

PENGARUH METODE PERMAINANA RANGKING SATU TERHADAP KEAKTIFAN BELAJAR PADA PEMBELAJARAN AQIDAH AKHLAK SISWA KELAS VIII MTsN 7 AGAM

Putri Andini¹, Muhiddinur Kamal²

^{1,2}UIN Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi

diniiputri271101@gmail.com¹, muhiddinurkamal@gmail.com²

ABSTRACT; *This research discusses the influence of the ranking one game method on active learning in learning the moral aqidah of Class VIII students at MTsN 7 Agam. The aim of this research is to determine the effect of the ranking one game method on students' active learning in learning moral aqidah at MTsN 7 Agam. This type of research is Quasi Experimental Design research with a Nonequivalent Control Group Design. The population in this study were all class VIII students at MTsN 7. The sampling technique was purposive sampling. The sample in this study was class VIII.1 as the experimental class and class VIII.2 as the control class. Based on the results of descriptive data analysis, it shows that the number one game method has an influence on the learning activity of class VIII students at MTsN 7 Agam with the average student questionnaire results in classes using the number one game method, namely 88.2903. Meanwhile, the average result of student questionnaires in learning moral aqidah in classes that use the lecture method is 80.4000. The results of inferential statistics using SPSS version 26 obtained a value of sig(2. Tailed) < α or (0.000 < 0.005), so based on the test criteria it can be said that the ranking game method has an influence on learning activeness in learning the moral aqidah of class VIII students at MTsN 7 Agam. This model has a learning activeness level of 11% compared to the lecture method of 5% with the average difference between the two being 6%.*

Keywords: *Moral Aqidah, Games, and Activity.*

ABSTRAK; Penelitian ini mengeksplorasi dampak pendekatan ranking one game terhadap pembelajaran aktif dalam pembelajaran aqidah akhlak siswa Kelas VIII MTsN 7 Agam. Penelitian ini menggunakan desain Nonequivalent Control Group Design yang merupakan jenis penelitian eksperimen semu. Seluruh siswa kelas VIII MTsN 7 dijadikan kelompok sampel. Purposive sampling digunakan untuk proses pengambilan sampel. Kelas VIII.1 dijadikan sebagai kelompok eksperimen penelitian, sedangkan kelas VIII.2 dijadikan sebagai kelompok kontrol. Siswa kelas VIII MTsN 7 Agam menunjukkan

pengaruh teknik top game terhadap aktivitas belajarnya, menurut analisis data deskriptif, dengan rata-rata hasil angket siswa sebesar 88,2903 pada kelas yang menggunakan metode top game. Sebaliknya, mata kuliah yang mengandalkan ceramah untuk mengajarkan aqidah moral memiliki rata-rata hasil survei sebanyak 80,4.000 mahasiswa. Berdasarkan kriteria pengujian dapat disimpulkan bahwa teknik permainan rangking berpengaruh terhadap aktivitas pembelajaran aqidah akhlak siswa kelas VIII MTsN 7 Agam, temuan statistik inferensial yang diperoleh dengan menggunakan SPSS versi 26 adalah $\text{sig}(2. \text{Tailed}) < \alpha$ atau $(0,000 < 0,005)$. Model ini memiliki tingkat keaktifan belajar sebesar 11% dibandingkan metode ceramah sebesar 5% dengan selisih rata-rata dari kedua nya yaitu 6%.

Kata Kunci: Aqidah Akhlak, Permainan, dan Keaktifan.

PENDAHULUAN

Dalam konteks pendidikan formal, tidak ada cara untuk memisahkan proses belajar dan belajar. Salah satu bentuk pendidikan yang membina hubungan positif antara pendidik dan tanggung jawabnya adalah proses belajar dan belajar. Tujuan yang telah ditetapkan sebelum pengajaran menjadi landasan bagi kegiatan pembelajaran berikutnya. Seorang guru yang baik menggunakan segala sesuatu di sekitar mereka untuk alasan pengajaran dan dengan sengaja mengatur pelajarannya dengan cara yang metodis. Pelaksanaan pembelajaran merupakan suatu belajar atau sebagai aktivitas menyampaikan informasi dari guru kepada siswa. Sehingga, dapat disimpulkan bahwasanya pembelajaran adalah bagian dari pendidikan (Yafirin, Y, Kamal, M., Arifmboy, & Husni, 2023)

Salah satu definisi belajar mandiri adalah cara orang menyesuaikan tindakan mereka dalam menanggapi informasi baru yang mereka peroleh dari lingkungannya. Para siswa di kelas berfungsi baik sebagai subjek maupun objek upaya pengajaran. Oleh karena itu, langkah-langkah yang diambil siswa untuk mencapai tujuan bersama merupakan apa yang disebut proses pengajaran.

Berdasarkan definisi ini, proses pembelajaran adalah suatu sistem di mana satu atau lebih bagian yang saling bergantung bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama, yang kesemuanya mempertimbangkan gambaran besar ketika melihat negara secara keseluruhan. Pasalnya, dalam upaya meningkatkan taraf intelektualitas masyarakat, pendidikan nasional mempunyai peranan penting dalam membantu individu mencapai potensi maksimalnya sekaligus membentuk karakter dan peradaban yang baik. Tujuan utamanya adalah membantu peserta didik mencapai potensi maksimalnya sehingga dapat menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, berkompeten, kreatif, dan berjiwa besar. mampu bekerja mandiri dan kreatif (Pasal 3 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional). (Febriani,D,Kamal, M,Junaidi, & Arif,M, 2023)

Tantangan siswa dalam mencapai tujuan mereka bersifat intrinsik terhadap identitas mereka sebagai manusia, anggota kelompok kelas, dan anggota komunitas sekolah, dan tantangan ini berdampak pada semua aspek proses pembelajaran, termasuk interaksi antara instruktur dan siswa. Semua permasalahan itu akan menimbulkan kesulitan belajar yang harus mendapat perhatian khusus dari sekolah sehingga permasalahan dapat diselesaikan(Natania, W., Nazmi, R., & Junaidi. J. K. (2022)

Ilmu yang mempelajari ajaran moral Islam dikenal dengan istilah Aqidah. Agama, spiritualitas, etika, gagasan, dan kosmos menjadi topik utama yang dibahas dalam kelas Aqidah Akhlak. Golongan Aqidah Akhlak lebih cocok membahas tentang kecerdasan manusia dari berbagai bentuknya. Ada tiga jenis kecerdasan: naturalistik, eksistensial, dan spiritual. (Wahyudi, D., & Agustin, N. (2018),

ادْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجِدِلْهُمْ
يَا لَيْتَ هِيَ أَحْسَنُ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ وَهُوَ
أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ

Artinya :

‘Berdebatlah dengan mereka secara positif dan tuntunlah mereka ke jalan Tuhanmu dengan ilmu dan petunjuk yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu lebih mengetahui orang-orang yang menyimpang dari jalan-Nya dan orang-orang yang dituntun kembali ke jalan itu..(Q.S An-Nahl 125)

Tujuan Aqidah Akhlak di sekolah diyakini adalah untuk menanamkan fadhilah (kebajikan) dalam hati dan pikiran siswa, mengajarkan mereka untuk berpegang pada prinsip-prinsip moral dan menghindari berbuat maksiat, serta mempersiapkan mereka untuk kehidupan yang lebih baik setelah mereka lulus. Praktik ini merupakan inti pendidikan Islam dan merupakan bagian penting dari agama itu sendiri. (Nasution, M, K., & Abadi, A. M, (2014)

Untuk mencapai tujuan pembelajaran, instruktur menggunakan berbagai taktik, salah satunya adalah metode pembelajaran, untuk menyediakan lingkungan kelas yang menarik dan mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pendidikan mereka sendiri. Hal ini disebabkan pembelajaran merupakan suatu proses metadis yang menggunakan berbagai pendekatan, bukan hanya mengandalkan satu strategi saja. (Aditya, D. Y. (2016)

Menggunakan sistem rating adalah salah satu pilihannya. Untuk memulainya, kamu harus menggunakan pena yang diberikan untuk menuliskan setiap jawaban pertanyaan pada selembar kertas dengan warna berbeda. Lanjutkan sampai Anda menyelesaikan permainan. Selain itu, pendekatan ini mempunyai potensi untuk melibatkan siswa dalam proses pembelajaran. Sebuah stasiun televisi nasional menjadi inspirasi untuk permainan pemeringkatan ini, meskipun telah mengalami beberapa revisi agar lebih sesuai dengan berbagai lingkungan pembelajaran. (Brigitta,2021)

Metode terkadang dipandang sebagai instrumen untuk mencapai tujuan yang berkaitan dengan pembelajaran. Oleh karena itu, guru harus memikirkan cara-cara yang dapat membantu dalam pembelajaran dan pengajaran, dan oleh karena itu menjadi sarana yang efektif untuk mencapai tujuan. Untuk memastikan bahwa siswa mencapai tujuan mereka, teknik pembelajaran yang dipilih harus menarik dan relevan. (Mut'ah , U., Supriadi, Afrimiboy, & Ilmi, D. (2023)

Ceramah merupakan pendekatan pengajaran yang paling umum dilakukan pada kelas aqidah akhlak. Dalam paradigma ini, kelas duduk diam selama berjam-jam sementara instruktur memberikan ceramah. Pembelajaran yang diikuti oleh pengajar yang terlalu statis berisiko membuat siswanya bosan, menjadi gelisah, kurang memperhatikan pelajaran, dan akhirnya berhenti belajar sama sekali. Pemberian isi mata kuliah pada kelas besar memerlukan penggunaan pendekatan pembelajaran ceramah.

Penerapan pembelajaran aqidah akhlak diharapkan dapat menghasilkan pembelajaran yang menyenangkan. Salah satu model yang dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa adalah pendekatan permainan rangking satu.

Komponen kunci dari pendekatan pembelajaran berbasis permainan adalah penekanan pada pentingnya melibatkan seluruh indera dalam proses pembelajaran. Maslani tokoh yang mengembangkan teori metode permainan, adalah suatu kegiatan yang melibatkan interaksi antar individu atau antar kelompok untuk mencapai tujuan. Fungsi permainan adalah untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa dan untuk meningkatkan motivasi siswa dalam belajar.

Hasil observasi awal yang dilakukan oleh peneliti pada di MTsN 7 Agam bahwa peserta didik dalam belajar masih kurang aktif pada pembelajaran aqidah akhlak. Sebagian siswa masih belum mengerti penjelasan materi dari guru dan pembelajaran masih bersifat monoton dan ceramah. Proses Pembelajaran yang bersifat monoton serta tidak menggairahkan siswa untuk belajar dapat mengakibatkan motivasi serta keaktifan siswa dalam belajar akan berkurang.

Ketika seorang guru menyajikan informasi kepada kelasnya dalam format gaya ceramah yang statis, tanpa melibatkan siswanya secara aktif dalam proses pembelajaran. Sepanjang seluruh kelas, siswa tidak melakukan apa pun kecuali mendengarkan instruktur menyampaikan isi pelajaran. Akibatnya pelajaran menjadi membosankan dan tidak menarik. Kontak siswa-guru sangat kurang karena instruktur tidak pernah melakukan apa pun selain ceramah. Hal ini pada gilirannya membuat mereka sulit memotivasi siswanya untuk belajar. Pada saat kegiatan kelas sedang dilaksanakan, sebagian siswa cenderung melamun dibandingkan memperhatikan apa yang disampaikan oleh instruktur.

Oleh karena itu, siswa cenderung kurang termotivasi untuk menerapkan apa yang telah mereka pelajari di kelas dalam situasi dunia nyata. Oleh karena itu, merupakan tanggung jawab pendidik untuk menyediakan lingkungan yang kondusif bagi pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk sepenuhnya mewujudkan potensi mereka.

Berdasarkan latar belakang masalah maka perlu dilakukan penelitian tentang Metode permainan rangking satu dalam mata pelajaran aqidah akhlak di MTsN 7 Agam. Untuk itu peneliti tertarik untuk mengambil judul “ Pengaruh Metode Permainan Rangking Satu

Terhadap keaktifan Belajar Pada Pembelajaran Aqidah Akhlak Siswa Kelas VIII MTsN 7 Agam”.

METODE PENELITIAN

Dalam praktiknya, teknik penelitian akan menentukan fase atau urutan tindakan penelitian. Tentu saja, desain penelitian akan menentukan urutan investigasi yang akan dilakukan. Penelitian ini menggunakan desain penelitian eksperimental sesuai dengan definisi masalah dan tujuan. Tujuan melakukan penelitian dalam lingkungan terkendali adalah untuk mengetahui dampak terapi pada subjek lain. Untuk menguji hubungan antara sebab dan akibat, studi semacam ini sangat ideal. (Sugiyono, 2017). Penelitian ini menggunakan penelitian eksperimen dengan jenis penelitian yaitu *Quasi Eksperimental Design*, yakni jenis penelitian eksperimen yang menyelidiki kemungkinan saling hubungan sebab-akibat dengan cara menggunakan satu atau lebih kelompok eksperimen setelah itu membandingkan dengan kelompok kontrol yang tidak dikenai kondisi perlakuan. Yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu untuk mencari pengaruh penggunaan metode permainan rangking satu terhadap keaktifan belajar siswa MTsN 7 Agam.

Tidak adanya keaktifan belajar siswa dalam mempelajari aqidah akhlak, baik sebelum maupun sesudah mendapat penjelasan isi, menjadi akar penyebab penelitian ini sebagaimana disebutkan pada pendahuluan. Partisipasi aktif siswa dalam pendidikan mereka sendiri merupakan sumber daya berharga yang sangat penting bagi keberhasilan setiap upaya pendidikan.

Lokasi penelitian ini adalah MTsN 7 Agam. Rencananya pelaksanaannya akan berlangsung antara bulan April hingga Juni tahun ajaran 2023–2024, pada semester genap. Dapat dikatakan bahwa penelitian ini termasuk dalam kategori penelitian “Quasi Eksperimental”. Peneliti tidak memiliki kendali penuh atas faktor-faktor yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen sejak awal, sehingga penelitian ini dianggap eksperimen semu. Secara umum tujuan penelitian ini adalah untuk membandingkan tingkat keterlibatan siswa dalam pembelajaran ketika dihadapkan pada dua metode pembelajaran yang berbeda yaitu teknik permainan rangking satu dan pendekatan ceramah. Selain itu, kita perlu menentukan sejauh mana permainan teratas berdampak pada keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data penelitian ini berasal dari kombinasi survei, observasi langsung, dan catatan tertulis. Partisipan dalam penelitian ini adalah siswa dari dua kelas yang berbeda yaitu VIII.1 (kelompok eksperimen) dan VIII.2 (kelompok kontrol).

Pelaksanaan metode permainan rangking satu dilaksanakan di MTsN 7 Agam. Model pembelajaran merupakan perangkat rencana atau pola yang dapat dipergunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran (Istoji, h 26, 2017) . Dengan menggunakan metode permainan rangking satu dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa dan membuat siswa aktif dalam pembelajaran (Maslani, 2016)

Pada dasarnya, tujuan umum seluruh model pembelajaran adalah untuk meningkatkan keterlibatan dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran guna memfasilitasi penguasaan topik secara akurat dan menyeluruh. Khususnya ketika mengajarkan aqidah akhla, penting untuk memanfaatkan berbagai paradigma pembelajaran di kelas. Tujuannya agar siswa tetap terlibat dan tidak terlalu cepat bosan dengan pelajaran.

Sebelum dilakukan penelitian, peneliti menyusun angket atau kuesioner Penelitian yang akan disebar kepada responden nantinya, peneliti juga melakukan uji coba instrumen kepada siswa dan melakukan validasi instrumen sehingga diperoleh hasil bahwa pernyataan angket atau kuesioner valid dan dapat digunakan dalam penelitian. Selain melakukan validasi, peneliti juga melakukan uji reliabilitas dan diperoleh hasil yaitu:

Tabel 1 Uji Reliabilitas Instrumen Penelitian

Reliability Statistics		
	Cronbach's Alpha	N of Items
5	.746	23

Berdasarkan hasil uji reliabilitas pada tabel di atas, instrumen yang digunakan untuk aktivitas belajar siswa mempunyai Cronbach's Alpha yang dapat diterima sebesar 0,746 sehingga dapat dikatakan dapat dipercaya. Jika skor Cronbach Alpha lebih dari 0,6, hal ini menunjukkan bahwa kuesioner tersebut konsisten ketika pengukuran dilakukan beberapa kali, yang menunjukkan bahwa kuesioner tersebut dapat dipercaya. Kita dapat

menyimpulkan bahwa hal ini dapat diandalkan karena temuan Cronbach's Alpha adalah 0,746, yang berarti lebih dari 0,6, seperti terlihat pada tabel di atas.

Kelas uji coba memastikan bahwa kuesioner memenuhi semua persyaratan sebelum mendistribusikannya ke kelas eksperimen dan kontrol untuk menguji dampak metode permainan peringkat satu. Pertama-tama adalah dengan melihat data Descriptive Statistics berikut ini :

Tabel 2 Tabel Descriptive Statistics Kelas Eksperimen Dan Kontrol

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Sebelum penerapan Metode Permainan Rangking Satu	31	58.00	93.00	78.1935	9.04588
Sesudah Penerapan Metode Permainan Rangking Satu	31	79.00	97.00	88.2903	5.24210
Sebelum Penerapan Metode Ceramah	30	50.00	99.00	76.5667	12.69723
Sesudah Penerapan Metode ceramah	30	63.00	98.00	80.4000	10.14923
Valid N (listwise)	30				

Pretest 80,28 dan Post 95,06 merupakan rata-rata hasil pada kelas eksperimen, berdasarkan analisis deskriptif data pada kelas kontrol dan eksperimen masing-masing yang dilakukan dengan menggunakan SPSS versi 26 dan diperoleh dari hasil angket yang disebar. Sedangkan untuk kelas kontrol hasil rata-rata *Pretest* yaitu 74,06 dan *Post* 78,90. Temuan pada kelas eksperimen sebelum dan sesudah intervensi masing-masing sebesar 9,04588 dan 5,24210 pada kelas kontrol seperti terlihat pada tabel di atas., sedangkan untuk kelas kontrol diperoleh hasil *Standar Deviasi Pretest* 88,2903 dan *sesudah permainan rangking satu* 5.24210.

Setelah data dianalisis, langkah selanjutnya adalah menentukan apakah data pre dan post test berdistribusi normal pada seluruh kelas yang sudah menggunakan pendekatan

ranking game atau belum. Pengujian dilakukan dengan menggunakan SPSS versi 26. Tujuan pengujian normalitas data adalah untuk memastikan apakah data mengikuti distribusi normal. Jika data mengikuti distribusi normal, maka $\text{Sig} > \alpha = 0,005$. Tabel untuk memeriksa normalitas data disediakan di bawah ini:

**Tabel 3 tabel test normality
Tests of Normality**

	Kolmogorov-Smirnov ^a Statistic	Df	Sig.	Shapiro-Wilk Statistic	df	Sig.
Angket sebelum penerapan metode permainan ranking satu	0.112	31	.200 [*]	0.957	30	0.776
Angket penerapan permainan ranking satu	0.098	31	.200 [*]	0.956	30	0.743
Angket sebelum penerapan metode ceramah	0.145	30	0.200	0.953	30	0.607
Angket penerapan metode ceramah	0.108	30	.200 [*]	0.960	30	0.521

Kelompok eksperimen adalah kelompok pertama yang menjalani uji normalitas. Sebelumnya, kami menetapkan ambang signifikansi $\alpha = 0,005$. Setelah uji normalitas selesai, peneliti menemukan bahwa kelas yang menggunakan permainan rangking pertama memiliki nilai Sig α sebesar 0,200. Nilai Sig yang lebih tinggi dari nilai α ($0,200 > 0,05$) menunjukkan hal tersebut. Sedangkan uji Shapiro-Wilk menghasilkan nilai Sig sebesar 0,243 yang menunjukkan bahwa nilai Sig tersebut lebih besar dari nilai α ($0,243 > 0,05$). Kinerja siswa pada post-test yang diambil setelah mengikuti pelajaran eksperimen atau pembelajaran satu permainan peringkat mengikuti distribusi normal.

Kelas kontrol merupakan kelas yang dilakukan uji data kedua. Ambang batas signifikansi, $\alpha = 0,05$, telah ditetapkan. Nilai Sig α pada mata kuliah yang diajarkan dengan pendekatan ceramah sebesar 0,200, berdasarkan data yang diolah menggunakan SPSS versi

26. $\text{Sig} > \alpha$ ($0,108 > 0,05$) yang berarti kedua nilai tersebut berbeda signifikan. Sedangkan uji Shapiro-Wilk menghasilkan nilai Sig sebesar 0,711. Tingkat signifikansi (Sig) lebih tinggi dari tingkat alpha ($0,711 > 0,05$) yang menunjukkan hal tersebut. Oleh karena itu, masuk akal untuk mengasumsikan bahwa hasil posttest untuk mata kuliah berbasis perkuliahan dan kelompok kontrol mengikuti distribusi normal.

Tes homogenitas muncul berikutnya. Tujuan uji homogenitas adalah untuk mengetahui apakah varians kedua kelompok sama. Rumus berikut digunakan untuk menguji homogenitas hasil tes kemampuan pemecahan masalah dengan menggunakan uji F:

Jika *F_{tabel}* diturunkan dari distribusi F dengan dk pada penyebutnya pada taraf = 0,05, maka syarat pengujian terpenuhi. Berikut hasil uji homogenitas yang dilakukan pada kelompok eksperimen dan kontrol:

Tabel 4 Pengujian Homogenitas
Test of Homogeneity of Variances

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Angket penerapan permainan rangking satu	Based on Mean	5.894	3	118	0.0726
	Based on Median	4.286	3	118	0.0527
	Based on Median and with adjusted df	4.286	3	80.965	0.052
	Based on trimmed mean	5.696	3	118	0.053

Mengingat nilai Sig lebih besar dari nilai α ($0,060 > 0,05$), maka dapat disimpulkan bahwa kedua kumpulan data tersebut identik berdasarkan hasil pengujian yang diperoleh dengan menggunakan SPSS versi 26. Karena nilai Sig lebih besar dari α maka syarat statistik parametrik terpenuhi berdasarkan uji yaitu uji normalitas dan homogenitas. Oleh karena itu statistik parametrik yaitu uji-t (Independent Simple Test) digunakan dalam analisis inferensial.

Penelitian ini menggunakan uji t dengan sampel independen untuk menguji hipotesis. Dugaan sementara yang dirumuskan penulis berikut ini menjadi dasar pengujian hipotesis ini:

$H_0 : \mu_1 = \mu_2$ melawan $H_1 : \mu_2 > \mu_1$

H_0 : Tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara pembelajaran yang menerapkan metode permainan ranking satu peraga dan yang menerapkan metode ceramah terhadap peningkatan keaktifan belajar siswa kelas VIII MTsN 7 Agam.

H_1 : Terdapat perbedaan yang signifikan antara pembelajaran yang menerapkan metode permainan ranking satu dan menerapkan metode ceramah terhadap keaktifan belajar siswa kelas VIII MTsN 7 Agam.

μ_1 : Rata-rata keaktifan siswa pada pembelajaran aqidah akhlak yang diajar dengan metode permainan ranking satu

μ_2 : Rata-rata keaktifan siswa pada pembelajaran aqidah akhlak yang tidak diajar dengan metode permainan ranking satu

Temuan posttest digunakan untuk menguji hipotesis mengenai dua kelompok: satu kelompok yang diajarkan menggunakan pendekatan permainan ranking pertama, dan satu lagi yang diajarkan menggunakan metode ceramah.

Tabel 5 Test of Homogeneity of Variances

Test of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Angket penerapan permainan ranking satu	Based on Mean	5.894	3	118	0.061
	Based on Median	4.286	3	118	0.071
	Based on Median and with adjusted df	4.286	3	80.965	0.051
	Based on trimmed mean	5.696	3	118	0.051

Kedua kumpulan data tersebut dapat disimpulkan sama berdasarkan hasil pengujian yang diperoleh dengan menggunakan SPSS versi 26 yang menunjukkan nilai Sig sebesar 0,061 lebih besar dari nilai α ($0,061 > 0,05$). Karena nilai Sig lebih besar dari α maka syarat

statistik parametrik terpenuhi berdasarkan uji yaitu uji normalitas dan homogenitas. Oleh karena itu statistik parametrik berdasarkan uji-t digunakan dalam analisis inferensial (Uji Sederhana Independen).

Penelitian ini menggunakan uji t dengan sampel independen untuk menguji hipotesis. Penulis membuat asumsi sementara sebagai berikut, yang diuji dengan menggunakan uji hipotesis:

$H_0 : \mu_1 = \mu_2$ melawan $H_1 : \mu_1 > \mu_2$

H_0 : Tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara pembelajaran yang menerapkan metode permianan rangking satu dan yang menerapkan metode ceramah terhadap peningkatan keaktifan belajar siswa kelas VIII MTsN 7 Agam.

H_1 : Terdapat perbedaan yang signifikan antara pembelajaran yang menerapkan metode permianan rangking satu dan menerapkan model metode ceramah terhadap keaktifan belajar siswa kelas VIII MTsN 7 Agam.

μ_1 : Rata-rata keaktifan belajar siswa pada pembelajaran aqidah akhlak yang diajarkan dengan metode permianan rangking satu

μ_2 : Rata-rata keaktifan belajar siswa pada pembelajaran aqidah akhlak yang tidak diajar dengan metode permianan rangking satu.

Temuan posttest dari kedua kelompok digunakan untuk menguji hipotesis. Satu kelompok diajar dengan menggunakan model pembelajaran first rank game, sedangkan kelompok lainnya diajar menggunakan model pembelajaran ceramah.

Tabel 6 Paired Samples Test

Paired Samples Test									
		Paired Differences					T	Df	Sign. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Paired Sample 1	Sebelum Penerapan Metode P.1 Setelah Penerapan Metode P.1	-10.09677	10.68131	1.91842	-14.01471	-6.17884	-5.263	30	0.000
Paired Sample 2	Sebelum P. Ceramah Setelah P. Ceramah	-3.83333	12.12601	2.21390	-8.36126	-0.69459	-1.731	29	0.094

Tebel 7 Independent Samples Test

Independent Samples Test										
		Lev en e's Te st for Eq uali ty of Var ian ces		t- te st for Eq ua lity of M ea ns						
		F	Sig.	t	Df	Sig. (2- ta ile d)	Me an Diff ere nce	Std. Err or Diff ere nce	95 % Con fide nce Inte rval of the Diff ere nce	
									Low er	U pp er
Ke akt ifa n bel aja r bel aja r	Eq ual var ian ces ass um ed	4,3 60	0, 0 4 1	8, 73 0	61	0, 0 0 0	16, 159	1,8 51	12, 458	19 ,8 60
	Eq ual var ian ces not ass um ed			8, 79 9	50 ,3 83	0, 0 0 0	16, 159	1,8 36	12, 471	19 ,8 47

Karena Sig (2. Tailed) < α atau (0,000 < 0,05), maka temuan pengolahan SPSS versi 26 menunjukkan bahwa **b0** ditolak. Lampiran berisi seluruh analisis. Setelah melakukan uji-
uji yang diperlukan, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran Aqidah dan akhlak siswa MTsN
7 Agam berbeda secara signifikan ketika diajar menggunakan model pembelajaran Ceramah
dibandingkan dengan model pembelajaran permainan peringkat pertama

KESIMPULAN

Class VIII MTsN 7 Agam pupils' active study of the moral aqidah via the use of the saqtu ranking game approach led to the following conclusion:

1. Keaktifan belajar pada pembelajaran akidah akhlak kelas VIII.1 (eksperimen) yang diajar menggunakan metode permainan rangking satu memiliki nilai angket sebelum penerapan 78.1935 dan nilai angket sebelum penerapan metode permainan rangking satu 88.2903 dengan rata-rata tingkat pengetahuan kemampuan belajar sebesar 10,0968 dan rata-rata tingkat pengetahuan kemampuan belajar sebesar 11%.
2. 2. Siswa kelas VIII.2 (kontrol) yang diajari keyakinan moral melalui ceramah mengalami peningkatan aktivitas belajar dari rata-rata nilai pre-test sebesar 76,5667 menjadi rata-rata nilai post-test sebesar 80,4000. Ini mewakili persentase peningkatan rata-rata sebesar 5%. Jelas bahwa kelas tersebut memiliki pelajaran berdasarkan rata-rata ini.
3. Dapat disimpulkan bahwa pendekatan permainan peringkat pertama meningkatkan aktivitas belajar siswa di MTsN 7 Agama secara signifikan, sesuai dengan persyaratan tes, karena analisis inferensial menggunakan SPSS versi 26 menghasilkan nilai Sig (2. Tailed) $< \alpha$ atau $(0,000 < 0,05)$. Sehingga dapat disimpulkan bahwanya besar pengaruh menggunakan metode permainan rangking satu yaitu 11 % berpengaruh dibandingkan dengan metode ceramah yaitu sebesar 5 %. Dengan besaran selisih rata-rata 6

DAFTAR PUSTAKA

- Yarifin, Y, Kamal, M., Afrimiboy, & Husni, A. (2023). Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam, Jurnal pendidikan, 2(2), hal, 72-77
- Febriani, D.Kamal, M. Junaidi & Arif,M.(2023). Upaya Guru kelas Dalam Menanamkan pendidikan Karakter Jujur Melalui Metode Bercerita di Tk Kemala Byangkari Muara Bungo, Jurnal Of Sicial Humanities and Education,2(4), hal 62-69.
- Pane, A. & Dasopang, M. D (2017). Belajar dan Pembelajaran, Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman, 3(2). Hal. 333-352
- Natania, W, Nazmi, R, & Junaidi, J. K. (2022). Pelaksanaan Metode Pembelajaran Brainstroming Pada Mata Pembelajaran Sejarah Kelas X IPS 3 SMA N 1 Pantai Cermin. Puteri Hijau: Jurnal Pendidikan Sejarah, 7(2), hal. 362-386

- Wahyudi, D. & Agustina, N. (2018). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata pelajaran Akidah Akhlak dengan Menggunakan Metode Pembelajaran Berbasis Natulistik Eksisten Spritual, *Al- Tadzkiyyah: Junral pendidikan Islam*, 9(1), hal. 37-39
- Hamalik Oemar, 2001 *Proses Belajar Mengajar*, Bumi Aksara, Jakarta, 2001
- Handayani Lisna et al.,(3013), “Pengaruh Model Pembelajaran Mandiri Terhadap Kemandirian Belajar Dan Prestasi Belajar Ipa Siswa Kelas Viii Smp n 3 Singaraja” (Ganesha University of Education,)
- Meier Dave, *The Accelerated Learning Handbook. Panduan Kreatif dan Efektif Merancang Program Pendidikan dan Pelatihan*, Terj. Rahmani Astuti KAIFA, Bandung
- Putri Tsania Azzahra, Masduki Asbari, and Devina Evifa Nugroho, (2024), “Urgensi Peran Generasi Muda Dalam Meningkatkan Pendidikan Berkualitas,”