaran* (Jakarta: Uhamka Press, 2017), 18.

²⁰ Dimiyati dan Mujiono, *Belajar Dan Pembelajaran* (Jakarta: Rineka Cipta, 2009), 200.

²¹ M. Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2012), 82.

meliputi ranah kognitif, afektif dan psikomotorik yang diterima setelah melakukan proses pembelajaran.

2. Indikator Hasil Belajar

Belajar merupakan suatu proses mencari informasi untuk mengembangkan ranah kognitif, afektif dan psikomotorik seseorang.

Menurut Roger, belajar adalah sebuah proses internal yang menggerakkan anak didik agar menggunakan seluruh potensi kognitif, afektif dan psikomotoriknya agar memiliki berbagai kapabilitas intelektual, moral dan keterampilan lainnya.

Pada umumnya hasil belajar dapat dikelompokkan menjadi tiga ranah yaitu: ranah kognitif, afektif dan psikomotorik.²²

a. Ranah Kognitif

Ranah kognitif adalah ranah yang mencakup aktivitas otak adalah termasuk ranah kognitif. Menurut Bloom, ranah kognitif itu terdapat enam jenjang proses berpikir yaitu : *knowledge* (pengetahuan), *compherehension* (pemahaman), *application* (penerapan), *analysis* (analisis), *syntesis* (sintetis), *evaluation* (penilaian).

b. Ranah Afektif

Ranah afektif adalah ranah yang berkenaan dengan sikap seseorang dapat diramalkan perubahannya bila seseorang telah memiliki penguasaan kognitif tingkat tinggi. Tipe hasil pembelajaran afektif akan nampak pada murid dalam berbagai tingkah laku seperti : perhatiannya terhadap Pelajaran, disiplin, motivasi belajar, menghargai guru dan teman sekelas, kebiasaan belajar dan hubungan sosial.

c. Ranah Psikomotorik

Hasil belajar psikomotorik dikemukakan oleh Simpson. Hasil belajar ini tampak dalam bentuk

²² Agung Suprijono, *Cooperative Learning Teori Dan Aplikasi PAIKEM* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2015), 7

keterampilan (*skill*), dan kemampuan bertindak individu. Ada enam tingkatan keterampilan, yakni : Gerakan reflek (keterampilan pada gerakan yang tidak sadar), keterampilan pada gerak-gerak sadar, kemampuan perseptual, termasuk didaamnya membedakan visual, membedakan auditif, motoric dan lain-lain. Kemampuan di bidang fisik dan kemampuan yang berkaitan dengan komunikasi *nondecursive*, seperti gerakan ekspresif dan interpretative.

3. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Secara umum faktor-faktor yang mempengaruhi belajar peserta didik dibedakan menjadi tiga macam, yaitu²³ :

a. Faktor Internal, yaitu keadaan atau kondisi jasmani dan rohani peserta didik meliputi dua aspek, di antaranya yaitu:

1) Aspek fisiologis (jasmani)

Kondisi umum jasmani yang menandai tingkat kebugaran organ-organ tubuh dan sendi-sendinya, dapat mempengaruhi semangat dan intensitas peserta didik dalam belajar. Bila kondisi jasmani sehat, maka hal tersebut dapat mempengaruhi peserta didik dalam menerima materi yang akan dipelajari.

2) Aspek psikologis (rohani)

a) Intelegensi peserta didik

Tingkat kecerdasan atau intelegensi (IQ) peserta didik tidak dapat diragukan lagi, sangat menentukan keberhasilan belajar siswa. Ini berarti, semakin tinggi kemampuan intelegensi peserta didik, maka semakin besar peluang untuk meraih sukses dan begitu pula sebaliknya.

b) Sikap peserta didik

Sikap peserta didik yang positif, terutama kepada guru dan mata pelajaran yang guru sajikan

²³ Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar* (Jakarta: Rajawali Pers, 2013), 145.

merupakan pertanda awal yang baik bagi proses belajar peserta didik.

c) Minat peserta didik

Minat dapat mempengaruhi kualitas pencapaian hasil belajar peserta didik dalam bidang-bidang tertentu. Umumnya seorang peserta didik yang mempunyai minat pada mata pelajaran tertentu akan memusatkan perhatian lebih banyak daripada peserta didik yang lain.

d) Bakat peserta didik

Bakat yang ada dalam diri seseorang, berpotensi untuk mencapai prestasi sampai ke tingkat tertentu sesuai dengan kapasitas masing-masing.

e) Motivasi peserta didik

Dorongan dalam mencapai prestasi dan dorongan yang memiliki pengetahuan dan keterampilan untuk masa depan juga memberi pengaruh kuat dibandingkan dengan dorongan dari orang lain.

b. Faktor Eksternal, yaitu kondisi lingkungan sekitar peserta didik yang terdiri dari dua macam, yaitu :

1) Lingkungan sosial

Lingkungan sosial sekolah seperti para guru, staf administrasi, teman-teman sekolah dapat mempengaruhi semangat belajar peserta didik serta lingkungan sosial yang lebih banyak mempengaruhi kegiatan belajar ialah orang tua dan keluarga dari peserta didik tersebut.

2) Lingkungan non sosial

Faktor-faktor yang termasuk lingkungan non sosial adalah gedung sekolah dan tempatnya, tempat tinggal keluarga peserta didik dan letaknya, alat-alat belajar, keadaan cuaca dan waktu belajar yang digunakan peserta didik.

3) Faktor pendekatan belajar

Faktor pendekatan belajar yaitu jenis upaya belajar peserta didik yang meliputi strategi dan metode yang digunakan peserta didik untuk melakukan kegiatan pembelajaran pada materi-materi pembelajaran.

D. Pendidikan Agama Islam

1. Pengertian Pendidikan Agama Islam

Dalam konteks keislaman, definisi pendidikan sering disebut dengan berbagai istilah, yakni *al-tarbiyah*, *al-ta'lim*, *al-ta'dib* dan *al-riyadhah* (Muhaimin dan Mujib, 1993:97). Setiap istilah tersebut memiliki makna yang berbeda-beda, hal ini dikarenakan perbedaan konteks kalimatnya dalam penggunaan istilah tersebut. Akan tetapi dalam keadaan tertentu, semua istilah tersebut memiliki makna yang sama, yakni pendidikan.²⁴

Pendidikan dalam khazanah Islam dikenal dengan beberapa istilah, yaitu:

a. Tarbiyah

Masdar dari kata *robba-yurabbi-tarbiyyatan*, yang berarti pendidikan. Sedangkan menurut istilah merupakan tindakan mengasuh, mendidik dan memelihara. Muhammad Jamaludin Al-Qosimi memberikan pengertian bahwa tarbiyah merupakan proses penyampaian suatu batas kesempurnaan yang dilakukan secara tahap demi tahap.

Sedangkan Al-Asfahani mengartikan tarbiyah sebagai suatu proses menumbuhkan sesuatu secara bertahap dan dilakukan sesuai pada batas kemampuan. Menurut pengertian diatas, tarbiyah diperuntukkan khusus bagi manusia yang memiliki potensi rohani, sedangkan pengertian tarbiyah yang dikaitkan dengan alam raya

²⁴ Heri Gunawan, *Pendidikan Islam: Kajian Teoritis Dan Pemikiran Tokoh* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2014),2.

mempunyai arti pemeliharaan dan memenuhi segala yang dibutuhkan serta menjaga sebab-sebab ekstensinya.

b. Ta'dib

Merupakan bentuk masdar dari kata *addabuyuaddibu-ta'diban*, yang berarti mengajarkan sopan santun. Sedangkan menurut istilah *ta'dib* diartikan sebagai proses mendidik yang difokuskan kepada pembinaan dan penyempurnaan akhlak atau budi pekerti pelajar.

Menurut Sayed Muhammad An-Nuquib Al-Attas, kata *ta'dib* adalah pengenalan dan pengakuan yang secara berangsur-angsur ditanamkan kepada manusia tentang tempat-tempat yang tepat dari segala sesuatu dalam tatanan penciptaan sedemikian rupa, sehingga membimbing kearah pengenalan dan pengakuan kekuasaan dan keagungan Tuhan dalam tatanan wujud keberadaan-Nya.

Definisi ini, *ta'dib* mencakup unsur-unsur pengetahuan (ilmu), pengajaran (*ta'lim*), pengasuhan (*tarbiyah*). Oleh sebab itu menurut Sayed Muhammad An-Nuquib Al-Attas, tidak perlu mengacu ada konsep pendidikan dalam Islam sebagai *tarbiyah*, *ta'lim* dan *ta'dib* sekaligus. Karena *ta'dib* adalah istilah yang paling tepat untuk menunjukkan dalam arti Islam

c. Ta'lim

Kata *Ta'lim* berasal dari kata dasar "*allama*" yang berarti mengajar, mengetahui. Pengajaran (*ta'lim*) lebih mengarah pada aspek kognitif, *ta'lim* mencakup aspek-aspek pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkan seseorang dalam hidupnya serta pedoman perilaku yang baik.

Muhammad Rasyid Ridha mengartikan *ta'lim* dengan "Proses transmisi berbagai ilmu pengetahuan pada jiwa individu tanpa adanya batasan dan ketentuan tertentu. Definisi *ta'lim* menurut Abdul Fattah Jalal, yaitu sebagai proses pemberian pengetahuan, pemahaman, pengertian, tanggung jawab dan penanaman amanah, sehingga penyucian diri manusia itu berada dalam suatu kondisi yang memungkinkan untuk menerima al-hikmah serta

mempelajari segala apa yang bermanfaat baginya dan yang tidak di ketahuinya. Mengacu pada definisi ini, *ta'lim* berarti adalah usaha terus menerus sejak lahir hingga mati untuk menuju dari posisi “tidak tahu” ke posisi “tahu” seperti yang digambarkan dalam surah An-Nahl ayat 78 :

“Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam Keadaan tidak mengetahui sesuatupun, dan Dia memberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati, agar kamu bersyukur”. (Qs. An-Nahl : 78)

Maka dapat disimpulkan bahwa *ta'lim* mencakup aspek-aspek pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkan seseorang dalam hidupnya serta pedoman perilaku yang baik, sebagai upaya untuk mengembangkan, mendorong dan mengajak manusia lebih maju dan kehidupan yang mulia, sehingga terbentuk pribadi yang lebih sempurna, baik yang berkaitan dengan akal, perasaan maupun perbuatan karena seseorang dilahirkan dalam keadaan tidak mengetahui sesuatu apapun, tetapi ia dibekali dengan berbagai potensi untuk mengembangkan keterampilannya tersebut agar dapat memahami ilmu serta memanfaatkannya dalam kehidupan.²⁵

Istilah-istilah tersebut memiliki definisi tersendiri ketika sebagian atau semuanya disebut secara bersamaan. Namun, kesemuanya akan memiliki makna yang sama jika disebut salah satunya, sebab salah satu istilah itu sebenarnya mewakili istilah yang lain.

Definisi-definisi diatas dapat disimpulkan bahwa Pendidikan adalah Bimbingan atau pertolongan yang diberikan oleh orang dewasa kepada perkembangan anak untuk mencapai kedewasaannya dengan tujuan agar anak cukup cakap melaksanakan tugas hidupnya sendiri tidak dengan bantuan orang lain.²⁶

Deskripsi pendidikan agama islam tidak jauh dari deskripsi pendidikan secara umum yang telah dipaparkan

²⁵ Ibid. 6.

²⁶ Abdul Mujib Dan Jusuf Mudzakir, *Ilmu Pendidikan Islam* (Jakarta: Kencana Media, 2010), 10.

didasarkan. Pendidikan Agama Islam adalah usaha yang berupa pengajaran, bimbingan dan asuhan terhadap anak agar kelak selesai pendidikannya dapat memahami, menghayati, dan mengamalkan agama Islam, serta menjadikannya sebagai jalan kehidupan, baik pribadi maupun kehidupan masyarakat.²⁷

Sedangkan M.Arifin mendefinisikan pendidikan Agama Islam adalah proses yang mengarahkan manusia kepada kehidupan yang lebih baik dan yang mengangkat derajat kemanusiaannya, sesuai dengan kemampuan dasar (fitrah) dan kemampuan ajarannya (pengaruh dari luar). Pakar pendidikan agama lain berpendapat bahwa pendidikan agama islam adalah sebagai proses penyampaian informasi dalam rangka pembentukan insan yang beriman dan bertakwa agar manusia menyadari kedudukannya, tugas dan fungsinya di dunia dengan selalu memelihara hubungannya dengan Allah, dirinya sendiri, masyarakat dan alam sekitarnya serta tanggung jawab kepada Tuhan Yang Maha Esa (termasuk dirinya sendiri dan lingkungan hidupnya).²⁸

Jadi dapat disimpulkan bahwa Pendidikan Agama Islam adalah upaya dalam mengubah sikap sifat individu dalam kehidupannya bermasyarakat dan dengan alam sekitarnya lewat proses pendidikan dengan berpondasi pada nilai-nilai islami.

2. Tujuan Pendidikan Agama Islam

Pusat Kurikulum Depdiknas mengutarakan tujuan dari Pendidikan Agama Islam untuk mengembangkan dan meningkatkan keimanan peserta didik dengan diberikan pupuk pengetahuan, menghayati serta pengalaman tentang Agama Islam dan hasil akhirnya bisa menyebar luaskan keimanan dan ketaqwaan nya kepada Allah SWT. pun

²⁷ Muslih, Aat Syafaat, Sohari Sahrani, *Peranan Pendidikan Agama Islam* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2008),11.

²⁸ Ali Imron, *Kebijaksanaan Pendidikan Di Indonesia* (Jakarta: Bumi Aksara, 2008), 139.

berakhlak mulia dalam kehidupan bermasyarakat, serta lingkungan berbangsa.

Tujuan Pendidikan Agama Islam secara umum dapat diklasifikasikan dalam tiga kelompok yaitu : jismaniyat, ruhiyat dan aqliyat. Tujuan jismaniyat berorientasi pada tugas manusia sebagai khalifah fi al-ardh, sementara itu tujuan ruhiyat berorientasi pada kemampuan manusia dalam menerima ajaran islam secara kaffah, dan tujuan aqliyat berorientasi pada pengembangan intelegensi otak peserta didik.²⁹

Sedangkan Imam Ghazali berpendapat bahwa tujuan pendidikan islam utama adalah “beribadah bertaqarrub kepada Allah dan kesempurnaan insan yang tujuannya untuk kebahagiaan dunia dan akhirat”.³⁰

Quraish Shihab berpendapat bahwa tujuan Pendidikan Islam adalah membina manusia secara pribadi dan kelompok sehingga mampu menjalankan fungsinya sebagai hamba dan khalifah-Nya, guna membangun dunia ini sesuai dengan konsep yang ditetapkan Allah. Menurut sejalan dengan pendapat di atas, M. Natsir mengatakan bahwa penghambaan kepada Allah yang menjadi tujuan hidup dan menjadi tujuan pendidikan, bukanlah suatu penghambaan yang memberi keuntungan kepada yang disembah, melainkan penghambaan yang mendatangkakan kebahagiaan kepada yang menyembah, penghambaan yang memberi kekuatan kepada yang menghambakan dirinya. Orang yang menghambakan dirinya, segenap rohani dan jasmaninya kepada Allah untuk kemenangan dirinya dengan arti seluasluasnya, itulah tujuan manusia di dunia .

Tujuan pendidikan islam sesungguhnya tidak terlepas dari prinsip-prinsip pendidikan yang bersumber dari al-Quran dan al-Hadis. Menurut Ilyasir, mengemukakan sekurang-kurangnya terdapat lima prinsip dalam merumuskan tujuan pendidikan islam, antara lain sebagai berikut:

²⁹ Ahmad Munjin Nasih Dan Luluk Nur Kholidah, *Metode Dan Teknik Pembelajaran Pendidikan Agama Islam* (Bandung: Refika Aditama, 2009) h 5.

³⁰ Imam Syafe’I, “Tujuan Pendidikan Islam (Al-Tadzkiyah),” *Jurnal Pendidikan Islam* vol 6 (2015): 156-66.

Pertama: prinsip integrasi (tauhid), yakni prinsip yang memandang adanya wujud kesatuan antara dunia dan akhirat. Oleh karena itu, pendidikan akan meletakkan porsi yang seimbang guna mencapai kebahagiaan dunia dan akhirat. Kedua: prinsip keseimbangan, yakni merupakan bentuk konsekuensi dari prinsip integrasi. Keseimbangan yang proporsional antara muatan ruhaniah dan jasmaniah, antara ilmu umum dan ilmu agama, antara teori dan praktik, dan antara nilai yang menyangkut aqidah, syari'ah dan akhlak. Ketiga: prinsip persamaan dan pembebasan. Prinsip ini dikembangkan dari nilai tauhid, bahwa Tuhan adalah Esa. Oleh karena itu setiap individu bahkan semua makhluk hidup diciptakan oleh pencipta yang sama (Allah). perbedaan hanyalah unsure untuk memperkuat persatuan. Melalui pendidikan, manusia diharapkan dapat terbebas dari belenggu kebodohan, kejumudan, kemiskinan dan nafsu hayawaniannya sendiri. Keempat: prinsip kontinuitas dan berkelanjutan (istiqamah). Dari prinsip inilah dikenal konsep pendidikan seumur hidup (long life education). Sebab pendidikan tak mengenal batasan waktu akhir selama hidupnya. Kelima: prinsip kemaslahatan dan keutamaan. Jika ruh tauhid telah terkristalisasi dalam tingkah laku, moral dan akhlak seseorang, dengan kebersihan hati dan kepercayaan yang jauh dari kotoran maka ia akan memiliki daya juang untuk membela hal-hal yang maslahat. Dengan demikian prinsip tujuan pendidikan islam identik dengan prinsip hidup setiap muslim, yakni beriman, bertakwa, berakhlak mulia, berkepribadian muslim, insane shalih guna mengemban amanat Allah sebagai khalifah dimuka bumi dan beribadah dalam menggapai ridhanya.

Dengan mempertimbangkan prinsip-prinsip tujuan Pendidikan Islam di atas, Pendidikan islam harus dikembangkan sesuai dengan petunjuk-petunjuk wahyu yang diharapkan mampu merombak tatanan sosial dan kultural pada Pendidikan Islam agar mampu menjadi pemikir yang energik, produsen yang produktif, pengembang yang kreatif atau

pekerja yang memiliki semangat tinggi yang dilapisi dengan bekal keimanan, ketakwaan dan akhlak mulia.

Jadi dapat disimpulkan bahwa tujuan Pendidikan Agama Islam adalah sebagai usaha sadar untuk membimbing, mengarahkan dan mendidik peserta didik untuk memahami dan mempelajari ajaran agama Islam memiliki tujuan tertentu yang harus dicapai. Secara garis besar Pendidikan Islam memiliki dua tujuan, yaitu tujuan umum dan tujuan khusus. Tujuan umum Pendidikan Agama Islam adalah meraih kebahagiaan di akhirat (Ukhrawi) yang merupakan tujuan akhir hidup manusia, sedangkan tujuan khusus Pendidikan Agama Islam banyak definisi yang disesuaikan dengan kebutuhan tempat dan waktu tertentu. Tujuan khusus ini secara umum adalah untuk kemaslahatan hidup selama di dunia (Duniawi).

3. Fungsi Pendidikan Agama Islam

Fungsi pendidikan agama Islam adalah sebagai alat bantu untuk meningkatkan iman dan taqwa kepada Allah SWT. dan sebagai wahana untuk mengembangkan sikap spiritual dengan amalan yang sudah ia peroleh selama pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

Menurut Abdul Majid, pendidikan agama Islam untuk sekolah atau madrasah berfungsi sebagai berikut³¹ :

- a. Pengembangan, yaitu untuk meningkatkan keimanan dan ketakwaan peserta didik kepada Allah SWT.
- b. Penanaman nilai sebagai pedoman hidup untuk mencapai kebahagiaan hidup di dunia dan di akhirat.
- c. Penyesuaian mental, yaitu untuk menyesuaikan diri dengan lingkungannya dan bersosialisasi baik dengan lingkungan fisik maupun lingkungan sosial selaras dengan tuntunan agama Islam.

³¹ Abdul Majid, *Pendidikan Agama Berbasis Kompetensi (Konsep Dan Implementasi Kurikulum)* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2004), 135.

- d. Perbaikan, yaitu merevisi kekeliruan dan kelemahan peserta didik dalam perkara kepercayaan dan pengalaman dalam kehidupan sehari-hari,
- e. Pencegahan, yaitu mencegah sesuatu yang negatif dari lingkungan yang berbahaya untuk dirinya dan kemajuan manusia pada umumnya.
- f. Pengajaran, yaitu mengenai ilmu agama secara awam dalam realitas dan non realitas, sistematis dan berfungsi.
- g. Penyaluran, yaitu menyampaikan anak dengan bakat khas dalam bidang agama Islam.

4. Ruang Lingkup Pendidikan Agama Islam

Ruang lingkup dari pendidikan agama Islam yaitu : Aqidah Dan Akhlak, Fiqh, Al-Qur'an Dan Hadist Dan Sejarah Kebudayaan Islam. Ruang lingkup pendidikan agama Islam yang umum dilaksanakan di sekolah yaitu :

- a. Pengajaran keimanan, yaitu proses belajar mengajar tentang aspek kepercayaan menurut agama Islam, inti pengajarannya adalah tentang rukun iman dan rukun Islam
- b. Pengajaran akhlak, yaitu bentuk pengajaran yang mengarah kepada pembentukan akhlakul karimah, tentang bagaimana akhlak kepada Allah SWT. akhlak kepada diri sendiri dan akhlak kepada sesama dan akhlak kepada lingkungan alam sekitar
- c. Pengajaran ibadah, yaitu tentang segala bentuk ibadah mulai dari rukun dan syaratnya sampai dengan tata cara pelaksanaannya, tujuannya agar peserta didik mampu melaksanakan ibadah dengan baik dan benar, memahami segala bentuk ibadah, arti dan tujuan dalam pelaksanaan ibadah.
- d. Pengajaran Fiqh, yaitu pengajaran yang isinya menyampaikan materi tentang segala bentuk hukum islam yang bersumber pada Al-Qur'an, sunnah dan dalil-dalil yang lain. Tujuannya agar peserta didik memahami tentang hukum-hukum islam dan dapat melaksanakannya dalam kehidupan sehari-hari.

- e. Pengajaran Al-Qur'an, yaitu pengajaran yang bertujuan agar siswa dapat membaca Al-Qur'an sesuai dengan tajwid dan makhorijul yang benar serta mengerti arti kandungan ayat Al-Qur'an. Akan tetapi dalam prakteknya hanya ayat-ayat tertentu yang dipelajari, yang disesuaikan dengan tingkat pendidikannya.
- f. Pengajaran Sejarah Islam, yaitu bertujuan agar peserta didik dapat mengetahui pertumbuhan dan perkembangan agama Islam dari awal mulanya datang sampai zaman sekarang.

E. Pengajuan Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum berdasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Jadi hipotesis juga dapat dinyatakan sebagai jawaban yang empirik dengan data.³²

Berdasarkan pernyataan diatas hipotesis penelitian, peneliti hanya menduga duga atau jawaban sementara ada atau tidak pengaruh antara variabel X (*Independent*) dan variabel Y (*Dependen*). Maka hipotesis penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) H_1 : terdapat pengaruh metode *Pictorial Riddle* terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam kelas XI di SMK PGRI 4 Bandar Lampung.
- 2) H_0 : tidak terdapat pengaruh metode *Pictorial Riddle* terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam kelas XI di SMK PGRI 4 Bandar Lampung.

³² Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2018), 96.

DAFTAR RUJUKAN

- Aat Syafaat, Sohari Sahrani, Muslih. *Peranan Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2008.
- Abdul Mujib Dan Jusuf Mudzakir. *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta: Kencana Media Group, 2010.
- Ahiri, Jafar. *Penilaian Autentik Dalam Pembelajaran*. Jakarta: Uhamka Press, 2017.
- Ahmad Arif Afifudin. "Jurnal Tadris IPA Indonesia." *Pemulihan Berpikir Kritis Peserta Didik Menggunakan Model Pictorial Riddle Dengan Pendekatan STEM* 1, no. 3 (2021): 68–72. <https://doi.org/10.21154/jtii.v1i3.134>.
- Ahmad Munjin Nasih Dan Luluk Nur Kholidah. *Metode Dan Teknik Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Bandung: Refika Aditama, 2009.
- Arifaldi, Yenni Darvina Ramli, and Silvi Yulia Sari. "Pengaruh Inkuiri Berbasis Pictorial Riddle Berbantuan Phet Simulation Untuk Meningkatkan Kompetensi Kognitif Peserta Didik Kelas X SMAN 13 Padang Pada Materi Momentum, Impuls Dan Getaran Harmonis Sederhana." *Pillar of Physics Education* 12, no. 3 (2019): 417–24. <http://ejournal.unp.ac.id/students/index.php/pfis/article/view/6943>.
- Arikunto, Suharsimi. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara, 2009.
- . *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*. Jakarta: Rineka Cipta, 2014.
- Awal, Sitti, Ahmad Yani, and Bunga Dara Amin. "Jurnal Pendidikan Fisika Universitas Muhammadiyah Makassar Peranan Metode Pictorial Riddle Terhadap Penguasaan Konsep." *Jurnal Fisika* 4, no. 2 (2016): 249–66. <http://journal.unismuh.ac.id/index.php/jpf/article/view/314>.
- Catur Hadi Purnomo. *Modul Pengembangan ICT*. Jakarta: Citra Medika, 2009.
- Dimiyati dan Mujiono. *Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka

- Cipta, 2009.
- Faiqah, Fajriyah Nur. “Pengaruh Model Pictorial Riddle Berbantuan Aplikasi Canva Terhadap Minat Belajar Dan Penguasaan Konsep IPA Siswa Kelas IV.” *176 Jurnal PGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 15, no. 2 (2022): 176–85. <https://ejournal.unib.ac.id/pgsd/article/view/21972/11145>.
- Gunawan, Heri. *Pendidikan Islam: Kajian Teoritis Dan Pemikiran Tokoh*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2014.
- Haris Budi Santosa, Widyaiswara Ahli Madya. *Bahan Ajar Inquiry-Discovery Learning*. Denpasar: Balai Diklat Keagamaan, 2020.
- Husein, Hamdan, and Batubara. *Media Pembelajaran Efektif*. Semarang: Fatawa, 2020.
- Imron, Ali. *Kebijaksanaan Pendidikan Di Indonesia*. Jakarta: Bumi Aksara, 2008.
- Indriani, Fitri, Adun Rusyana, and Warsono Warsono. “Pengaruh Inkuiri Pictorial Riddle Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Materi Pengaruh Aktivitas Manusia Terhadap Perubahan Dan Pencemaran Lingkungan Di Kelas X Sma Informatika Ciamis.” *Bioed : Jurnal Pendidikan Biologi* 10, no. 1 (2022): 35. <https://doi.org/10.25157/jpb.v10i1.7450>.
- M. Ngalm Purwanto. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2012.
- Mahmudah, Laili., Suparmi & Sunarno, Widha. “Pembelajaran Fisika Menggunakan Metode Pictorial Riddle Dan Problem Solving Ditinjau Dari Kemampuan.” *Jurnal Inkuiri* 3, no. II (2014): 48–59.
- Majid, Abdul. *Pendidikan Agama Berbasis Kompetensi (Konsep Dan Implementasi Kurikulum)*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2004.
- Marlinasari, Dian. “Pengaruh Penerapan Metode Inkuiri Dengan Media Pictorial Riddle Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam.” *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa* 2, no. 9 (2013): 122–44.
- Nana, Syaodih, Sukmadinata. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Remaja Rosdakarya, 2011.
- Noor, Juliansyah. *Metodologi Penelitian Sripsi, Tesis, Disertasi Dan*

- Karya Ilmiah*. Jakarta: Kencana, 2012.
- Novia, Sukenti. "Penerapan Model Pembelajaran Pictorial Riddle Berbantuan Media Wingeom Untuk Meningkatkan Kemampuan Visual Dan Prestasi Siswa Di Kelas VIII D." *Jurnal Ekuivalen Pendidikan Matematika* 25, no. 2 (2017): 60.
- Oemar, Hamalik. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara, 2001.
- Purwanto, Joko, and Binti Uswatun Hasanah. "Efektivitas Model Pembelajaran Inkuiri Tipe Pictorial Riddle Dengan Konten Integrasi-Interkoneksi Pada Materi Suhu Dan Kalor Terhadap Kemampuan Berfikir Kritis Siswa SMA." *J. Kaunia* 9, no. 2 (2014): 117–27.
- Republik Indonesia. Undang-Undang Tentang SISDIKNAS dan Peraturan Pelaksanaannya (2006).
- Resta, Ichy Lucy, Ahmad Fauzi, and Yulkifli. "Pengaruh Pendekatan Pictorial Riddle Jenis Video Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Inkuiri Pada Materi Gelombang Terintegrasi Bencana Tsunami." *Pillar of Physics Education* 1, no. April (2013): 17–22.
- Rusman, Deni Kurniawan, and Cepi Riyana. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi*. Jakarta: Rajawali Pers, 2013.
- Sanaky, Hujair AH. *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara, 2013.
- Sanjaya, Wina. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenadamedia Group, 2016.
- Sari, Ratna Tri Mindi, I Ketut Mahardika, and Indrawati. "Pengaruh Model Pembelajaran Guided Inquiry Disertai Pictorial Riddle Terhadap Kemampuan Representasi Verbal Materi Gerak Lurus Siswa Di SMA." *Jurnal Pembelajaran Fisika* 8, no. 1 (2019): 12–16.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta, 2018.
- . *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2018.
- Suprijono, Agung. *Cooperative Learning Teori Dan Aplikasi*

- PAIKEM. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2015.
- Suryabrata, Sumadi. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Rajawali Pers, 2010.
- Susanto, Ahmad. *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana, 2016.
- Susilawati, Susilawati, Fihrin Fihrin, and I Wayan Darmadi. "Perbandingan Hasil Belajar Fisika Antara Metode Pictorial Riddle Dan Metode Demonstrasi Dalam Pembelajaran Inquiry Terbimbing Pada Siswa Kelas Viii Smp Negeri 19 Palu." *JPFT (Jurnal Pendidikan Fisika Tadulako Online)* 1, no. 3 (2014): 8. <https://doi.org/10.22487/j25805924.2013.v1.i3.2414>.
- Syafe'I, Imam. "Tujuan Pendidikan Islam (Al-Tadzkiyah)." *Jurnal Pendidikan Islam* 6 (2015): 151–66.
- Syah, Muhibbin. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rajawali Pers, 2013.
- Trianto. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana Media Group, 2012.
- Yuswanti. "Penggunaan Media Gambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sswa Pada Pembelajaran IPS Di Kelas IV SD PT. Lestari Tani Teladan (LTT) Kabupaten Donggala." *Nucl. Phys.* 13, no. 1 (1959): 104–16.
- Zuhairini. *Filsafat Pendidikan Islam*. Jakarta: Bumi Aksara, 2015.