

LAPORAN PENELITIAN

**UPAYA MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA MELALUI
METODE *WHISPER GAME* PADA BIDANG STUDI FIKIH KELAS VIII
DI MTS AL-AZHAR BI'IBADILLAH TAHALAK UJUNG GADING KEC.
BATANG ANGKOLA KAB. TAPANULI SELATAN**

Diajukan Sebagai Salah Satu Tugas Mata Kuliah Penelitian Tindakan Kelas

OLEH:

SITI HABIBAH
0314227286



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN PROFESI GURU
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA
MEDAN
2022**

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GRAFIK	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Rumusan Masalah	5
D. Tujuan Penelitian	6
E. Manfaat Penelitian	6
BAB II KAJIAN TEORI	8
A. Kajian Teori	8
1. Keaktifan Belajar Siswa	8
a. Pengertian Keaktifan Belajar	8
b. Ukuran Keaktifan Siswa	14
c. Macam-macam Keaktifan	17
d. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Keaktifan Belajar Siswa	20
2. Metode <i>Whisper Game</i>	24
a. Pengertian Metode <i>Whisper Game</i>	24
b. Tujuan dan Manfaat <i>Whisper Game</i>	27
c. Langkah-langkah Metode <i>Whisper Game</i>	28
d. Kelebihan dan Kekurangan <i>Whisper Game</i>	34
B. Penelitian yang Relevan	36
C. Kerangka Pemikiran	38
BAB III METODE PENELITIAN	38
A. Pendekatan dan Metode Penelitian	38
B. Lokasi dan Waktu	39
C. Data dan Sumber Data	39
D. Prosedur Penelitian	39
E. Teknik Pengumpulan Data	44
F. Teknik Analisis Data	46
G. Teknik Keabsahan Data	48
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	49
A. Hasil Penelitian	49
1. Temuan Umum	49
2. Temuan Khusus	50
a. Diskusi	50
b. Pre tes	51
c. Siklus I	55

d. Siklus II	65
B. Pembahasan	80
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	84
B. Saran	85
DAFTAR PUSTAKA.....	86
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel I. Data Keadaan Sarana dan Prasarana

Tabel II. Kriteria Pencapaian Indikator Keaktifan Siswa

Tabel III. Data Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fikih pada Tahap
Pra-Siklus di Kelas VIII-D

Tabel IV. Data Persentase Keaktifan Siswa Kelas VIII-D pada Pre-Tes

Tabel V. Data Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fikih pada Tahap
Siklus I di Kelas VIII-D

Tabel VI. Data Persentase Keaktifan Siswa Kelas VIII-D pada Siklus I

Tabel VII. Data Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fikih pada Tahap –
Siklus II di Kelas VIII-D

Tabel VII. Data Persentase Keaktifan Siswa Kelas VIII-D pada Siklus II

DAFTAR GRAFIK

Grafik 1. Diagram Batang Peningkatan Keaktifan Siswa Kelas VIII-D

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Lampiran 2. Soal Tes Berupa Pilihan Ganda

Lampiran 3. Lembar Observasi Guru Siklus I

Lampiran 4. Lembar Observasi Guru Siklus II

Lampiran 5. Lembar Observasi Siswa Siklus I

Lampiran 6. Lembar Observasi Siswa Siklus II

Lampiran 7. Lembar Wawancara Siswa Siklus I

Lampiran 8. Lembar Wawancara Siswa Siklus II

Lampiran 9. Dokumentasi

Lampiran 10. Daftar Riwayat Hidup

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Keaktifan dalam proses pembelajaran merupakan sesuatu yang sangat penting dan harus dimiliki oleh setiap peserta didik. Keaktifan belajar siswa menjadi salah satu faktor pendukung dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya. Oleh karena itu, guru sebagai fasilitator harus memahami dan mampu menciptakan suasana pembelajaran yang bisa menjadikan peserta didik untuk berperan aktif selama pembelajaran berlangsung.

Dalam kegiatan belajar mengajar siswa dituntut dan diarahkan untuk berperan aktif, sehingga siswa mendominasi selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Belajar aktif berarti siswa diajak, diarahkan dan dibimbing untuk ikut serta dalam semua kegiatan pembelajaran baik secara fisik maupun yang melibatkan mental.

Selain itu, belajar aktif juga mengharuskan adanya interaksi baik antara guru dengan peserta didik, sesama peserta didik, maupun peserta didik dengan sumber atau media belajar. Hal tersebut sejalan dengan UU No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Bab I Pasal 1 ayat 20 yang menyebutkan bahwa “Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar”. Dengan interaksi yang dibangun antara guru dengan peserta didik, dan sesama peserta didik dapat menjadikan peserta didik aktif dalam proses pembelajaran.

Peserta didik diharapkan mampu mengikuti proses pembelajaran dengan baik dan aktif. Hal ini berkaitan dengan kemampuan guru sebagai fasilitator

dalam proses pembelajaran. Dimana siswa tidak perlu merasa tertekan dan bosan selama mengikuti proses pembelajaran, salah satunya dalam mengikuti pembelajaran Fikih. Fikih merupakan pembelajaran yang membutuhkan keaktifan siswa untuk memahami dan menguasai materi yang diajarkan oleh guru. Oleh karena itu, guru harus mampu menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, efektif dan menyenangkan bagi peserta didik, sehingga mereka dapat berperan aktif selama proses pembelajaran berlangsung.

Kemampuan guru dalam menciptakan kegiatan pembelajaran memiliki peran penting dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa. Dengan aktivitas belajar yang aktif dan menyenangkan, pemilihan dan penggunaan metode pembelajaran yang tepat akan membuat siswa berperan aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Keaktifan siswa juga dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor, yaitu faktor fisik atau keadaan jasmani, psikis, dan lingkungan belajar siswa.¹ Sikap profesional guru juga dapat menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi keaktifan belajar siswa.

Namun pada kenyataannya, tidak semua peserta didik bisa ikut berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Hal ini dapat disebabkan oleh beberapa hal, di antaranya adalah kurang pahamnya guru dalam menciptakan kegiatan pembelajaran yang dapat mendorong siswa untuk aktif atau guru yang tidak mau repot-repot dalam merencanakan dan melaksanakan kegiatan pembelajaran, pemilihan dan penggunaan metode yang tidak bervariasi, siswa yang pada dasarnya tidak peduli pada aktivitas belajarnya, serta siswa yang tidak tertarik pada pembelajaran yang sedang berlangsung, dan sebagainya.

¹Karwono dan Heni Mularsih, *Belajar dan Pembelajaran: Serta Pemanfaatan Sumber Belajar*, (Depok:PT. Raja Grafindo Persada, 2017), h. 46-48

Di sisi lain, masih banyak peserta didik yang tidak berperan dalam kegiatan-kegiatan belajar selama proses belajar mengajar, mengharapkan pengetahuan sepenuhnya dari guru sebagai sumber utama pembelajaran tanpa mau untuk lebih aktif, seperti banyak bertanya, membaca dan sebagainya. Dan juga ada beberapa siswa yang hanya aktif dalam pelajaran dan guru yang disukainya.

Hal tersebut juga ditemui oleh peneliti saat melakukan observasi di MTs al-Azhar Bi'ibadillah Tahalak Ujunggading Kec. Batang Angkola Kab. Tapanuli Selatan. Berdasarkan pengamatan peneliti di kelas VIII pada pembelajaran Fiqih ditemukan bahwa dalam proses pembelajaran guru masih menggunakan metode pembelajaran yang tidak bervariasi, seperti hanya menggunakan metode ceramah dan mencatat, sehingga menyebabkan peserta didik tidak banyak berpartisipasi dalam proses belajar mengajar. Dalam proses belajar mengajar guru menjadi satu-satunya sumber belajar, sehingga pembelajaran berlangsung secara pasif. Siswa hanya menerima informasi tanpa berusaha aktif dalam proses belajar mengajar. Hal tersebut juga menyebabkan siswa tidak mandiri dalam proses belajarnya, seperti dalam mengerjakan tugas individu, beberapa siswa lebih memilih meminta jawaban temannya. Oleh karena itu, hal yang dapat dilakukan untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa salah satunya adalah dengan menerapkan metode pembelajaran yang dapat menarik perhatian peserta didik. Menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, efektif, inovatif dan menyenangkan, sehingga siswa dapat berperan aktif dalam proses pembelajaran.

Metode *Whisper Game* merupakan salah satu metode permainan bahasa dengan aktivitas untuk melatih kemampuan berbahasa dengan cara yang

menggembirakan.² Metode *Whisper Game* dapat dijadikan sebagai metode pembelajaran yang dapat mendorong peserta didik untuk aktif dalam proses pembelajaran. Metode ini dapat dikatakan sebagai salah satu game atau permainan yang digunakan sebagai metode dalam pembelajaran untuk melatih kefokusannya, melatih siswa dalam menyimak, dan melatih keikutsertaan siswa dalam proses pembelajaran. Metode *Whisper Game* juga dapat diterapkan pada mata pelajaran lain, seperti Fiqih untuk membuat siswa aktif, tidak bosan dan tidak merasa tertekan selama proses belajar mengajar berlangsung. Dalam penerapannya, metode ini juga dapat melatih kerjasama antar siswa dan melatih keterampilan bahasa siswa.

Sebagaimana dalam Jurnal penelitian Sari Astuti, dalam penelitiannya yang berjudul “Upaya Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Melalui *Cooperative Learning Jigsaw* Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII SMP Negeri 1 Puring Kabupaten Kebumen”³, beliau menemukan bahwa kemampuan guru dalam menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, efektif, inovatif, dan menyenangkan masih kurang, hal tersebut dapat dilihat dari seringnya guru hanya menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materi pelajaran. Kemampuan guru dalam menciptakan kegiatan pembelajaran yang aktif, efektif, inovatif, dan menyenangkan, bakat, motivasi, lingkungan belajar, metode yang digunakan guru merupakan faktor yang memberikan pengaruh terhadap keaktifan belajar peserta didik.

²Umi Machmudah dan Abdul Wahab Rosyidi, *Active Learning Dalam Pembelajaran Bahasa Arab*, (Malang: UIN Maliki Malang Press, 2016), cet ke-1, h. 175

³Sari Astuti, Upaya Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Melalui *Cooperative Learning Jigsaw* Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII SMP Negeri 1 Puring Kabupaten Kebumen., Artikel penelitian pada Universitas Muhammadiyah Purwarejo, Vol. 2, No.3, 2013, h. 227-230, diakses pada hari Minggu, 27 Oktober 2019, 13.12

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan di atas, maka peneliti merasa tertarik untuk mengadakan penelitian dengan mengambil judul, **“Upaya Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Metode *Whisper Game* Pada Bidang Studi Kelas VIII MTs al-Azhar Bi’ibadillah Tahalak Ujung Gading Kec. Batang Angkola Kab. Tapanuli Selatan.”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, maka ditemukan identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Siswa masih belum aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran melatar belakangi pemikiran perlunya penerapan metode *whisper game* sebagai upaya meningkatkan keaktifan belajar siswa pada Bidang Studi Fikih.
2. Metode yang digunakan oleh guru masih belum bervariasi.
3. Faktor yang mempengaruhi keaktifan belajar siswa di antaranya adalah keadaan fisik, psikis, lingkungan belajar siswa, dan kemampuan serta sikap profesional guru.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan beberapa identifikasi masalah di atas, maka batasan masalah dalam penelitian ini adalah upaya meningkatkan keaktifan belajar siswa melalui metode *Whisper Game* pada Bidang Studi Fikih di kelas VIII. Maka permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah keaktifan belajar siswa sebelum penerapan metode *Whisper Game* pada Bidang Studi Fikih materi Sujud Syukur dan Sujud Tilawah Kelas VIII MTs Al-Azhar Bi'ibadillah Tahalak Ujung Gading Kec. Batang Angkola Kab. Tapanuli Selatan?
2. Bagaimanakah keaktifan belajar siswa setelah penerapan metode *Whisper Game* pada Bidang Studi Fikih materi Sujud Syukur dan Sujud Tilawah Kelas VIII Al-Azhar Bi'ibadillah Tahalak Ujung Gading Kec. Batang Angkola Kab. Tapanuli Selatan?

D. Tujuan Penelitian

Mengacu pada rumusan di atas, maka tujuan dilaksanakannya penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui keaktifan belajar siswa sebelum penerapan metode *Whisper Game* pada Bidang Studi Fikih.
2. Untuk mengetahui keaktifan belajar siswa setelah penerapan metode *Whisper Game* pada Bidang Studi Fikih.

E. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoretis maupun praktis.

1. Secara Teoretis
 - a. Diharapkan dapat memberikan informasi dan pengetahuan dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa melalui metode *whisper game* pada pembelajaran Fikih.

- b. Diharapkan digunakan sebagai dasar untuk kegiatan penelitian selanjutnya yang sejenis.

2. Secara Praktis

a. Manfaat bagi guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran bagi guru dalam menciptakan kegiatan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan sebagai upaya meningkatkan keaktifan belajar siswa.

b. Manfaat bagi siswa

- 1) Diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran Fikih yang disampaikan oleh guru.
- 2) Diharapkan dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa pada pembelajaran Fikih melalui metode Permainan Bisik Berantai.
- 3) Diharapkan siswa mendapatkan pengalaman belajar yang baru.

c. Manfaat bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai hasil evaluasi dalam rangka memperbaiki pembelajaran. Dengan demikian, guru mendapat kesempatan untuk terus berkreasi dan berinovasi dalam menciptakan kegiatan pembelajaran, salah satunya pemilihan dan penggunaan metode pembelajaran.

d. Manfaat bagi peneliti

Dapat menambah pengetahuan dan memberikan pengalaman baru dalam merancang kegiatan pembelajaran.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Keaktifan Belajar Siswa

a. Pengertian Keaktifan Belajar

Keaktifan siswa selama proses pembelajaran merupakan hal yang sangat penting. Dalam pendidikan, proses pembelajaran dirancang untuk membelajarkan siswa. Artinya, dalam proses pembelajaran siswa harus ditempatkan pada tempatnya yaitu sebagai subjek belajar. Keaktifan belajar siswa juga merupakan salah satu faktor pendukung tercapainya tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya. Dengan kata lain, pendidikan mengarahkan guru untuk mampu merancang kegiatan belajar mengajar yang dapat mendorong peserta didik untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), aktif adalah kata dasar dari keaktifan yang memiliki arti giat (bekerja, berusaha), sedangkan keaktifan memiliki arti kegiatan; kesibukan.⁴ Jadi, keaktifan merupakan kesibukan atau usaha seseorang dalam melakukan suatu kegiatan sehingga memperoleh hasil sesuai dengan yang diharapkan. Jika dihubungkan dengan belajar, maka keaktifan merupakan hal yang sangat penting karena belajar merupakan proses aktif.

Umi Machmudah dan Abdul Wahab Rosyidi menyebutkan bahwa, pembelajaran aktif merupakan segala bentuk pembelajaran yang memungkinkan peserta didik berperan aktif dalam proses belajar mengajar itu sendiri baik dalam bentuk interaksi sesama peserta didik, maupun peserta didik dengan pendidik

⁴Tim Penyusun Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional, *KBBI*, (Jakarta:Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional, 2008), h. 31

dalam proses pembelajaran tersebut.⁵ Untuk mengaktifkan siswa selama proses belajar mengajar berlangsung, maka guru harus mampu membangun interaksi antara guru dengan peserta didik, sesama peserta didik, dan peserta didik dengan sumber atau media belajar.

Menurut Sardiman dalam Sinar bahwa keaktifan adalah kegiatan yang bersifat fisik maupun mental, yaitu berbuat dan berfikir sebagai suatu rangkaian yang tidak dapat dipisahkan. Rosseau menyatakan bahwa setiap orang yang belajar harus aktif sendiri, tanpa ada aktivitas, maka proses pembelajaran tidak akan terjadi.⁶

Keaktifan siswa dalam belajar dapat dilihat dari kesungguhan dan keterlibatan mereka selama proses pembelajaran. Pembelajaran aktif merupakan bagian penting dalam proses belajar mengajar untuk memperoleh hasil yang diharapkan dan tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya. Artinya, peserta didik harus melibatkan diri baik secara fisik maupun mental dalam proses belajar mengajar.

Sebagaimana disampaikan oleh Djamarah dan Aswan Zain, bahwa proses pembelajaran merupakan kegiatan belajar anak didik dalam mencapai suatu tujuan pembelajaran, dengan berusaha secara aktif untuk mencapainya.⁷ Untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya, maka siswa harus aktif baik secara fisik maupun pikiran dan mental.

⁵Umi Machmudah dan Abdul Wahab Rosyidi, *Active Learning Dalam Pembelajaran Bahasa Arab*, (Malang: UIN Maliki Malang Press, 2016), cet ke-2, h. 74

⁶ Sinar, *Metode Active Learning: Upaya Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa*, (Yogyakarta: Penerbitan Deepublish, 2018), h. 9

⁷Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2015), cet. Ke-5, h. 38

Melalui berbagai aktivitas pembelajaran dan berbagai interaksi yang dibangun harus mampu melibatkan fisik dan mental serta otak, maka siswa akan mendominasi dalam proses pembelajaran. Artinya, peserta didik aktif dalam mengikuti pembelajaran seperti menemukan ide pokok dari materi pelajaran, mengajukan dan menjawab pertanyaan, memecahkan masalah, dan menerapkan pengetahuan yang mereka peroleh dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut Nana Sudjana dalam Sinar, bahwa aktif dapat diperoleh dari proses belajar, apabila dilibatkan dalam berbagai kegiatan belajar sebagai responsi siswa terhadap stimulus guru, maka dapat mencapai hasil yang dikehendaki.⁸ Siswa harus dilibatkan dalam berbagai kegiatan belajar guna mencapai hasil yang diharapkan.

Menurut Nana Sudjana dalam Sinar bahwa indikator keaktifan belajar siswa adalah terlibat dalam memecahkan masalah, bertanya kepada siswa lain atau guru jika tidak paham akan masalah yang dihadapi, mencari berbagai informasi yang dibutuhkan untuk memecahkan masalah, serta menilai kemampuan diri sendiri dan hasil yang diperoleh.⁹ Keaktifan siswa dapat dilihat dari partisipasi mereka dalam berbagai aktivitas belajar. Beberapa indikator di atas merupakan hal yang harus dilaksanakan siswa agar dapat berperan aktif dalam proses pembelajaran.

⁸Sinar, *op.cit.*, h. 10

⁹*Ibid*, h. 12

Aktivitas belajar yang dilakukan oleh siswa tentunya harus merupakan aktivitas (fisik maupun non fisik) yang positif, artinya aktivitas yang dilakukan memberikan pengaruh yang baik dan dapat dipertanggungjawabkan. Dengan kata lain, siswa aktif tidak hanya sekedar meramaikan atau ribut pada saat pembelajaran berlangsung, namun juga memberikan pengalaman belajar yang bermanfaat bagi mereka.

Dalam proses pembelajaran, orang yang belajar diperintahkan untuk tidak hanya mengikuti, melainkan juga mencari tahu. Hal ini relevan dengan konteks pembelajaran aktif yang berusaha memaksimalkan potensi generik indrawi yang dimiliki siswa untuk memperoleh pengalaman, ilmu pengetahuan dan perubahan dalam hidup mereka.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa keaktifan belajar merupakan partisipasi siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Keterlibatan siswa dalam pembelajaran tidak lepas dari respon yang diperlihatkan terhadap stimulus dari guru. Oleh karena itu, agar siswa menjadi aktif selama proses pembelajaran berlangsung, maka guru harus mengetahui dan memahami gaya belajar siswa yang berbeda-beda guna memilih dan menerapkan metode atau strategi dan media yang tepat. Menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, tidak bosan, sehingga peserta didik bisa bertanya, mengemukakan pendapatnya, dapat menyimpulkan, dan aktif dalam kegiatan pembelajaran lainnya.

b. Ukuran Keaktifan Siswa

Untuk melihat tingkat keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar, maka yang harus diperhatikan adalah kriteria dari keaktifan itu sendiri. Semakin banyak siswa terlibat dalam aktivitas pembelajaran, maka kadar keaktifan siswa semakin tinggi. Berikut ini beberapa kadar keaktifan siswa berdasarkan proses, di antaranya adalah:

- 1) Keaktifan siswa dilihat dari proses perencanaan
- 2) Keaktifan siswa dilihat dari proses pembelajaran
- 3) Keaktifan siswa dilihat dari kegiatan evaluasi pembelajaran¹³

Yang dimaksud dengan ukuran keaktifan siswa dilihat dari proses perencanaan adalah siswa ikut terlibat dalam merumuskan tujuan sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan serta pengalaman mereka, terlibat dalam menyusun rancangan dan mengadakan media pembelajaran.¹⁴ Agar siswa dapat berperan aktif, maka langkah awal yang harus dilakukan adalah melibatkan siswa dalam merumuskan tujuan pembelajaran, merancang pembelajaran yang akan mereka laksanakan, dan terlibat dalam menyediakan media yang sesuai dengan materi sehingga siswa paham dengan proses pembelajaran yang akan dilakukannya.

Keaktifan peserta didik dilihat dari proses pembelajaran adalah siswa terlibat baik secara fisik, mental, maupun intelektual dalam setiap proses pembelajaran.¹⁵ Keterlibatan peserta didik dalam proses belajar mengajar adalah seperti belajar langsung yang dapat dilakukan dengan kerja sama dan interaksi kelompok, terlibat dalam mencari dan memanfaatkan setiap sumber belajar,

¹³Wina Sanjaya, *Strategi Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta:Prenada Media Group, 2010), h. 141-142

¹⁴*Ibid*

¹⁵*Ibid*

bertanya dan menjawab pertanyaan, dan memecahkan masalah yang ditemukan selama proses pembelajaran berlangsung.

Sedangkan yang dimaksud dengan keaktifan siswa dilihat dari evaluasi pembelajaran adalah siswa terlibat dalam menyusun dan membuat perencanaan proses belajar mengajar, keikutsertaan siswa dalam menciptakan situasi yang sesuai untuk berlangsungnya proses belajar mengajar, dan guru berperan sebagai fasilitator dan koordinator dalam kegiatan belajar peserta didik.

Berdasarkan beberapa ukuran keaktifan siswa yang telah disampaikan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar meliputi keaktifan fisik dan non fisik. Jadi, siswa dapat dikatakan aktif dengan beberapa indikator berikut: memperhatikan guru menjelaskan, memperhatikan teman saat presentasi, merangkum atau menyimpulkan materi pembelajaran, berpartisipasi dalam kelompok, mengajukan pertanyaan, menjawab pertanyaan, mengerjakan tugas yang diberikan guru di kelas, memecahkan masalah, dan menanggapi selama proses pembelajaran berlangsung.

Kegiatan siswa dalam proses pembelajaran dapat dijadikan sebagai indikator keaktifan belajar, seperti peserta didik berpartisipasi dalam kelompok dengan memperhatikan siswa lain presentasi, kemudian mengajukan pertanyaan mengenai yang belum dipahami dan menanggapi materi yang dipresentasikan, serta menanyakan guru jika menemukan masalah yang belum bisa dipecahkan melalui presentasi kelompok tersebut.

Menurut Jhon Holt dalam Malvin bahwa proses belajar akan meningkat jika peserta didik diminta melakukan beberapa hal berikut: 1) mengemukakan kembali informasi dengan bahasa mereka sendiri, dan memberikan contohnya, 2)

mengenalinya dalam bermacam bentuk dan situasi, 3) melihat kaitan antara informasi tersebut dengan fakta atau gagasan lain, 4) menggunakannya dengan beragam cara, 5) memprediksikan sejumlah konsekuensinya.¹⁶ Beberapa kegiatan yang diminta dilakukan oleh siswa juga dapat meningkatkan keaktifan belajarnya.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa keaktifan belajar siswa juga dapat meningkat apabila siswa diminta untuk menjelaskan materi yang telah disampaikan dengan kata-kata mereka sendiri, melibatkan siswa dalam berbagai cara, mengaitkan informasi yang diperolehnya dengan fakta yang ada, dan sebagainya.

Penggunaan asas aktivitas besar nilainya bagi pengajaran para siswa, oleh karena: 1) siswa mencari pengalaman sendiri, 2) mengembangkan seluruh aspek pribadi siswa, 3) memupuk kerja sama antar siswa, 4) bekerja menurut minat dan kemampuan sendiri, 5) memupuk sikap disiplin, 6) mempererat hubungan antar warga belajar, 7) pengajaran diselenggarakan untuk mengembangkan pemahaman dan berpikir, dan 8) menghidupkan aktivitas pengajaran di sekolah.¹⁷

Penggunaan aktivitas belajar memiliki nilai bagi pengajaran siswa dikarenakan melalui aktivitas-aktivitas tersebut siswa dapat memperoleh pengalaman, dapat menumbuhkembangkan potensi-potensi yang ada dalam diri peserta didik, melatihnya untuk bekerja sama, siswa dapat mengembangkan potensi melalui minat dan bakatnya, dan menghidupkan proses pembelajaran.

c. Macam-macam Keaktifan

Sebagaimana telah disampaikan di atas bahwa keaktifan belajar merupakan aktivitas-aktivitas siswa selama proses belajar mengajar berlangsung. Guru sebagai fasilitator memfasilitasi dan mengarahkan siswa agar mampu berperan aktif selama pembelajaran berlangsung. Dengan terlibatnya siswa baik secara

¹⁶Malvin L. Silberman, *Active Learning:101 Cara Belajar Siswa Aktif*, (Bandung:Nusamedia dan Penerbit Nuansa, 2010), cet.ke-4, h. 26

¹⁷Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta:PT. Bumi Aksara, 2013), cet. Ke-15, h. 175-176

fisik, maupun mental dan sikap dalam pembelajaran maka dapat dikatakan bahwa siswa sudah berperan aktif.

Ada beberapa jenis aktivitas dalam proses belajar mengajar yang dapat membuat peserta didik menjadi aktif. Dalam pembelajaran, aktivitas mendengarkan guru menjelaskan dan mencatat materi pelajaran sebagaimana biasanya, merupakan hal yang masih kurang untuk menjadikan siswa aktif. Oleh karenanya, guru sebagai fasilitator harus merancang kegiatan-kegiatan yang dapat membuat siswa aktif dalam proses pembelajaran.

Berikut ini adalah delapan kegiatan atau aktivitas pembelajaran siswa menurut Paul D. Diedrich dalam Oemar Hamalik yaitu: 1) kegiatan visual, 2) kegiatan lisan (*oral activities*), 3) kegiatan mendengarkan, 4) kegiatan menulis, 5) kegiatan menggambar, 6) kegiatan motorik, 7) kegiatan mental, dan 8) kegiatan emosional.¹⁸

Kegiatan visual merupakan kegiatan yang dilakukan dengan indra penglihatan. Kegiatan-kegiatan yang berkenaan dengan indra penglihatan di antaranya adalah melihat gambar, membaca, mengamati dan lain-lain. Kegiatan lisan adalah kegiatan yang berkenaan dengan kata-kata yang diucapkan, meliputi mengajukan pertanyaan, wawancara, memberi saran, dan mengemukakan pendapat. Dan kegiatan mendengarkan meliputi mendengarkan penyajian bahan, mendengarkan percakapan dan sebagainya. Tiga kegiatan tersebut dapat terlaksana saat siswa sedang melakukan diskusi, yaitu dengan mengamati siswa lain mempresentasikan materi, mendengarkan atau menyimak presentasi atau penyajian materi.

¹⁸Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Depok:PT. RajaGrafindo Persada, 2018), cet. Ke-24, h. 101

Menurut Ruth G. Stricland dalam Aninditya bahwa ada beberapa tujuan menyimak, di antaranya adalah: 1) untuk memperoleh informasi, 2) memperluas komunitas, 3) mengumpulkan data, dan 4) menambah pengetahuan.¹⁹ Menyimak merupakan kegiatan mendengarkan sesuatu dengan seksama atau sungguh-sungguh. Oleh karena itu, kegiatan mendengarkan atau menyimak mempunyai tujuan yang penting dan memberikan pengaruh dalam proses belajar siswa. Ketika siswa mendengarkan temannya yang sedang presentasi dengan seksama, maka ia akan memperoleh tambahan informasi atau pengetahuan.

Kegiatan menulis berkenaan dengan mengemukakan pemikiran atau perasaan melalui tulisan, misalnya menulis cerita, laporan, membuat rangkuman, dan lain-lain. Kegiatan motorik berkaitan dengan kegiatan-kegiatan yang dapat menggerakkan, seperti melakukan uji coba, melaksanakan permainan, menari dan berbagai kegiatan penggerak lainnya. Sedangkan kegiatan emosional merupakan kegiatan yang berhubungan dengan perasaan meliputi bahagia, tenang, dan sebagainya.

Sedangkan menurut Getrude M. Whipple dalam Oemar bahwa aktivitas belajar siswa dapat dibagi ke dalam beberapa bagian sebagai berikut: 1) bekerja dengan alat visual, 2) ekskursi dan trip, 3) mempelajari masalah-masalah, 4) mengapresiasi literatur, 5) ilustrasi dan konstruksi, 6) bekerja menyajikan informasi, dan 7) cek dan tes.²⁰

Sebagaimana telah dijelaskan sebelumnya, bahwa kegiatan belajar dengan alat visual merupakan kegiatan belajar dengan menggunakan penglihatan. Kegiatan belajar dengan alat visual dapat meliputi pembelajaran dengan

¹⁹Aninditya Sri Nugraha, *Perencanaan Strategi Learning dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia*, (Yogyakarta:PEDAGOGIA, 2012), h.121-122

²⁰Oemar Hamalik, *op. cit.*, h. 173-175

menggunakan penglihatan, seperti mengumpulkan dan mempelajari gambar-gambar atau ilustrasi lain. Juga dengan alat penglihatan dapat menilai dan memilih alat-alat ketika memberi laporan.

Ekskursi adalah aktivitas pembelajaran yang berkaitan dengan kesenangan. Sedangkan *trip* merupakan kegiatan pembelajaran dengan melakukan perjalanan. Salah satu cara yang dapat dilakukan agar peserta didik tidak merasa bosan dalam proses pembelajaran adalah dengan melakukan perjalanan dan kegiatan yang menyenangkan, seperti melakukan perjalanan atau darmawisata dengan mengunjungi Museum, Taman Binatang, Akuarium, dan lain-lain. Namun kegiatan tersebut harus dengan tujuan bersenang-senang dan memperoleh pengetahuan baru.

Mempelajari dan memecahkan masalah yang timbul dalam proses pembelajaran juga merupakan aktivitas yang dapat mendorong siswa untuk aktif berpikir dan mengajukan pendapat atau solusi akan masalah tersebut. Penghargaan terhadap literatur atau bahan bacaan juga merupakan hal penting untuk dimiliki peserta didik. Dengan menghargai literatur, maka siswa akan lebih memanfaatkan literatur yang ada guna meningkatkan kemampuannya.

Ilustrasi merupakan bahan atau gambar yang membantu menjelaskan isi buku atau suatu informasi, dan konstruksi adalah susunan atau tata letak kata/kalimat. Dengan kedua hal di atas, siswa dapat menjadi aktif dan memahami materi pelajaran dengan menyuruh siswa membuat diagram, menggambar, membuat peta, membuat poster, dan lain-lain.

Untuk berperan aktif, siswa juga dapat disuruh melakukan aktivitas menyajikan informasi, dan menyarankan cara-cara penyajian informasi yang

menarik. Sedangkan cek dan tes adalah aktivitas belajar siswa yang berkenaan dengan pengecekan dan ujian tertulis atau lisan untuk mengetahui pengetahuan, kemampuan dan bakat siswa. Guru memberikan tes untuk mengetahui kemampuan, kepribadian, gaya belajar, dan bakat siswanya, sehingga dapat merancang kegiatan pembelajaran yang tepat dan dapat melakukan evaluasi.

d. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Keaktifan Belajar Siswa

Secara umum, faktor-faktor yang mempengaruhi keaktifan (belajar) seseorang dibagi menjadi dua, yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal mencakup aspek fisiologis, dan aspek psikologis. Sedangkan faktor eksternal mencakup lingkungan fisik, personal, dan non personal.²¹

Faktor internal merupakan segala aspek yang berasal dari dalam diri individu atau peserta didik, yaitu aspek fisiologi dan aspek psikologis. Aspek fisiologis merupakan aspek yang berkenaan dengan keadaan fisik atau jasmani siswa. Keadaan fisik siswa sangat berpengaruh terhadap keaktifan siswa selama proses pembelajaran. Karena jika kondisi fisik siswa tidak stabil, seperti sedang sakit, lemah dan cacat, maka siswa tidak dapat berperan aktif dalam proses pembelajaran. Begitu sebaliknya jika kondisi siswa stabil, sehat, dan segar, maka memungkinkan bagi peserta didik untuk aktif dalam proses pembelajaran.

Psikologis merupakan aspek yang berkenaan dengan mental seseorang. Karakteristik psikologis siswa yang berbeda-beda menimbulkan respon yang berbeda terhadap stimulus dari luar, maka hal tersebut akan memberikan dampak bagi keaktifan belajar siswa. Karakteristik psikologis siswa dapat diklasifikasikan

²¹Karwono, *op. cit.*, h. 47-50

ke dalam beberapa bentuk, yaitu: 1) motivasi, 2) konsentrasi, 3) reaksi, 4) pemahaman, 5) perhatian, 7) fantasi, dan 8) bakat.²² Perbedaan mental, karakter, dan gaya belajar siswa menimbulkan keaktifan belajar yang berbeda pula. Oleh karena itu, aspek psikologis juga memberikan pengaruh bagi keaktifan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

Menurut Benjamin dalam Mardianto motivasi adalah proses yang memberikan semangat, arah, dan kegigihan perilaku.²³ Sedangkan menurut Arden N. Frandsen dalam Sardiman bahwa motivasi siswa meliputi adanya sifat ingin tahu, adanya sifat kreatif, keinginan untuk mendapatkan simpati, rasa aman, dan adanya ganjaran serta hukuman.²⁴ Jadi dapat disimpulkan bahwa motivasi merupakan semangat dan rasa ingin tahu yang ada dalam diri seseorang, sehingga mendorongnya untuk mengetahui dan melakukan sesuatu, serta mendapatkannya. Dorongan-dorongan dan semangat yang ada dalam diri peserta didik untuk mengetahui dan suatu hal membuat mereka lebih berusaha dan aktif dalam proses pembelajaran.

Konsentrasi adalah perhatian siswa terpusat pada penjelasan guru, presentasi teman atau kelompok, media dan pada pelaksanaan pembelajaran yang sedang berlangsung. Konsentrasi akan membantu siswa untuk aktif dan dapat memahami secara umum apa yang telah didengar dan dilihatnya. Konsentrasi juga memiliki hubungan dengan motivasi, dimana siswa merasa terdorong untuk mengetahui materi atau informasi apa yang akan diperolehnya.

²²Sardiman, *op. cit.*, h. 40-46

²³Mardianto, *Psikologi Pendidikan: Landasan Untuk Pengembangan Strategi Pembelajaran*, (Medan:Perdana Publishing, 2012), h. 186

²⁴*Ibid*

Reaksi merupakan bentuk dari keterlibatan siswa baik secara fisik maupun mental dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran akan menjadi aktif dengan adanya reaksi dari siswa baik terhadap penjelasan guru, presentasi teman, media maupun terhadap pelaksanaan pembelajaran yang sedang berlangsung. Dengan reaksi yang diperlihatkan siswa terhadap stimulus yang diberikan, maka akan membantu pelaksanaan pembelajaran yang aktif.

Pemahaman dan perhatian memiliki keterkaitan yang sangat erat. Dimana jika siswa benar-benar memperhatikan dan mengikuti kegiatan-kegiatan pembelajaran yang berlangsung, maka ia akan memahami informasi yang disampaikan dalam pembelajaran tersebut. Perhatian siswa yang terpusat pada proses pembelajaran akan mendorongnya untuk aktif dan menanyakan sesuatu yang belum dipahami.

Fantasi merupakan gambaran atau bayangan dalam angan-angan. Mengarahkan fantasi yang dimiliki siswa dengan benar dapat mengembangkan daya cipta dalam kehidupan mereka. Sedangkan bakat merupakan kemampuan, kepandaian yang dibawa seseorang dari lahir. Dengan kegiatan pembelajaran yang sesuai akan membantu siswa untuk mengembangkan bakat yang dimilikinya.

Sedangkan faktor eksternal, yaitu personal dan non personal adalah lingkungan atau tempat sekeliling siswa, dimana lingkungan tersebut dapat memberikan dampak pada diri siswa. Lingkungan personal mencakup orang tua, teman sebaya, guru, tokoh masyarakat dan sebagainya. Sedangkan lingkungan non personal meliputi lingkungan di sekitar rumah.

Sedangkan menurut Anwar Bey dalam Mardianto, faktor eksternal yang mempengaruhi keaktifan belajar siswa ada dua, yaitu faktor sosial dan non

sosial.²⁵ Faktor sosial merupakan faktor yang berkenaan dengan keadaan sekitar, seperti keadaan keluarga, lingkungan belajar, guru dan cara mengajarnya, serta media dan metode yang digunakan dalam proses pembelajaran. Sedangkan non sosial adalah faktor yang berkenaan dengan kondisi sekitar, seperti cuaca, suhu udara, waktu belajar; tempat belajar dan media pembelajaran yang digunakan. Situasi dan kondisi yang mendukung berlangsungnya proses pembelajaran akan memberikan pengaruh baik bagi keaktifan dan semangat belajar siswa. Karena jika siswa semangat dalam belajar tidak menutup kemungkinan ia untuk aktif dalam pembelajaran.

2. Metode *Whisper Game*

a. Pengertian Metode *Whisper Game* atau Permainan Bisik Berantai

Metode merupakan salah satu unsur penting dalam proses pembelajaran. Pemilihan dan penggunaan metode yang tepat merupakan kemampuan yang harus dimiliki oleh guru untuk mendorong peserta didik berperan aktif dalam proses pembelajaran. Metode merupakan suatu cara yang digunakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan dalam kegiatan belajar mengajar, metode diperlukan oleh guru dan penggunaannya yang bervariasi sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.²⁶

Siswa merupakan seseorang yang masih berada pada fase yang membutuhkan bimbingan. Salah satu cara yang dapat dilakukan guru untuk membantu peserta didik meningkatkan kualitas hidupnya adalah melalui proses

²⁵*Ibid*, h. 48

²⁶Syaiful Bahri Djamaro dan Anwar Efendi, *op.cit.*, h. 46

pembelajaran yang dialami oleh siswa. Selain dengan nasihat yang baik (*mau'izah hasanah*) kepada siswa dalam proses pembelajaran, dengan menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, efektif, inovatif dan menyenangkan serta pemilihan dan penggunaan metode yang tepat merupakan cara yang sangat mendukung siswa untuk aktif dalam pembelajarannya guna mencapai hasil yang baik.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) disebutkan bahwa, bermain berasal dari kata main yang berarti melakukan aktivitas atau kegiatan untuk menyenangkan hati.²⁷ *Game* merupakan bahasa Inggris yang jika diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia memiliki arti permainan. Sedangkan dalam KBBI disebutkan bahwa permainan adalah sebuah kegiatan yang menghibur dan menarik perhatian, serta biasanya menantang. Dengan *game* atau permainan siswa akan berinteraksi antara satu dengan yang lain dan bahkan menggunakan bahasa.²⁸ Dengan bermain, seseorang akan merasa tertantang untuk memenangkan permainan tersebut, dengan begitu ia akan berusaha dan aktif untuk mencapai tujuannya. Sama dengan halnya dalam proses pembelajaran dengan menggunakan metode *game* atau permainan, maka siswa akan berusaha dan aktif dalam pembelajaran untuk mencapai tujuan mereka.

Menurut Santrock dalam Euis permainan merupakan suatu kegiatan menyenangkan yang dilaksanakan untuk kepentingan kegiatan itu sendiri. Permainan merupakan aktivitas bermain yang di dalamnya telah memiliki aturan

²⁷M. Fadillah, *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*, (Jakarta:Kencana, 2018), cet. Ke-2, h. 6

²⁸Ni Made Ratminingsih, *Metode dan Strategi Pembelajaran Bahasa Inggris*, (Depok:PT. RajaGrafindo Persada, 2017), h. 2

yang jelas dan disepakati bersama.²⁹ Selain menyenangkan, permainan juga melatih siswa untuk bekerja sama dan menaati aturan yang telah ditetapkan.

Berdasarkan defenisi-defenisi di atas, maka dapat disimpulkan bahwa permainan merupakan sesuatu yang dijadikan sebagai alat atau sarana untuk bermain. Sedangkan bermain merupakan aktivitas yang dilakukan oleh anak untuk memperoleh kesenangan hati, dan biasanya juga menantang serta ada unsur interaksi di dalamnya. Permainan juga merupakan aktivitas yang di dalamnya terdapat aturan yang sudah disepakati sebelumnya. Oleh karena itu, permainan merupakan salah satu alat yang dapat dijadikan sebagai metode pembelajaran.

Dalam bahasa Inggris, *whisper* memiliki arti bisik atau berbisik. Sedangkan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) disebutkan bahwa bisik memiliki arti suara desis perlahan-lahan, dan berbisik memiliki arti berkata dengan suara perlahan-lahan. Sedangkan berantai memiliki arti memakai rantai, bersambung.³⁰ Jadi, dapat disimpulkan bahwa bisik berantai memiliki arti berkata dengan perlahan atau pelan secara bersambung.

Whisper Game atau permainan bisik berantai juga sering disebut dengan permainan pesan berantai. *Whisper Game* atau permainan bisik berantai merupakan salah satu metode permainan bahasa yang dapat melatih kefokusian dan latihan menyimak bagi siswa. Menurut Soeparno dalam Umi dan Abdul permainan bahasa pada dasarnya adalah suatu aktivitas untuk memperoleh keterampilan bahasa tertentu dengan cara yang menggembirakan.³¹

²⁹Euis Kurniati, *Permainan Tradisional dan Perannya dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*, (Jakarta:Kencana, 2017), cet. Ke-2, h. 1

³⁰Tim Penyusun Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional, *op. cit.* h. 1169

³¹Umi Machmudah, *op. cit.* h. 175

Metode *whisper game* atau permainan bisik berantai merupakan metode pembelajaran yang melatih kefokusannya siswa dalam menyimak materi pembelajaran yang disampaikan melalui permainan tersebut. Pesan atau materi pelajaran disampaikan dengan cara berbisik antara satu siswa dengan siswa lainnya.

Budinurnyanta dalam Amalia Fauza menyebutkan bahwa permainan bisik berantai yaitu guru membisikkan suatu pesan atau informasi kepada siswa. Siswa tersebut memberikan pesan atau informasi tersebut kepada siswa kedua. Siswa kedua membisikkan pesan kepada siswa ketiga begitupun sebaliknya secara berantai. Siswa terakhir menyebutkan pesan tersebut dengan suara jelas. Guru memeriksa apakah pesan tersebut sampai pada peserta terakhir atau tidak.³²

Jadi, dapat disimpulkan bahwa *whisper game* merupakan salah satu metode yang digunakan dalam pembelajaran bahasa. *Whisper Game* atau permainan bisik berantai dilakukan oleh siswa secara berkelompok dengan membisikkan pesan atau informasi dari siswa yang pertama kepada siswa kedua dan selanjutnya sampai pada siswa terakhir, kemudian siswa terakhir menyebutkan pesan yang diterimanya dengan suara jelas.

Metode *whisper game* berantai juga dapat digunakan dalam pembelajaran yang lain, misalnya pembelajaran Fikih. Fikih merupakan mata pelajaran yang di dalamnya banyak materi yang harus dipraktikkan dan juga menuntut kefokusannya dan keaktifannya siswa saat pembelajaran berlangsung. Metode *whisper game* atau permainan bisik berantai dapat digunakan dalam pembelajaran Fikih dikarenakan merupakan metode pembelajaran yang menyenangkan, melatih kemampuan menyimak dan berbahasa siswa saat pembelajaran berlangsung, siswa juga dapat fokus pada informasi atau pengetahuan yang akan diterimanya tanpa merasa terbebani dan merasa bosan, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

³²Amalia Fauza, *Pengaruh Metode Permainan Bahasa Bisik Berantai Terhadap Keterampilan Menyimak Pantun*, (Universitas Islam Negeri Jakarta:2015), h. 27

b. Tujuan dan Manfaat *Whisper Game*

Whisper Game atau Permainan Bisik Berantai merupakan metode permainan bahasa yang memiliki beberapa tujuan. Selain menjadikan siswa aktif dalam proses pembelajaran, berikut ini juga merupakan tujuan *Whisper Game*, yaitu:

- 1) Melatih keterampilan menyimak, membaca, berbicara, dan atau menulis.³³
- 2) Mencairkan suasana yang kaku.³⁴
- 3) Untuk memperoleh kegembiraan dan melatih keterampilan berbahasa serta digunakan sebagai langkah pendekatan dalam pembelajaran.³⁵

Metode permainan bahasa yang dilaksanakan untuk mencairkan suasana dan memperoleh kesenangan, sehingga peserta didik tidak bosan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran serta lebih leluasa untuk berperan aktif dan mengasah keterampilannya.

Adapun manfaat dari permainan sebagaimana yang dikemukakan oleh Nasif Mustofa dalam Abdul Wahab, yaitu sebagai berikut: 1) memupuk jiwa persaingan yang sehat, atau saling mengungguli satu sama lain, 2) mendorong pelajar untuk menyaksikan dan ikut serta dalam berbagai permainan, 3) memotivasi diri untuk tampil dengan sebaik-baiknya, 4) belajar untuk bekerja sama dalam suatu pekerjaan, atau mencapai sebuah kemenangan.³⁶

Whisper game atau permainan bisik berantai selain dapat melatih kefokuskan siswa dalam menyimak, juga bermanfaat untuk membangun kerja sama antara

³³Sobry Sutikno, *Metode dan Model-model Pembelajaran*, (Lombok:Holistica, 2014), h. 44

³⁴Edy Hendras Wahyono, Sonni Rozali, dan Ni Putu Sarilani, *Main-main di Hutan:Sebuah Pendidikan Untuk Kontroversi Alam*, (Jakarta:Conservation International Indonesia, 2003), h. 36

³⁵Umi Machmudah dan Abdul Wahab Rosyid, *op. cit*, h. 210

³⁶Abdul Wahab Rosyid, *Media Pembelajaran Bahasa Arab*, (Malang:UIN Maliki (Anggota IKAPI), 2017), cet. Ke-3, h. 82-83

siswa, serta melatih kecepatan siswa dalam menangkap informasi dan memperhatikan keakuratan informasi tersebut.

c. Langkah-langkah *Whisper Game* atau Permainan Bisik Berantai

Sebagaimana disebutkan di atas, bahwa *whisper game* berantai adalah salah satu metode pembelajaran bahasa yang dilakukan dengan cara berbisik. Guru membisikkan sebuah informasi kepada siswa pertama, siswa pertama pada siswa kedua, sampai siswa terakhir secara berantai. Berikut ini adalah beberapa langkah dalam penerapan *whisper game* atau permainan bisik berantai:

- 1) Terdiri dari dua kelompok,
- 2) Guru membisikkan kata atau kalimat kepada siswa terdepan pada setiap kelompok,
- 3) Siswa terdepan membisikkan kepada siswa di belakangnya.³⁷

Siswa dapat dibagi ke dalam dua kelompok. Setiap kelompok boleh terdiri dari 6-7 siswa, kemudian guru membisikkan kata atau memperlihatkan kalimat kepada siswa yang berdiri paling depan pada masing-masing kelompok, selanjutnya siswa pertama membisikkan kata atau kalimat yang didengar atau dilihatnya kepada siswa kedua, siswa kedua membisikkan apa yang didengar atau dilihatnya kepada siswa ketiga dan seterusnya sampai kepada siswa terakhir, kemudian kelompok yang tercepat maju dan menyebutkan kalimat yang benar adalah kelompok yang menang.

Pada pendapat lain, langkah-langkah *whisper game* atau permainan bisik atau pesan berantai adalah sebagai berikut: 1) bariskan peserta secara berjajar, 2)

³⁷Umi Machmudah dan Abdul Wahab Rosyid, *op. cit.*, cet. Ke-2 h. 213

bisikkan sebuah kalimat pada peserta yang berada paling ujung, 3) kalimat tersebut dibisikkan secara lengkap pada peserta di sebelahnya, 4) peserta tersebut membisikkan lagi ke teman yang di sebelahnya lagi, begitu seterusnya, dan 5) peserta terakhir menyebutkan kalimat yang didapatnya kepada peserta pertama.³⁸

Langkah pertama *whisper game* atau permainan bisik berantai menurut pendapat di atas adalah membariskan siswa secara berjajar, guru membisikkan sebuah kalimat kepada siswa yang berada paling depan, kemudian siswa tersebut membisikkan kalimat yang didengarnya kepada teman (siswa kedua) di sebelahnya, temannya tersebut (siswa ketiga) membisikkan kepada siswa selanjutnya, dan begitu seterusnya sampai kepada siswa paling akhir. Selama proses permainan, siswa hanya boleh membisikkan kalimat yang didengarnya kepada teman di sebelahnya sebanyak satu kali.

Kemudian siswa terakhir yang mendengarkan atau mendapatkan informasi membisikkan kalimat atau informasi tersebut kepada siswa pertama. Guru dan siswa pertama mengecek kalimat atau informasi yang didengarkan oleh siswa terakhir apakah sudah benar atau salah, apakah sudah lengkap atau masih kurang, lalu mencari letak kesalahan dan kekurangannya. Hal tersebut diulang sebanyak tiga kali dengan kalimat yang berbeda.³⁹ Proses permainan berbisik dianggap selesai apabila sudah sampai pada siswa terkahir, dan pengecekan kalimat atau informasi yang didapatkan.

Hal yang memiliki kesamaan dengan langkah-langkah metode *whisper game* atau permainan bisik berantai atau juga sering disebut dengan pesan berantai juga disebutkan dalam Alquran, yaitu kisah antara Nabi Sulaiman a.s, burung Hudhud

³⁸Tendi Krisha Murti dan Malahayati, *50 Permainan Edukatif: Untuk Mengembangkan Potensi dan Mental Positif*, (Yogyakarta:PT. Citra Aji Parama, 2012), h. 149-150

³⁹*Ibid*

dan Ratu Balqis, sebagaimana Allah Swt.

Dari kisah Nabi Sulaiman a.s., Ratu Balqis, dan burung Hudhud dan para utusan dapat dikaitkan dengan metode *whisper game* atau permainan bisik berantai atau pesan berantai. Hal tersebut dapat dilihat dari pesan yang dari Nabi Sulaiman a.s. yang disampaikan oleh burung Hudhud kepada Ratu Balqis, kemudian berlanjut pada para utusan yang dikirimkan baik oleh Nabi Sulaiman a.s. maupun Ratu Balqis. Surat dari Nabi Sulaiman a.s. merupakan informasi yang akan disampaikan oleh burung Hudhud kepada Ratu Balqis, setelah menerima surat dan mengumpulkan para pembesarnya untuk musyawarah, Ratu Balqis mengirimkan seorang utusan dengan membawakan hadiah kepada Nabi Sulaiman, kemudian Nabi Sulaiman juga mengirimkan utusan kepada Ratu Balqis.

⁴⁰Alquran dan Terjemahannya, (Bandung: CV. Penerbit Diponegoro, 2007), h. 379-380

⁴¹Hamka, *Tafsir al-Azhar: Jilid 6: Diperkaya dengan Pendekatan Sejarah, Sosiologi, Tasawuf, Ilmu Kalam, Sastra, dan Psikologi*, (Jakarta: Gema Insani, 2015), cetakan ke-1, h. 511-520

Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa, antara Nabi Sulaiman a.s., burung Hudhud, Ratu Balqis dan para utusan telah melakukan penyampaian pesan secara berantai. Berdasarkan penjelasan yang telah disampaikan sebelumnya bahwa *whisper game* atau permainan bisik berantai juga disebut dengan pesan berantai, dan metode ini merupakan salah satu metode pembelajaran yang menyenangkan dan mampu mendorong para pesertanya untuk berperan aktif dalam suatu kegiatan, khususnya kegiatan siswa dalam proses pembelajaran.

Langkah-langkah yang lain dalam permainan *whisper game* atau bisik berantai pada pembelajaran bahasa Inggris, yaitu: 1) Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok dengan 5 orang anggota, 2) siapkan kata-kata yang akan diberikan pada siswa, 3) tunjukkan nomor urutan siswa, 4) bisikan kalimat pada siswa pertama, 5) suruh siswa pertama membisikkan kalimat tersebut kepada siswa kedua, dan siswa selanjutnya, 6) anggota terakhir maju ke depan menyampaikan kalimat yang ia dengar.⁴²

Berdasarkan pendapat di atas, maka langkah-langkah permainan di atas diawali dengan membagi siswa ke dalam beberapa kelompok, menurut Aji Jatmiko di atas dalam setiap kelompok boleh terdiri dari 5 orang siswa.⁴³ Menyiapkan kata-kata atau kalimat yang akan disampaikan kepada siswa, kemudian memberi nomor urutan kepada siswa, misalnya nomor 1-5, guru membisikkan kalimat tersebut kepada siswa pertama, siswa membisikkan kalimat tersebut kepada siswa kedua, dan selanjutnya sampai siswa terakhir. Selanjutnya siswa terakhir menyebutkan kalimat apa yang ia dengar dan mencatatnya.

⁴²Aji Jamatko, *Joyful English Games: Pendidikan Bahasa Inggris For SMP/MTs*, (Kendal:Ahsyara Media Indonesia, 2019), h. 60-61

⁴³*Ibid*

Berdasarkan langkah-langkah metode *whisper game* atau permainan bisik berantai yang telah dijelaskan di atas, dapat diketahui bahwa tiap langkah memiliki perbedaan dalam jumlah kelompok dan jumlah anggota kelompok. Jadi, dapat disimpulkan bahwa guru juga dapat membagi siswa ke dalam kelompok dan jumlah anggota kelompok sesuai dengan jumlah siswa yang ada dalam satu kelas.

d. Kelebihan dan Kekurangan *Whisper Game* atau Permainan Bisik Berantai

Pada setiap metode tentu didapatkannya kelebihan dan kekurangan ketika penerapannya dalam proses pembelajaran. Sama halnya dengan metode *Whisper Game* atau permainan bisik berantai, setelah diterapkan dalam proses pembelajaran ditemukan adanya beberapa kelebihan dan kekurangan, baik dalam keadaan dan kondisi siswa, langkah-langkahnya maupun waktu yang dibutuhkan.

Berikut ini adalah beberapa kelebihan dari metode *whisper game* atau permainan bisik berantai, di antaranya:

- 1) Meningkatkan keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar.
- 2) Melatih empat keterampilan bahasa .
- 3) Menarik minat siswa dalam pembelajaran.
- 4) Menimbulkan rasa bahagia, tanpa beban dalam proses belajar mengajar.
- 5) Meningkatkan rasa kerja sama antar siswa.⁴⁴

Selain meningkatkan keaktifan belajar siswa, metode *whisper game* atau permainan bisik berantai juga dapat melatih keterampilan bahasa siswa, dan

⁴⁴Faridah Kartono dan Siti Halidjah, “Peningkatan Kemampuan Menyimak Menggunakan Teknik Permainan Berbisik Berantai di Kelas V Sekolah Dasar Negeri 19 Sungai Pinyuh”, Artikel Penelitian pada Universitas Tanjung Pontianak, 2013, h. 8, diakses pada hari Jum’at, 31 januari 2020, 20.13

melatih siswa dalam menyampaikan informasi dengan baik serta melatih kefokusannya siswa dalam menyimak. Rasa kerja sama siswa juga dapat dilatih dan ditingkatkan melalui penerapan metode permainan bisik berantai. Rasa bahagia dan menyenangkan bagi siswa juga dibutuhkan dalam proses pembelajaran membuat mereka nyaman belajar, sehingga dapat berperan aktif dalam kegiatan- kegiatan pembelajaran.

Dalam penerapan metode *whisper game* atau permainan bisik berantai juga ditemukan adanya beberapa kelemahan. Beberapa kelemahan metode *whisper game* atau permainan bisik berantai di antaranya adalah:

- 1) Menimbulkan situasi kelas yang ramai atau riuh
- 2) Memerlukan waktu yang cukup lama
- 3) Menimbulkan siswa yang terlalu aktif
- 4) Menimbulkan interaksi siswa dan guru yang kurang kondusif.⁴⁵

Penerapan metode *whisper game* dalam proses pembelajaran dapat menimbulkan suasana yang ramai atau riuh. Berdasarkan penjelasan langkah-langkah permainan bisik berantai sebelumnya, siswa akan merasa tertantang dan berlomba-lomba untuk memenangkan permainan tersebut sehingga menimbulkan keramaian yang sering susah untuk dikontrol oleh guru. Bahkan, dapat menimbulkan siswa yang terlalu aktif, seperti adanya siswa yang mendatangi kelompok lain, dan menguping apa yang disampaikan baik oleh guru kepada siswa pertama, maupun siswa pertama kepada siswa sesudahnya. Penerapan permainan bisik berantai juga membutuhkan waktu yang lebih banyak, sehingga waktu pembelajaran yang sudah ditetapkan terkadang tidak mencukupi. Sehingga

⁴⁵*Ibid*

beberapa hal di atas dapat menimbulkan interaksi antara guru dan siswa menjadi kurang kondusif.

B. Penelitian yang Relevan

Berikut ini adalah beberapa penelitian yang relevan dan mempunyai keterkaitan dengan penelitian ini, yaitu:

1. Yustika Isnaini tahun 2014 dalam penelitiannya yang berjudul, “Pengembangan Kemampuan Berbahasa Melalui Permainan Bisik Berantai pada Anak Kelompok B di TK Bakti I Gagaksipat Boyolali Tahun 2013/2014”,⁴⁶ dengan menggunakan metode penelitian tindakan kelas menemukan bahwa kemampuan berbahasa anak kelompok B TK Bakti I Gagaksipat Kecamatan Ngemplak Kabupaten Boyolali menunjukkan pengembangan, yang mana pada siklus I ada 15 anak, siklus II ada 16 anak, dan pada siklus III ada 24 anak yang kemampuan bahasanya mengalami perkembangan.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang relevan di atas adalah sama-sama menggunakan metode permainan bisik berantai. Dan perbedaannya adalah pada penelitian ini peneliti menggunakan metode permainan bisik berantai untuk meningkatkan keaktifan siswa kelas VIII MTs, sedangkan pada penelitian relevan metode bisik berantai digunakan untuk mengembangkan kemampuan bahasa anak TK.

2. Faridah Kartono dan Siti Halidjah tahun 2013 dalam penelitiannya yang berjudul, “Peningkatan Kemampuan Menyimak Menggunakan Teknik

⁴⁶Yustika Isnaini, “Pengembangan Kemampuan Berbahasa Melalui Permainan Bisik Berantai pada Anak Kelompok B di TK Bakti I Gagaksipat Boyolali Tahun 2013/2014”, 2014, diakses pada hari Kamis, 12 September 2020, 20.34

Permainan Bisik Berantai di Kelas V Sekolah Dasar Negeri 19 Sungai Pinyuh”,⁴⁷ dengan menggunakan metode deskriptif dengan rancangan penelitian tindakan kelas menemukan bahwa, kemampuan menyimak siswa kelas V Sekolah Dasar mengalami peningkatan, dapat dilihat dari peningkatan siklus I pertemuan ke-1 dan ke-2, dimana setiap siklus kemampuan menyimak siswa mengalami peningkatan.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian relevan adalah sama-sama menggunakan metode permainan bisik berantai untuk meningkatkan sesuatu. Dan perbedaannya adalah penelitian ini menggunakan permainan bisik berantai untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih, sedangkan penelitian relevan untuk meningkatkan kemampuan menyimak pada anak SD.

C. Kerangka Pemikiran

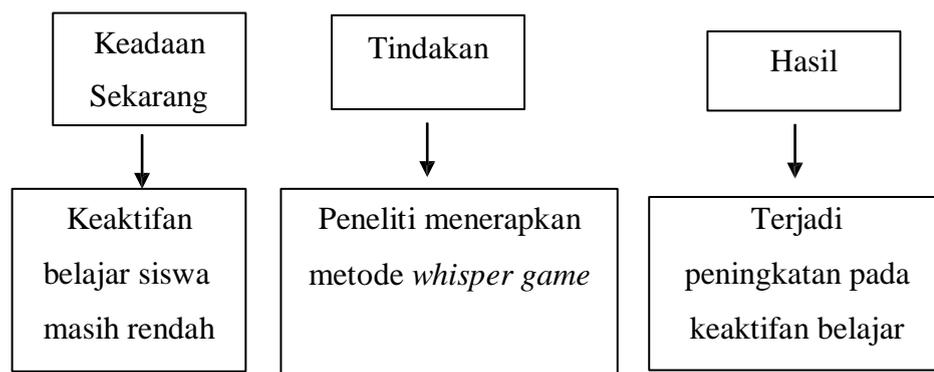
Pada umumnya, banyak guru yang masih merancang proses pembelajaran yang tidak melibatkan siswa secara aktif di dalamnya. Padahal keaktifan siswa merupakan salah satu faktor pendukung untuk mencapai hasil dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Tidak aktifnya siswa dalam proses pembelajaran dikarenakan interaksi baik antara guru dengan peserta didik, maupun sesama peserta didik tidak terjadi. Artinya, guru dalam proses pembelajaran hanya menggunakan metode pembelajaran konvensional seperti ceramah, dan mencatat materi pelajaran yang tidak dapat mendorong siswa untuk berperan aktif dalam pembelajaran.

⁴⁷ Faridah Kartono dan Siti Halidjah, “Peningkatan Kemampuan Menyimak Menggunakan Teknik Permainan Berbisik Berantai di Kelas V Sekolah Dasar Negeri 19 Sungai Pinyuh”, Artikel Penelitian pada Universitas Tanjung Pontianak, 2013, h. 8, diakses pada hari Jumat, 31 Januari 2020, 20.13

Dengan menerapkan metode pembelajaran yang tepat, diharapkan keaktifan siswa dapat mengalami peningkatan. Siswa dapat berpartisipasi langsung dalam aktivitas-aktivitas belajar. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode *whisper game* atau permainan bisik berantai yang mengajak siswa untuk bekerja sama dalam kelompok, melatih kefokusannya menyimak materi, melatih kecepatan siswa dalam menangkap informasi atau pesan, dan sebagainya. Meskipun metode ini memiliki kelemahan salah satunya adalah keramaian atau riuh/ribut dalam kelas selama proses pembelajaran. Namun, metode ini termasuk metode pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa.

Berdasarkan kajian teori dan penelitian relevan, maka diharapkan penerapan metode *whisper game* dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik pada bidang studi Fikih.

Untuk mempermudah membaca kerangka pemikiran, maka dibuatlah bagan kerang berpikir sebagai berikut:



BAB III METODOLOGI

PENELITIAN

A. Pendekatan dan Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, dengan metode penelitian tindakan kelas (PTK). Menurut Dave Ebbutt dalam Arifin bahwa penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*) adalah suatu studi percobaan yang sistematis untuk memperbaiki praktik pendidikan dengan melibatkan kelompok partisipan (guru) melalui tindakan pembelajaran dan refleksi mereka sebagai akibat dari tindakan tersebut.⁴⁸ Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan dalam sebuah kelas dengan menerapkan suatu tindakan untuk mengetahui akibat pada objek penelitian. Apakah terdapat perubahan sebelum dan sesudah tindakan.

Penelitian tindakan kelas (PTK) dapat diartikan sebagai pengkajian masalah pembelajaran di dalam kelas melalui refleksi diri dalam upaya memecahkan masalah tersebut dengan cara melakukan berbagai tindakan yang terencana dalam situasi nyata serta menganalisis setiap pengaruh dari perlakuan tersebut.⁴⁹

Dari beberapa definisi yang dikemukakan oleh para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas merupakan penelitian yang dilakukan di dalam kelas melalui penerapan suatu tindakan dan refleksi untuk memecahkan permasalahan dalam proses pembelajaran guna memperbaiki dan meningkatkan keaktifan belajar siswa.

⁴⁸Zainal Arifin, *Penelitian Pendidikan: Metode dan Paradigma Baru*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2011), h. 97

⁴⁹Wina Sanjaya, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: Kencana, 2017), cet. Ke-7, h. 22

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Kelas VIII MTs Al-Azhar Bi'ibadillah Tahalak Ujung Gading Kec. Batang Angkola Kab. Tapanuli Selatan.

C. Data dan Sumber Data

Data merupakan bahan mentah yang perlu diolah sehingga menghasilkan informasi atau keterangan, baik kualitatif maupun kuantitatif yang menunjukkan fakta.⁵⁰ Dalam penelitian ini, data saya adalah informasi yang diperoleh dari hasil pengamatan ketika guru dan siswa melakukan proses belajar mengajar di dalam kelas.

Sumber data adalah pengambilan data baik oleh peneliti secara langsung maupun oleh tangan kedua. Pengambilan data langsung oleh peneliti disebut sumber primer, sedangkan apabila melalui tangan kedua disebut sumber sekunder.⁵¹ Sumber data dalam penelitian ini adalah informasi yang diperoleh dari siswa kelas VIII MTs Al-Azhar Bi'ibadillah Tahalak Ujung Gading Kec. Batang Angkola Kab. Tapanuli Selatan.

D. Prosedur Penelitian

Sebelum melaksanakan penelitian di dalam kelas, peneliti terlebih dahulu melaksanakan observasi awal yaitu pengamatan langsung di MTs Al-Azhar Bi'ibadillah Tahalak Ujung Gading Kec. Batang Angkola Kab. Tapanuli Selatan, serta mewawancarai guru. Diketahui bahwa keaktifan siswa selama proses belajar

⁵⁰Riduwan, *Dasar-dasar Statistika*, (Bandung:Alfabeta, 2011), h. 31

⁵¹*Ibid*, h. 51

mengajar berlangsung masih kurang, siswa masih cenderung diam dan hanya menerima pengetahuan dari guru, serta guru yang masih menggunakan metode konvensional, seperti ceramah dan mencatat materi.

Ada beberapa tahap pelaksanaan tindakan, yaitu: 1) *plan* (perencanaan), 2) *act* (pelaksanaan), 3) *observation* (pengamatan), dan 4) *reflect* (refleksi).⁵²

Adapun pelaksanaan tahapan siklus adalah sebagai berikut:

1. Siklus 1

a. Perencanaan

Menurut Mansur Muslich kegiatan-kegiatan yang dilakukan pada tahap perencanaan adalah sebagai berikut⁵³:

- 1) Membuat skenario pembelajaran dengan menggunakan berbagai pola latihan dari jenjang yang paling mudah sampai tingkat yang lebih kompleks.
- 2) Menyediakan lembar observasi untuk melihat bagaimana kondisi pembelajaran di kelas ketika latihan atau metode tersebut diaplikasikan.
- 3) Lembar observasi ini digunakan untuk mengetahui apakah metode yang diterapkan dalam pembelajaran Fikih sudah dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa atau tidak.
- 4) Merancang alat evaluasi guna mengetahui peningkatan keaktifan belajar siswa pada pembelajaran Fikih. Alat evaluasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes.

⁵²M. Sukardi, *Metode Penelitian Tindakan Kelas: Implementasi dan Pengembangannya*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2015), cet. K-3, h. 35-36

⁵³Mansur Muslich, *Melaksanakan PTK Itu Mudah*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2013), Ed 1 Cet. Ke-7, h. 41

b. Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan merupakan realisasi dari rencana yang telah disusun sebelumnya oleh peneliti. Adapun kegiatan yang dilakukan pada tahap pelaksanaan ini adalah:

- 1) Menyampaikan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai dan memotivasi peserta didik dalam belajar.
- 2) Menggali pengetahuan awal peserta didik dengan melakukan tanya jawab mengenai materi yang hendak diajarkan.
- 3) Membagi siswa ke dalam beberapa kelompok, dengan 5 atau 6 orang dalam satu kelompok.
- 4) Menyajikan materi pelajaran secara singkat.
- 5) Siswa bekerja sama dengan membentuk barisan dan menghadap ke belakang kecuali siswa yang paling depan.
- 6) Guru memberikan sobekan kertas yang berisi materi yang sedang dibahas kepada siswa pertama, dan siswa pertama menghafal isi sobekan kertas tersebut (sesuai dengan waktu yang ditentukan dan disesuaikan), kemudian siswa pertama menyentuh bahu siswa kedua dan ia maju ke depan, kemudian siswa pertama membisikkannya pada siswa kedua, siswa kedua membisikkan pada siswa ketiga dan seterusnya sampai siswa terakhir, dan siswa terakhir menyampaikan apa yang didengarnya dengan jelas dan lengkap.
- 7) Setiap kelompok akan melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan metode yang sama.

- 8) Guru membimbing dan mengontrol setiap kelompok yang sedang menerapkan metode permainan bisik berantai.
- 9) Menyimpulkan dan mengevaluasi keaktifan belajar siswa tentang materi yang telah dipelajari.

c. Pengamatan

Pengamatan sebagai alat penilaian banyak digunakan untuk mengukur perilaku seseorang ataupun proses terjadinya suatu kegiatan yang dapat diamati, baik dalam situasi yang sebenarnya maupun dalam situasi buatan.

Adapun kegiatan-kegiatan yang dilakukan pada tahap ini, yaitu:

- 1) Melakukan pengamatan selama tindakan berlangsung dan mencatat hal-hal yang diperlukan sebagai catatan lapangan.
- 2) Mengumpulkan data menggunakan format observasi/penilaian yang telah disusun. Instrumen yang biasanya digunakan adalah tes, lembar observasi dan catatan lapangan yang digunakan untuk mendapatkan data secara objektif.
- 3) Setelah data terkumpul, kemudian dianalisis kembali guna mempermudah penggunaan maupun penarikan kesimpulan.⁵⁴

d. Refleksi

Refleksi dilakukan ketika peneliti sudah selesai melaksanakan tindakan dan melihat kesesuaian hasil yang dicapai dengan yang diharapkan dalam pembelajaran yang akhirnya ditemukan kelebihan dan kelemahan yang membutuhkan evaluasi dan perbaikan. Berdasarkan hasil pengamatan, maka:

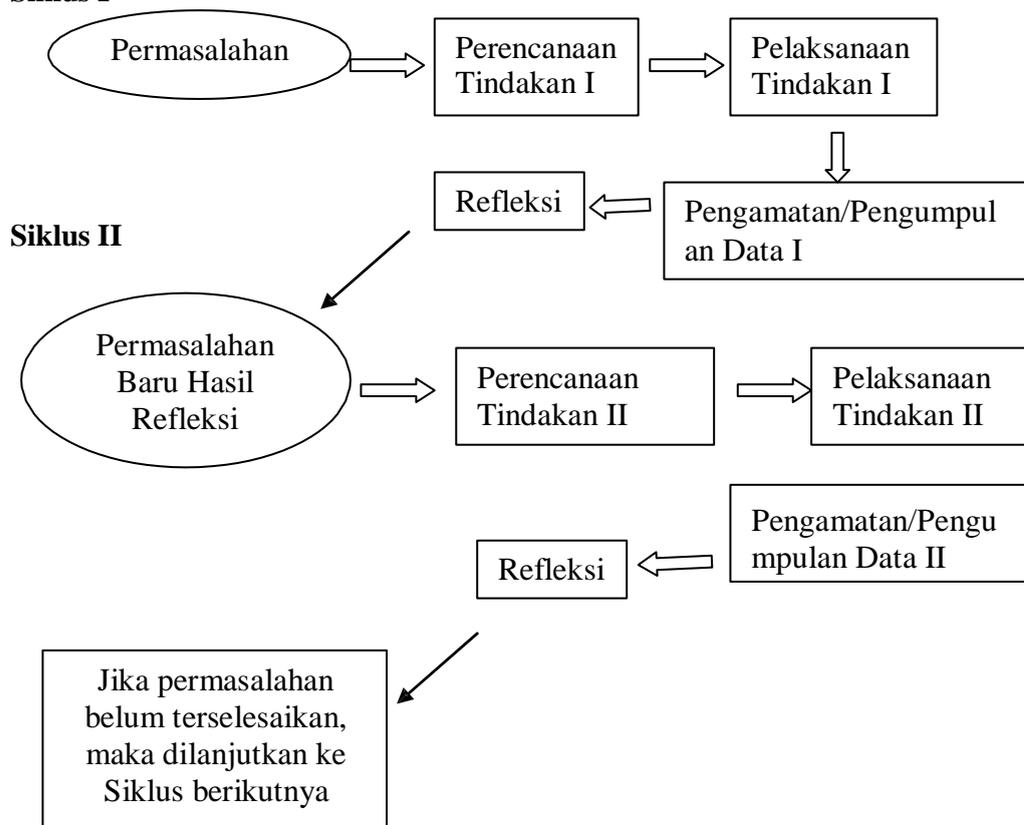
- 1) Menganalisis data

⁵⁴Asrul, *Panduan Penulisan Skripsi*, (Medan:Kementrian Agama RI, 2011), h. 111-112

- 2) Melakukan sintesis terhadap data
- 3) Memberikan penilaian pada hasil observasi atas tindakan yang dilaksanakan.
- 4) Apabila terdapat kendala dalam proses refleksi, maka proses pengkajian ulang akan dilakukan oleh peneliti pada siklus selanjutnya yang mencakup perencanaan ulang, pelaksanaan dan pengamatan ulang.⁵⁵

Jika hasil yang diperoleh pada siklus I belum sesuai dengan yang diharapkan, maka tindakan akan dilanjutkan pada siklus II yang terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan/observasi, dan refleksi. Dan jika hasil yang diperoleh pada siklus II belum sesuai dengan yang diharapkan, maka tindakan akan dilanjutkan pada siklus berikutnya.

Siklus I



⁵⁵Ibdi, h. 113

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah beberapa cara atau alat yang digunakan ketika mengumpulkan data penelitian. Pengumpulan data dapat dilakukan oleh peneliti melalui beberapa teknik, yaitu:

1. Teknik Pengumpulan Data Kuantitatif

Teknik pengumpulan data kuantitatif merupakan teknik pengumpulan data yang digunakan apabila lingkup penelitian luas, dan peneliti akan menguji hipotesis tindakan.⁵⁶ Teknik pengumpulan data kuantitatif dalam penelitian ini yaitu tes.

a. Tes

Tes adalah teknik pengumpulan data yang dapat dilakukan untuk mengetahui keadaan awal objek sebelum tindakan baru dan sesudah diberi tindakan.⁵⁷

2. Teknik Pengumpulan Data Kualitatif

Teknik pengumpulan data kualitatif merupakan teknik pengumpulan data yang digunakan dalam lingkup kecil, seperti dalam satu kelas atau satu unit kerja dan untuk memperoleh informasi sebelum dilakukan tindakan, selama tindakan berlangsung dan setelah tindakan.⁵⁸ Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu:

a. Observasi

Observasi merupakan kegiatan pengamatan untuk memotret seberapa jauh pengaruh tindakan yang telah mencapai sasaran. Efek dari suatu intervensi (*action*) terus dimonitor secara reflektif. Data kuantitatif

⁵⁶Sugiyono, *Penelitian Tindakan Komprehensif*, (Bandung:Alfabeta, 2015), h. 342

⁵⁷*Ibid*, h. 243

⁵⁸*Ibid*, h. 254

tentang kemajuan peserta didik (nilai) dan data kualitatif (minat/suasana peserta didik) perlu dikumpulkan.⁵⁹ Observasi merupakan teknik pengumpulan data yaitu berupa pengamatan pada lingkungan atau kejadian sekitar subjek penelitian dan aktivitas yang dilakukan oleh subjek.

b. Wawancara

Menurut Hopkins dalam Rochiati wawancara merupakan salah satu cara untuk mengetahui situasi tertentu di dalam kelas dilihat dari sudut pandang yang lain. Orang-orang yang diwawancarai seperti beberapa orang siswa, Kepala Sekolah, beberapa teman sejawat, pegawai tata usaha sekolah, orang tua siswa, dan lain-lain.⁶⁰ Wawancara merupakan perbincangan antara pewawancara dengan narasumber yang berisi pertanyaan dari pewawancara dan jawaban dari narasumber. Wawancara dilakukan guna memperoleh informasi lebih rinci dan melengkapi data hasil pengamatan.

c. Dokumentasi

Dokumen adalah catatan peristiwa yang telah terjadi, dan dapat berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang, seperti catatan harian, biografi, gambar hidup, sketsa, karya patung, film, dan sebagainya.⁶¹

⁵⁹Suharsimi Arikunto, Suharjo, dan Supardi, *Penelitian Tindakan Kelas Edisi Revisi*, (Jakarta:Bumi Aksara, 2015), h. 221-222

⁶⁰Rochiati Wiriarmaja, *Metode Penelitian Tindakan Kelas*, (Bandung:PT. Remaja Rosdakarya, 2009), cet. Ke-8, h.117

⁶¹Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung:CV. ALFABETA, 2018), cet. Ke-12, h. 329

F. Teknik Analisa Data

Dilakukan analisis data guna mengetahui apakah tindakan yang diterapkan berhasil atau tidak. Hal ini dapat ditinjau dari persentase yang diperoleh dari siswa. Teknik analisis data dalam penelitian ini, yaitu:

1. Teknik Analisa Kualitatif

Data yang diperoleh lalu dianalisis menggunakan teknik analisis data kualitatif model Miles dan Huberman, di antaranya: a) reduksi data, b) penyajian data, 3) menarik kesimpulan/*verifikasi*.⁶²

a. Reduksi data

Reduksi data diartikan sebagai proses pemilihan, pemutusan perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan, dan transformasi data “kasar” yang ada pada catatan lapangan.⁶³ Data dapat direduksi dengan berbagai cara, seperti melalui menyeleksi, menyederhanakan data dengan memilih hal pokok, dan menggolongkannya ke dalam pola.

b. Penyajian data

Penyajian data adalah teknik yang memungkinkan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan terhadap sekumpulan informasi tersusun.⁶⁴ Penyajian data dapat berupa naratif, grafik, bagan hubungan antara kategori, dan lain-lain, yang kemudian dirancang untuk menyatukan informasi yang tersusun dalam bentuk yang terpadu, dan dapat memberikan pilihan pada penganalisis untuk

⁶² Matthew, B. Miles, dan A. Michael Huberman, Penerjemah Tjetjep Rohendi Rohidi, *Analisis Data Kualitatif*, (Jakarta: Universitas Indonesia Press, 2007), h. 16

⁶³ *Ibid*

⁶⁴ *Ibid*, h. 17

menarik kesimpulan atau terus menganalisis yang kemungkinan berguna.

c. Menarik kesimpulan/*verifikasi*

Verifikasi merupakan pemikiran penganalisis selama menulis, tinjauan ulang pada catatan lapangan, serta tukar pikiran dengan teman sejawat guna mengembangkan “kesepakatan intersubjektif” atau upaya untuk menempatkan salinan suatu temuan dalam seperangkat data yang lain.⁶⁵

2. Teknik Analisis Data Kuantitatif

Teknik analisis data kuantitatif dilakukan guna memperoleh hasil penelitian melalui pengamatan baik secara individu maupun klasik, yaitu:

- a. Peserta didik dikategorikan aktif jika memenuhi ≥ 7 dari 9 kriteria yang telah ditentukan.
- b. Untuk mengukur aktivitas peserta didik secara klasikal menggunakan rumus berikut⁶⁶:

$$P = \frac{f}{N} \times 100 \%$$

Keterangan :

P = Peningkatan keaktifan siswa

F = Jumlah siswa yang aktif

N = Jumlah seluruh siswa dalam kelas

Kriteria pencapaian presentase keaktifan siswa sebesar $\geq 70 \%$.

⁶⁵*Ibid*, h. 19

⁶⁶Zainal Aqib, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Bandung:CV. Yrama Widya, 2011), h, 86

G. Teknik Keabsahan Data

Teknik keabsahan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Teknik Keabsahan Data Kualitatif

Teknik keabsahan data kualitatif dalam penelitian ini adalah triangulasi. Triangulasi merupakan teknik yang memanfaatkan sesuatu yang lain di luar data itu untuk pengecekan atau sebagai pembanding terhadap suatu data. Menurut Moleong dalam Iskandar teknik triangulasi dalam pemeriksaan melalui sumbernya artinya membandingkan atau mengecek ulang derajat kepercayaan suatu informasi yang diperoleh melalui waktu dan alat yang berbeda.⁶⁷ Memeriksa beberapa sumber yang didapatkan guna pengecekan atau sebagai pembanding terhadap data yang diperoleh untuk meningkatkan kualitas penelitian.

2. Teknik Keabsahan Data Kuantitatif

Teknik keabsahan data kuantitatif yang digunakan dalam penelitian ini yaitu akan dilakukannya *pre-test* dan *post-test*. *Pre-test* dan *post-test* dilakukan di kelas VIII-D.

⁶⁷ *Ibid*

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Temuan Umum

Lokasi penelitian adalah Madrasah Tsanawiyah Al-Azhar Bi'ibadillah Tahalak Ujung Gading Kec. Batang Angkola Kab. Tapanuli Selatan. MTs al-Azhar Bi'ibadillah beralamatkan di Jl. Mandailing Natal/Antar Lintas Sumatera, Desa Tahalak Ujung Gading Kec. Batang Angkola Kab. Tapanuli Selatan, dengan memsuki jalan kecil sejauh ± 200 M untuk sampai pada Madrasah.

Madrasah Tsanawiyah al-Azhar Bi'ibadillah merupakan Madrasah yang didirikan oleh alm. H. Abdullah Gultom, dan saat ini Madrasah ini terdiri dari satuan pendidikan Madrasah Diniyah Awwaliyah, Madrasah Tsanawiyah, dan Madrasah Aliyah. Saat ini yang menjadi Kepala Madrasah Tsanawiyah al-Azhar Bi'ibadillah Tahalak Ujung Gading adalah Sulhan Daulay, S. Pd.

MTs al-Azhar Bi'ibadillah Tahalak Ujung Gading pada tahun ajaran 2020/2021 ini secara keseluruhan memiliki jumlah 349 orang siswa, lebih lengkapnya siswa kelas VII berjumlah 119 siswa dengan siswa laki-laki sebanyak 67 dan siswa perempuan sebanyak 52, kelas VIII sebanyak 115 siswa dengan 63 siswa laki-laki dan 52 siswa perempuan, dan kelas IX sebanyak 115 siswa dengan 63 siswa laki-laki dan 52 siswa perempuan.

Obyek penelitian ini yakni Kelas VIII-D yang terdiri dari 27 siswa, dan semua siswa merupakan siswa perempuan. Dengan satu guru bidang studi

Fikih, yaitu ibu Nirwana, S. Pd. I. Dan 30 tenaga pengajar tetap serta 1 tenaga pengajar tidak tetap, termasuk ibu Nirwana, S. Pd.I.

Keadaan sarana dan prasarana yang dimiliki oleh MTs Al-Azhar Bi'ibadillah Tahalak Ujung Gading yaitu:

Tabel 1

Data Keadaan Sarana dan Prasarana

NO	NAMA	JUMLAH	KONDISI
1.	Ruang Kepala Madrasah	1	Baik
2.	Ruang Guru	1	Baik
3.	Ruang Lab. Komputer	1	Baik
4.	Ruang Kelas	15	Baik
5.	Masjid/Mushola	1	Baik
6.	Kamar Mandi Guru	1	Baik
7.	Kamar Mandi Siswa	3	Baik
8.	Asrama (Putra dan Putri)	2	Baik

Sumber: Dokumentasi oleh Tata Usaha MTs Al-Azhar Bi'ibadillah

Tahalak Ujung Gading, 2020

2. Temuan Khusus

Dalam temuan khusus ini akan dibahas tentang Diskusi (FGD), Pre-Test, Siklus I dan Siklus II, sebagai berikut:

a. Diskusi

Sebelum saya melanjutkan penelitian di dalam kelas, saya lebih dahulu melakukan diskusi dengan guru mata pelajaran Fikih tentang bagaimana

proses pembelajaran yang biasanya dilakukan oleh beliau dan khususnya tentang keaktifan belajar siswa kelas VIII-D selama proses pembelajaran. Hal-hal yang dibahas dalam diskusi tersebut yakni: menurut guru tersebut bahwa siswa kelas VIII-D kurang bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran karena terlalu monoton dan guru hanya menjelaskan dan mencatat, sehingga membuat siswa tidak aktif selama proses belajar mengajar berlangsung. Hal tersebut dapat dilihat dari pernyataan informan berikut ini:

“Umami biasanya ngajar ya menjelaskan materinya, dan mereka mencatat materi yang dijelaskan, kadang umami buat tanya jawab juga. Meskipun begitu, sepertinya mereka masih kurang semangat dan kurang aktif waktu belajar.” (inf.1)

Berdasarkan pernyataan di atas, maka dari itu dalam diskusi (FGD) ini saya diperbolehkan untuk melanjutkan penelitian di dalam kelas dengan menerapkan metode pembelajaran *whisper game* guna menambah semangat dan meningkatkan keaktifan belajar siswa.

b. Pre Tes

Peneliti melaksanakan pre tes pada hari Rabu 19 Agustus 2020 di kelas VIII –D pada bidang studi Fikih materi Sujud Syukur dan Sujud Tilawah dengan membagikan 25 butir soal untuk siswa kerjakan guna memperoleh data keaktifan belajar peserta didik sebelum dimulainya siklus penelitian.

Peneliti juga menetapkan kriteria dan target untuk mengukur keaktifan belajar siswa yang ingin dicapai, yaitu:

Tabel 2

Kriteria Pencapaian Indikator Keaktifan Siswa

NO	Pencapaian Indikator	Kategori
1	≥ 7	Aktif
2	≤ 6	Tidak Aktif

Pre-tes dilakukan untuk memperoleh data dan gambaran pembelajaran yang dilaksanakan, apakah selama proses pembelajaran siswa berperan aktif atau tidak. Berdasarkan observasi yang dilakukan pada pra-siklus, maka data berupa tingkat keaktifan belajar siswa kelas VIII-D pada mata pelajaran Fikih yang diperoleh oleh peneliti adalah:

Tabel 3

**Data Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fikih
pada Tahap Pra-Siklus di Kelas VIII-D**

NO	Nama Siswa	Indikator									Skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	
1.	Afrisa Siska Dewi	√	√			√		√			Tidak Aktif
2.	Alda Fatimah Sari	√	√					√			Tidak Aktif
3.	Ananda Putri	√	√				√	√			Tidak Aktif
4.	Armina Lubis	√					√	√			Tidak Aktif
5.	Devi Lubis	√	√								Tidak Aktif
6.	Dinda Alya Kasih	√					√	√			Tidak Aktif
7.	Esri Tiara	Tidak Hadir									
8.	Hafni Adelina	√	√				√	√		√	Tidak Aktif

9.	Hikmatul Khoiriyah	√	√				√	√			Tidak Aktif	
10.	Latifah Salsabila Siregar	√	√	√	√		√	√		√	Aktif	
11.	Lutfiyah Safitri	√	√	√			√	√	√		√	Aktif
12.	Mukni Khairani	Tidak Hadir										
13.	Nazwa Naimah	√	√					√			Tidak Aktif	
14.	Nur Asnita	√	√					√			Tidak Aktif	
15.	Nur Diana Hasibuan	√	√					√			Tidak Aktif	
16.	Nur Diana Lubis	√	√	√			√	√	√		√	Aktif
17.	Nur Izzati Humairah	√	√					√			Tidak Aktif	
18.	Rahmadani Siregar	√	√	√			√	√	√		√	Aktif
19.	Rismayani	√	√					√		√	Tidak Aktif	
20.	Safridayanti Siregar	√	√		√	√	√	√		√	Aktif	
21.	Sakinah Hayati	√	√				√	√			Tidak Aktif	
22.	Satiyani Laoli	√					√	√			Tidak Aktif	
23.	Siti Fadilah Nasution	√	√				√	√		√	Tidak Aktif	
24.	Siti Rahmadani	√	√					√		√	Tidak Aktif	
25.	Sofiah Batubara	√	√				√	√			Tidak Aktif	
26.	Susanti Rambe	√	√					√			Tidak Aktif	
27.	Ummi Nur Izzah	√	√					√			Tidak Aktif	
Jumlah siswa yang aktif											5	

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa peserta didik yang aktif dalam pembelajaran Fikih hanya 5 siswa, dan 22 siswa yang tidak aktif.

Dan persentase keaktifan belajar peserta didik dapat dihitung melalui rumus berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100 \%$$

Dengan rumus di atas ditemukan hasil sebagaimana yang akan dijelaskan pada tabel di bawah ini:

Tabel 4

Data Persentase Keaktifan Siswa Kelas VIII-D pada Pre-Tes

No	Kategori	Pre- Tes	
		Jumlah Siswa	Persentase
1	Aktif	5	18,5%
2	Tidak Aktif	22	81,5%
Jumlah		27	100 %

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa keaktifan siswa masih rendah, yakni hanya mencapai 18,5 % atau hanya ada 5 orang siswa yang dapat dikategorikan aktif di kelas, sedangkan yang tidak aktif mencapai 81,5 % atau terdapat 22 siswa dari seluruh jumlah siswa yaitu 27 orang siswa.

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut dapat diketahui bahwa keaktifan peserta didik belum sesuai dengan yang diharapkan, yaitu 70%, maka peneliti akan melaksanakan tindakan dengan menerapkan metode pembelajaran *whisper game* atau permainan bisik berantai pada pembelajaran Fikih yang dimulai dengan siklus I.

c. Siklus I

Pada tahap siklus I ini, penelitian dilakukan dalam 4 tahap, yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*action*), pengamatan (*observation*), dan refleksi (*reflection*). Empat tahap tersebut akan dijelaskan sebagai berikut:

1) Perencanaan (*planning*)

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas pada tahap siklus I ini dilakukan di Kelas VIII- D dan dimulai pada hari Sabtu 22 Agustus 2020 jam keempat sampai jam kelima atau tepatnya pada pukul 09.30 – 10.10 WIB dan pembelajaran dilanjutkan kembali setelah istirahat yaitu pukul 10.30 – 11.10 WIB.

Sebelum dilakukannya tindakan, peneliti menyusun perencanaan pembelajaran yang akan dilaksanakan di Kelas VIII- D. Berikut ini adalah beberapa hal yang dipersiapkan oleh peneliti, yaitu: a) Menyusun RPP mata pelajaran Fikih materi Sujud Syukur dan Sujud Tilawah, b) Mempersiapkan lembar observasi penelitian untuk siswa tentang keaktifan belajar, dengan menetapkan 9 indikator yang dijadikan sebagai kategori untuk tingkat keaktifan siswa, c) Menyediakan alat dan media pembelajaran, dan mencari sumber belajar tambahan yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan, serta bahan yang berkaitan dengan pelaksanaan metode pembelajaran *whisper game*, seperti sobekan-sobekan kertas yang berisi kalimat-kalimat tentang materi yang akan dipelajari, d) Mempersiapkan tes untuk mengetahui keaktifan siswa dalam mengerjakan tugas.

2) Pelaksanaan (*action*)

Pembelajaran dimulai pada pukul 09.30-10.10 WIB dan dilanjutkan setelah istirahat pada pukul 10.30-11.10 WIB. Peneliti memasuki kelas pada pukul 09.30 WIB dan memulai kegiatan belajar mengajar dengan mengucapkan salam dan mengajak peserta didik membaca doa bersama, membaca Alquran surah dan ayat pilihan yang dibacakan oleh salah satu siswa, menyapa dan menanyakan kabar mereka, memeriksa kesiapan, kerapian dan kehadiran peserta didik. Pada hari pertama pelaksanaan penelitian, saat peneliti memeriksa kehadiran siswa, mereka mengatakan bahwa absensi kelas VIII-D hilang, jadi peneliti menanyakan kehadiran siswa secara langsung. Banyak dari siswa yang menyebutkan siapa saja yang tidak hadir secara bersamaan, sehingga menyebabkan keadaan kelas mulai ribut. Dan terdapat tiga orang siswa yang tidak hadir pada pembelajaran tahap siklus I. Kemudian setelah siswa tenang, peneliti menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, melakukan apersepsi; dengan melakukan tanya jawab yang berkaitan dengan materi yang dipelajari sebelumnya. Pada saat peneliti melakukan apersepsi, kebanyakan siswa lebih memilih untuk menjawab secara bersamaan, dan malu jika diminta untuk menjawab secara individu.

Kemudian peneliti menjelaskan materi tentang Sujud Syukur dan Sujud Tilawah, dan menjelaskan kegiatan atau metode pembelajaran yang akan dilaksanakan oleh siswa, beserta langkah-langkah pelaksanaan metode *whisper game*. Saat peneliti menjelaskan materi, masih terdapat beberapa siswa yang ribut dan tidak mendengarkan peneliti dalam menjelaskan.

Peneliti memantau dan mengingatkan siswa untuk mendengarkan dengan baik selagi peneliti menjelaskan materi, karena akan berkaitan dengan metode yang akan dilaksanakan pada kegiatan berikutnya.

Peneliti kemudian membagi peserta didik ke dalam 4 kelompok yang terdiri dari 6 siswa dalam satu kelompok, namun saat pembagian kelompok terdapat beberapa siswa yang masih menanyakan sesuatu yang tidak berkaitan dengan pembelajaran sama sekali, sehingga peneliti merasa kewalahan untuk mengingatkan siswa agar menanyakan hal yang tidak berkaitan dengan pembelajaran di luar jam pembelajaran saja. Setelah siswa tenang, maka kegiatan pelaksanaan metode *whisper game* dimulai. Dan metode *whisper game* dimulai dengan meminta siswa untuk bekerja sama dengan membentuk barisan dan menghadap ke belakang kecuali siswa yang paling depan.

Setelah setiap kelompok yang terdiri dari 6 orang berbaris, 5 siswa lainnya menghadap ke belakang dan siswa yang berdiri paling depan diminta untuk maju ke depan menjauh dari teman sekelompoknya. Kemudian peneliti memberikan sobekan-sobekan kertas yang sudah dipersiapkan sebelumnya oleh peneliti dan diberi nomor 1-4 serta berisi kalimat-kalimat tentang materi yang sedang dipelajari kepada setiap siswa pertama yang sudah maju ke depan untuk memilih salah satu sobekan kertas tersebut, lalu ke-4 siswa pertama diminta untuk menghafal kalimat-kalimat tersebut dengan waktu yang sudah ditentukan oleh peneliti, yakni selama 5 menit.

Saat siswa pertama dari setiap kelompok sedang menghafal kalimat dalam kertas yang mereka pilih, ada beberapa siswa dari setiap kelompok yang mendekat dan menguping apa yang perwakilan kelompok mereka hafal, sehingga membuat keadaan menjadi ramai. Oleh karenanya, peneliti merasa kewalahan dalam memberikan himbauan kepada siswa yang masih tidak mendengarkan himbauan dari peneliti. Setelah keadaan kelas mulai tenang, pembelajaran dilanjutkan kembali.

Setelah setiap siswa pertama hafal dengan kalimat-kalimat yang ada di sobekan kertas yang mereka pilih, maka peneliti memberikan instruksi kepada setiap siswa pertama. Setiap siswa pertama diminta untuk menyentuh bahu temannya (siswa kedua), kemudian siswa kedua maju mendekati siswa pertama dan siswa pertama membisikkan kalimat yang dihafalnya kepada siswa kedua. Setelah hafal dengan kalimat-kalimat yang dibisikkan oleh siswa pertama, siswa kedua menyentuh bahu temannya (siswa ketiga) dan siswa ketiga maju mendekati siswa kedua, kemudian siswa kedua membisikkan kalimat tersebut pada siswa ketiga, dan seterusnya siswa melakukan hal yang sama sampai pada siswa terakhir. Siswa terakhir yang dibisikkan oleh temannya akan maju ke depan untuk menyebutkan apa yang didengarnya dengan lengkap dan benar.

Kegiatan *whisper game* atau permainan bisik berantai ini dilakukan sesuai dengan waktu yang sudah ditentukan oleh peneliti, yaitu selama lima menit. Dalam waktu lima menit, semua kelompok harus berhenti membisikkan kalimat-kalimat yang mereka dengar dari siswa sebelumnya, jika belum sampai pada siswa yang paling terakhir (siswa ke-6) maka

kelompok tersebut tidak mendapatkan poin. Dan siswa yang terakhir menerima informasi akan maju ke depan dan menyebutkan dengan lengkap dan benar kalimat-kalimat yang didengarnya. Namun, pada saat pelaksanaan metode *whisper game*, masih banyak siswa yang ribut, dan mendesak siswa pertama yang menjadi perwakilan kelompok mereka. hal tersebut membuat keadaan kelas kembali menjadi ramai. Oleh karenanya, peneliti kembali mengingatkan siswa untuk tidak ribut karena akan mengganggu kelas. Kegiatan bisik berantai atau *whisper game* dilakukan oleh setiap kelompok pada waktu yang bersamaan dan dilakukan sebanyak dua kali.

Setelah siswa yang terakhir dibisikkan menyebutkan kalimat-kalimat yang didengarnya dengan lengkap dan benar, maka akan ditentukan satu kelompok yang menang di antara 4 kelompok tersebut. Namun, saat siswa perwakilan dari kelompok 1 menyebutkan apa yang didengarnya dari teman sebelumnya di depan, ada beberapa siswa dari kelompok yang lain ribut dan tidak mendengarkan.

Setelah pelaksanaan pembelajaran dengan metode *whisper game* selesai, peneliti yang berperan sebagai guru menyimpulkan materi bersama para siswa untuk memastikan apakah siswa sudah paham dengan materi yang baru dipelajari. Namun, saat siswa diminta perorangan untuk menyimpulkan materi pembelajaran, mereka menolak dan mengatakan bahwa mereka tidak percaya diri. Kemudian peneliti melakukan refleksi, dan merencanakan tindak lanjut pembelajaran yang akan datang. Peneliti dan siswa menutup kegiatan pembelajaran dengan membaca *Hamdalah* dan doa serta mengakhiri pertemuan dengan salam.

Selanjutnya pada akhir pelaksanaan siklus I, peneliti membagikan tes kepada peserta didik berupa pilihan ganda sebanyak 25 butir soal dan diberikan kepada 24 peserta didik yang hadir. Pemberian tes dilakukan guna mengetahui keaktifan mereka dalam belajar yang merupakan salah satu indikator keaktifan belajar yang telah ditetapkan sebelumnya, yaitu mereka mengerjakan tugas mandiri.

3) Pengamatan (*observation*)

Pada saat kegiatan belajar pembelajaran berlangsung menggunakan metode *whisper game*, peneliti dibantu oleh guru yang bersangkutan, yaitu guru Fiqih untuk mengamati kegiatan pembelajaran dan menilai keterampilan mengajar peneliti yang berperan sebagai guru, serta aktivitas peserta didik selama kegiatan belajar mengajar berlangsung dengan menggunakan lembar observasi yang telah disediakan oleh peneliti sebelumnya. Adapun hasil pengamatan pada siklus I adalah sebagai berikut:

Yang ummi lihat tadi waktu kamu “Membuka Pembelajaran”, ummi kira kamu melakukannya dengan cukup baik. Mulai dari menarik perhatian siswa, dan membagi siswa ke dalam beberapa kelompok, tapi waktu menjelaskan tujuan pembelajaran sepertinya agak terburu-buru ya. Nanti coba kamu tingkatkan lagi, jangan terburu-buru lagi. (inf. 1)

Hasil observasi selanjutnya dapat dilihat dari pernyataan informan kedua, yaitu:

Ummi liat tadi waktu kamu mengajar, kamu udah siapkan sumber dan alat-alat bantu pembelajaran, itu membantu untuk membuat siswa lebih paham, dan metodenya juga menyenangkan dan membuat siswa aktif, tapi waktu menjelaskan kamu agak terburu-buru, jadi nanti kamu bisa perbaiki itu agar lebih maksimal. (inf. 2)

Dari pernyataan di atas dapat diketahui bahwa pada aspek “Penggunaan Waktu dan Metode Pembelajaran”, peneliti sudah lumayan baik, dapat dilihat dari peneliti yang sudah menyiapkan sumber dan alat-alat bantu pembelajaran sebelum proses pembelajaran dimulai, dan menetapkan metode *whisper game* atau permainan bisik berantai, namun dalam hal menjelaskan materi pelajaran peneliti mendapat saran agar diperbaiki dan tidak terburu-buru lagi.

Selama proses belajar mengajar berlangsung, masih ada sebagian siswa yang main-main atau ribut saat kerja kelompok. Hal tersebut berdasarkan pernyataan dari informan:

Waktu mengajar usahakan kita sebagai guru bisa mengawasi semua siswa saat pembelajaran berlangsung, karena tadi masih ada yang ummi lihat yang main-main dan mengganggu kelompok yang lain. (inf. 3)

Peneliti sudah melaksanakan proses belajar mengajar dengan cukup baik, yaitu dengan melibatkan siswa di dalamnya dan mengamati mereka, namun peneliti harus lebih ekstra lagi agar sebagian siswa yang main-main dan mengganggu temannya tidak ada lagi.

Sedangkan dalam hal “Komunikasi dengan Siswa” peneliti sudah cukup baik, meskipun ada sedikit saran dari informan, yaitu:

Waktu kamu ngajar ummi lihat kamu sudah cukup baik dalam berkomunikasi dengan siswa, kamu juga melakukan tanya jawab dengan siswa, memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpendapat, dan suaranya juga terdengar jelas, tapi lama-kelamaan suaramu agak serak, biar suaranya tidak serak kamu bawa air minum aja ke kelas agar nanti waktu kamu mengajar tidak terganggu. (inf. 4)

Berdasarkan pernyataan di atas dapat diketahui bahwa peneliti sudah lumayan baik saat melaksanakan kegiatan pembelajaran dan melibatkan

siswa di dalamnya, di antaranya dengan aktif melakukan tanya jawab dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpendapat. Namun, saat sedang mengajar peneliti mengalami sedikit kendala karena saat menjelaskan materi suara mulai serak. Hal tersebut dapat menjadi pembelajaran bagi peneliti di tahap berikutnya. Pernyataan berikutnya dari informan adalah:

Umami rasa waktu merangkum pembelajaran, kamu cukup baik, dan jelas, dan kamu juga melibatkan siswa saat menyimpulkan materi yang kamu ajarkan. (inf. 5)

Dari pernyataan informan tersebut, maka dapat diketahui bahwa dalam hal menutup pembelajaran peneliti sudah cukup baik dan melibatkan siswa saat merangkum materi pelajaran.

Berdasarkan hasil observasi di atas, maka dapat diketahui bahwa peneliti dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran cukup baik, meskipun ada beberapa saran yang diberikan oleh informan untuk diperbaiki oleh peneliti.

Dalam proses belajar mengajar siklus I peneliti juga mewawancarai siswa tentang kegiatan belajar mengajar yang mereka laksanakan sebelumnya dan kegiatan belajar mengajar yang dilakukan bersama peneliti dalam kelas. Siswa cukup antusias saat peneliti menyampaikan akan melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan metode *whisper game* atau permainan bisik berantai, meskipun ada beberapa kekurangan saat pelaksanaan pembelajaran, yaitu peneliti hanya memperhatikan peserta didik yang duduk di depan saat mengajukan pertanyaan, sehingga siswa yang

duduk di belakang merasa tidak berani untuk tunjuk tangan dan takut salah saat menjawab pertanyaan, hal ini berdasarkan hasil wawancara berikut:

Waktu ummi menjelaskan saya selalu memperhatikan ummi, karena saya duduk di bangku depan. Ummi juga jalan-jalannya ke belakang, tapi pas kerja kelompok, ummi kayaknya udah nggak terlalu memperhatikan kami mau ngapain aja pas kerja kelompok itu ummi, jadi ada teman-teman yang ribut ummi. Tapi kalau tadi waktu belajar Fikih sama ummi, enak sih ummi, karena ummi ngajarnya suaranya jelas, juga menyenangkan karena pakai *game* juga ummi jadi nggak bosan waktu belajar, ummi juga mendatangi kami sampai bangku belakang, meskipun masih ada yang ribut juga ummi. (inf. 1)

Kalau saya ummi, tadi pas waktu ummi ngasih pertanyaan, ummi lebih memperhatikan yang di depan, jadi kami yang di belakang mau menjawab pun jadi nggak berani ummi, takut salah jawab juga ummi. Saya juga sukanya tadi belajar sama ummi, karena belajarnya pakai *game*, jadi nggak membosankan. Minggu depan ummi masuk lagi kan? (inf. 2)

Berdasarkan wawancara di atas, diketahui bahwa peserta didik cukup antusias selama proses belajar mengajar berlangsung, meskipun masih terdapat beberapa peserta didik yang tidak berani untuk menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru. Sedangkan dalam hal menyampaikan pendapat dan memecahkan masalah saat pembelajaran siswa masih tidak aktif, dikarenakan ada yang tidak percaya diri dan juga pada saat pembelajaran Fikih dengan guru yang bersangkutan tidak memberikan suatu masalah yang dapat dipecahkan oleh siswa. Hal tersebut berdasarkan pernyataan informan berikut:

Ummi tadi, pas menjelaskan, kayaknya terburu-buru ummi. Kami jarang diskusi ummi, tapi kalau pelajaran yang lain ada juga yang sering ummi. Makanya tadi pas kerja kelompok, kami banyak yang nggak pande ngomongkan di depan ummi, trus jadi lupa juga mau ngomong apa ummi. Dari kami semua itu cuma sedikit yang pernah membacakan hasil diskusi ummi. (inf. 3)

Dari hasil wawancara di atas, diketahui bahwa masih banyak siswa merasa tidak percaya diri saat diminta untuk membacakan hasil diskusi ke depan. Dan siswa juga senang dengan kegiatan pembelajaran yang mereka laksanakan dengan peneliti, meskipun peneliti juga masih memiliki kekurangan dalam melaksanakan pembelajaran, seperti yang telah disampaikan oleh informan dan peneliti yang masih terburu-buru saat mengajar pada tahap siklus I ini yang membutuhkan perbaikan.

Setelah kegiatan pembelajaran selesai dilaksanakan, maka diperoleh hasil tingkat keaktifan siswa selama mereka mengikuti proses pembelajaran, hasil tersebut dapat dilihat pada tabel di bawah ini, yaitu:

Tabel 5

**Data Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fikih
pada Tahap Siklus I di Kelas VIII-D**

N O	Nama Siswa	Indikator							Kategori			
		1	2	3	4	5	6	7	8	9		
1.	Afrisa Siska Dewi	√	√	√				√		√	Tidak Aktif	
2.	Alda Fatimah Sari	√	√	√	√			√	√		√	Aktif
3.	Ananda Putri	√	√	√			√	√	√		√	Aktif
4.	Armina Lubis	√	√	√				√	√			Tidak Aktif
5.	Devi Lubis	√	√		√				√		√	Tidak Aktif
6.	Dinda Alya Kasih	√	√	√	√			√	√		√	Aktif
7.	Esri Tiara	√	√		√				√			Tidak Aktif
8.	Hafni Adelina	√	√	√	√			√	√		√	Aktif
9.	Hikmatul Khoiriyah	√	√		√			√	√		√	Tidak Aktif

10.	Latifah Salsabila Siregar	√	√	√	√		√	√		√	Aktif
11.	Lutfiyah Safitri	√	√	√	√		√	√		√	Aktif
12.	Mukni Khairani	√	√		√			√			Tidak Aktif
13.	Nazwa Naimah	√	√		√			√		√	Tidak Aktif
14.	Nur Asnita	√	√		√		√	√			Tidak Aktif
15.	Nur Diana Hasibuan	√	√	√	√	√	√	√		√	Tidak Aktif
16.	Nur Diana Lubis	√	√		√	√	√	√		√	Aktif
17.	Nur Izzati Humairah	√	√		√	√	√	√		√	Aktif
18.	Rahmadani Siregar	√	√	√	√		√	√		√	Aktif
19.	Rismayani	√	√		√		√	√			Tidak Aktif
20.	Safridayanti Siregar	√	√	√	√		√	√		√	Aktif
21.	Sakinah Hayati	√	√		√	√	√	√		√	Aktif
22.	Satiyani Laoli	Tidak Hadir									
23.	Siti Fadilah Nasution	Tidak Hadir									
24.	Siti Rahmadani	√	√		√	√	√	√		√	Aktif
25.	Sofiah Batubara	Tidak Hadir									
26.	Susanti Rambe	√	√		√			√		√	Tidak Aktif
27.	Ummi Nur Izzah	√	√		√		√			√	Tidak Aktif
Jumlah siswa yang aktif											12

Dari hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti, maka persentase keaktifan siswa di Kelas VIII-D pada pembelajaran Fikih pada tahap siklus I ini akan diuraikan pada tabel di bawah ini:

Tabel 6

Data Persentase Keaktifan Siswa Kelas VIII-D pada Siklus I

No	Kategori	Siklus I	
		Jumlah Siswa	Persentase
1	Aktif	12	44,4%
2	Tidak Aktif	15	55,6%
Jumlah		27	100 %

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat dilihat bahwa keaktifan siswa mulai mengalami peningkatan. Hal tersebut dapat dilihat dari bertambahnya jumlah siswa yang masuk ke dalam kategori aktif, yakni memenuhi 7 kategori dari 9 kategori yang telah ditetapkan sebelumnya, yaitu: 1) Memperhatikan penjelasan guru, 2) Memperhatikan presentasi teman, 3) Merangkum atau menyimpulkan materi pelajaran, 4) Berpartisipasi dalam kelompok, 5) Membacakan hasil diskusi kelompok, 6) Mengajukan pertanyaan, 7) Menjawab pertanyaan, 8) Memecahkan masalah, dan 9) Mengerjakan tugas mandiri. Keaktifan siswa pada tahap siklus I ini mengalami peningkatan dan mencapai 44,4% dengan jumlah 12 siswa, sedangkan siswa yang masih belum masuk ke dalam kategori aktif mencapai 55,6% atau terdapat 15 orang siswa.

Berdasarkan persentase keaktifan siswa di atas dapat dilihat bahwa tingkat keaktifan siswa belum mencapai hasil yang diharapkan, yaitu 70%, oleh karenanya untuk mencapai persentase tersebut penelitian ini akan dilanjutkan ke tahap siklus II.

4) Refleksi (*reflection*)

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah disampaikan di atas, peneliti dalam melaksanakan masih memiliki beberapa kekurangan yang harus diperbaiki, yaitu peneliti dalam menjelaskan materi masih terburu-buru, dan saat mengajukan pertanyaan hanya memperhatikan siswa yang di depan, sehingga siswa yang di belakang tidak berani mengangkat tangan untuk menjawab dan takut salah saat menjawab pertanyaan serta saat diskusi peneliti tidak terlalu memperhatikan siswa, sehingga ada siswa yang ribut. Dan proses penerapan metode tidak sepenuhnya terlaksana, yaitu pada peraturan yang telah dibuat sebelumnya bahwa hanya siswa yang baru dibisikkan kalimat yang boleh membisikkan kalimat kepada siswa selanjutnya, sedangkan dalam siklus I hal ini dilakukan oleh siswa pertama, dalam menjelaskan kegiatan pembelajaran dengan metode *whisper game* peneliti harus lebih jelas dan tidak terburu-buru, sehingga siswa lebih paham. Ada beberapa siswa yang susah untuk mengikuti instruksi peneliti, yaitu dengan tetap menghadap ke belakang sampai temannya yang akan membisikkan kalimat menyentuh bahunya dan dia boleh mendekat, dan juga ada beberapa siswa yang menguping apa yang sedang dihafal oleh siswa pertama, serta mengacu kepada kelompok lain, sehingga terjadi kericuhan dalam kelas saat proses belajar mengajar berlangsung. Beberapa hal tersebut perlu diperbaiki pada siklus II untuk memperoleh hasil yang diharapkan.

Perbaikan yang akan dilakukan pada siklus II adalah sebagai berikut: dengan menetapkan peraturan yang pada siklus I tidak peneliti buat sebelumnya, yakni yang boleh membisikkan kalimat kepada siswa

selanjutnya hanya siswa yang baru dibisikkan, misalnya siswa pertama membisikkan kalimat yang ada pada kertas kepada siswa kedua, yang boleh membisikkan kepada siswa ketiga hanya siswa ke-2, sedangkan siswa pertama menjauh dari mereka. Jika siswa yang paling terakhir (siswa ke-6) tidak sempat menerima informasi karena waktunya sudah habis, maka boleh sampai siswa yang terakhir dibisikkan (bukan siswa ke-6), namun poin akan berkurang dan jika ada kelompok lain yang selesai tepat waktu dengan anggota yang lengkap (6 orang) dan memiliki nilai informasi yang lebih rendah (perbedaan nilai yang tipis) dari kelompok yang anggotanya tidak lengkap, maka kelompok tersebut akan menang, karena dalam pembelajaran dengan metode *whisper game* ini keikutsertaan semua anggota kelompok yang diutamakan. Peneliti juga membuat jarak antara siswa pertama dengan anggota kelompoknya lebih jauh lagi dan meminta setiap siswa pertama untuk menghafal kalimat yang ada dalam kertas lebih pelan lagi, agar siswa lain tidak bisa menguping. Peneliti juga akan lebih ekstra mengawasi terlaksananya proses pembelajaran, dan mengeliminasi kelompok yang curang serta memberi hadiah pada kelompok yang memiliki poin lebih tinggi dan tidak curang. Dan agar tidak terjadi ricuh saat pelaksanaan pembelajaran dengan metode *whisper game*, maka pelaksanaan akan dilakukan siswa secara bergantian.

d. Siklus II

Pelaksanaan tindakan tahap siklus II ini dilakukan pada hari Sabtu 29 Agustus 2020, pada jam ke-4 dan jam ke-5, yaitu pada pukul 09.30-10.10

WIB, kemudian pembelajaran dilanjutkan kembali pada pukul 10.30-11.10 WIB.

1) Perencanaan (*planning*)

Pada siklus II ini peneliti merencanakan tindakan yang akan dilaksanakan dalam proses meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas VII-D materi Sujud Syukur dan Sujud Tilawah. Kegiatan dalam tahap siklus II ini mencakup: a) Menyusun RPP mata pelajaran Fikih dengan materi sujud Syukur dan Sujud Tilawah, b) Mempersiapkan lembar observasi penelitian untuk siswa tentang keaktifan belajar, dengan menetapkan 9 indikator yang dijadikan sebagai kategori untuk tingkat keaktifan siswa, c) Mempersiapkan alat dan media pembelajaran, dan mencari sumber belajar tambahan yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan, serta bahan yang berkaitan dengan pelaksanaan metode pembelajaran *whisper game*, seperti sobekan-sobekan kertas yang berisi kalimat-kalimat tentang materi yang akan dipelajari, dan d) Mempersiapkan tes untuk mengetahui keaktifan siswa dalam mengerjakan tugas.

Kemudian peneliti juga akan memperbaiki beberapa kekurangan pada tahap siklus I, yaitu masih terburu-buru saat menjelaskan tujuan pembelajaran dan materi pelajaran, kurang memperhatikan siswa saat berdiskusi, sehingga ada siswa yang ribut, saat mengajukan pertanyaan, peneliti kurang memperhatikan siswa yang di belakang sehingga mereka takut salah saat menjawab pertanyaan yang diajukan oleh peneliti.

2) Pelaksanaan (*Action*)

Berdasarkan hasil siklus I yang sudah dilakukan diperoleh hasil bahwa keaktifan belajar siswa masih terbilang rendah, maka penelitian ini dilanjutkan ke tahap siklus II, pembelajaran dilaksanakan kembali dengan menerapkan metode *whisper game* atau permainan bisik berantai pada mata pelajaran Fikih materi Sujud Syukur dan Sujud Tilawah, yang mana pelaksanaan siklus II ini hampir sama dengan siklus I.

Proses belajar mengajar yang dilaksanakan di dalam kelas berdasarkan beberapa langkah berikut: membagi peserta didik ke dalam empat kelompok yang terdiri dari lima atau enam siswa dalam satu kelompok, menjelaskan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan oleh siswa, menjelaskan materi tentang Sujud Syukur dan Sujud Tilawah secara singkat, kemudian menjelaskan kembali metode yang dilaksanakan, meminta siswa untuk bekerja sama dengan membentuk barisan dan siswa pertama maju ke depan dan anggota lainnya diminta untuk menghadap ke belakang, setiap siswa pertama dari 4 kelompok diminta memilih sobekan kertas yang sudah diberi nomor dan berisi kalimat-kalimat tentang materi yang sudah dipelajari, kemudian menghafalnya dengan suara pelan selama 5 menit.

Setelah setiap siswa pertama hafal dengan kalimat-kalimat yang ada di sobekan kertas yang mereka pilih, setiap siswa pertama diminta untuk menyentuh bahu siswa ke-2, kemudian siswa kedua maju mendekati siswa pertama, siswa pertama membisikkan kalimat yang dihafalnya kepada siswa kedua, setelah hafal dengan kalimat-kalimattersebut siswa kedua menyentuh bahu siswa ke-3 dan siswa ke-3 maju mendekati siswa ke-2, kemudian

siswa ke-2 membisikkan kalimat yang dihafalnya kepada siswa ke-3, dan siswa ke-3 kepada siswa ke-4, dan seterusnya sampai pada siswa terakhir (siswa ke-5 atau 6) atau siswa terakhir yang menerima informasi yang dibisikkan oleh siswa sebelumnya. Siswa terakhir yang dibisikkan oleh temannya akan maju ke depan untuk menyebutkan apa yang didengarnya dengan lengkap dan benar.

Kegiatan di atas siswa laksanakan dengan catatan, bahwa yang boleh membisikkan kalimat kepada siswa selanjutnya adalah siswa yang baru dibisikkan, sedangkan siswa pertama menjauh dari mereka. Dan jika waktu yang sudah ditentukan sudah habis (5 menit), maka semua kelompok berhenti melakukan kegiatan *whisper game* atau permainan bisik berantai, dan jika ada kelompok yang semua anggotanya belum mendapatkan informasi, maka siswa yang terkahir dibisikkan boleh maju menyebutkan apa yang didengarnya. Misalnya, kelompok B terdiri dari 7 orang, dan waktu sudah habis, sedangkan siswa yang menerima informasi masih sampai 5 orang dan tersisa 2 siswa lagi, maka siswa ke-5 boleh maju ke depan untuk menyebutkan apa yang didengarnya, namun akan mengurangi poin. Dan jika ada kelompok yang semua anggotanya sudah menerima informasi, namun memiliki poin sedikit lebih rendah dari kelompok B, maka yang menang adalah kelompok yang semua anggotanya sudah menerima informasi. Kemudian peneliti memberikan hadiah kepada kelompok yang menang sebagai apresiasi atas kerja sama kelompok mereka. Karena yang menjadi fokus dalam kegiatan *whisper game* atau permainan bisik berantai

ini adalah peran semua anggota kelompok. Kegiatan dilakukan oleh tiap kelompok secara bergantian agar tidak terlalu ricuh seperti siklus I.

Saat proses pembelajaran dengan menerapkan metode *whisper game* atau permainan bisik berantai berlangsung, peneliti berperan sebagai fasilitator, dan mengawasi berjalannya pembelajaran dengan selalu mendatangi setiap kelompok.

Sebelum proses pelaksanaan pembelajaran dengan metode *whisper game* dimulai, peneliti mengingatkan para siswa untuk tidak ribut, sehingga tidak mengganggu kelas lain. Jadi, pada saat pembelajaran berlangsung, siswa sudah tidak ribut lagi dan tidak menimbulkan keramaian yang tidak berarti di dalam kelas. Siswa juga sudah mengikuti peraturan yang telah ditetapkan dan disampaikan pada siswa sebelumnya.

Selanjutnya pada akhir pelaksanaan tindakan siklus II, peneliti membagikan tes berupa soal-soal sebanyak 25 butir soal berupa pilihan ganda kepada 23 peserta didik yang tentang materi yang telah dipelajari. Tes diberikan kepada siswa guna mengetahui keaktifan mereka dalam belajar yang menjadi salah satu indikator keaktifan belajar yang telah ditetapkan sebelumnya, yaitu mereka mengerjakan tugas mandiri yang diberikan oleh guru.

3) Pengamatan (*observation*)

Pada saat proses belajar mengajar berlangsung dengan menggunakan metode *whisper game*, peneliti dibantu oleh guru yang bersangkutan, yaitu guru Fiqih dalam mengamati kegiatan pembelajaran dan menilai keterampilan

mengajar peneliti yang berperan sebagai guru, serta aktivitas peserta didik selama proses belajar mengajar berlangsung menggunakan lembar observasi yang telah disediakan oleh peneliti. Adapun hasil observasi tersebut adalah:

Umami lihat tadi waktu kamu “Membuka Pembelajaran”, umami kira kamu melakukannya sudah cukup baik. Mulai dari menarik perhatian siswa, dan membagi siswa ke dalam beberapa kelompok, kamu juga sudah nggak terburu-buru lagi waktu menjelaskan. (inf. 1)

Berdasarkan pernyataan informan di atas dapat diketahui bahwa peneliti dalam “Membuka Pembelajaran” sudah baik dari yang sebelumnya, dan dalam menjelaskan tujuan juga sudah tidak terburu-buru lagi. Selanjutnya, hasil observasi dapat dilihat dari pernyataan informan berikut ini:

Umami lihat tadi waktu kamu mengajar, kamu udah siapkan sumber dan alat-alat bantu pembelajaran, itu membantu untuk membuat siswa lebih paham, dan metode yang kamu gunakan juga menyenangkan dan membuat siswa aktif, kamu juga terampil dalam menerapkannya. Dan waktu menjelaskan materi yang kamu ajarkan, kamu sudah tidak terburu-buru lagi. (inf. 2)

Berdasarkan pernyataan tersebut dapat diketahui bahwa pada aspek “Penggunaan Waktu dan Metode Pembelajaran”, peneliti sudah lebih baik, hal tersebut terlihat bahwa peneliti yang sudah menyiapkan sumber dan alat-alat bantu pembelajaran sebelum proses pembelajaran dimulai, dan menerapkan metode *whisper game* atau permainan bisik berantai sesuai dengan tujuan pembelajaran, dan tidak terburu-buru lagi dalam menjelaskan materi yang sedang dipelajari.

Waktu mengajar umami lihat kamu sudah sangat memperhatikan siswa ya, kamu keliling terus, mendatangi tiap kelompok, dan mereka juga antusias dalam mengikuti pembelajaran, jadi waktu belajar mereka jadi lebih aktif. (inf. 3)

Peneliti telah melaksanakan proses belajar mengajar dengan lebih baik, yaitu dengan melibatkan siswa di dalamnya dan mengamati mereka, dan selalu mendatangi setiap kelompok yang sedang melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan metode *whisper game* atau permainan bisik berantai.

Waktu kamu ngajar ummi lihat kamu sudah cukup baik dalam berkomunikasi dengan siswa, ummi lihat mereka semua juga memperhatikan dengan seksama, kamu juga melakukan tanya jawab dengan siswa, memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpendapat, dan suaramu sudah lebih stabil dan lebih jelas (tersenyum).(inf. 4)

Berdasarkan pernyataan tersebut dapat diketahui bahwa peneliti sudah lebih baik saat melaksanakan kegiatan pembelajaran dan melibatkan siswa di dalamnya, di antaranya dengan aktif melakukan tanya jawab dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpendapat. Dan peneliti juga sudah mengatasi kendala suara yang tidak stabil saat sedang melaksanakan pembelajaran, sehingga saat sedang mengajar tidak ditemukan kendala lagi.

Ummi rasa waktu merangkum pembelajaran kamu sudah baik, dan jelas, dan kamu juga melibatkan siswa saat menyimpulkan materi yang kamu ajarkan, kamu juga memberikan motivasi belajar kepada mereka. (inf. 5)

Dilihat pernyataan informan tersebut dapat diketahui bahwa dalam hal menutup pembelajaran peneliti sudah baik dan melibatkan siswa saat merangkum materi pelajaran, dan juga memberi motivasi kepada siswa.

Berdasarkan hasil observasi di atas, maka dapat diketahui bahwa peneliti dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran sudah lebih baik dibandingkan dengan siklus I, dan sudah melaksanakan beberapa saran yang diberikan oleh informan untuk peneliti.

Dalam proses belajar mengajar tahap siklus II ini peneliti juga mewawancarai siswa tentang kegiatan pembelajaran yang mereka laksanakan sebelumnya dan kegiatan pembelajaran yang dilakukan bersama peneliti di dalam kelas.

Waktu ummi menjelaskan saya selalu memperhatikan ummi, karena saya duduk di bangku depan. Pas kerja kelompok juga ummi udahnya memperhatikan kami semua, ummi juga jalan-jalannya ke belakang, Trus kalau tadi waktu belajar Fikih sama ummi, enak sih ummi, karena ummi ngajarnya suaranya jelas, juga menyenangkan karena pakai *game* juga ummi jadi nggak bosan waktu belajar, ummi juga mendatangi kami sampai bangku belakang. (inf. 1)

Kalau saya ummi, tadi pas waktu ummi ngasih pertanyaan, ummi juga udahnya memperhatikan kami yang di belakang, trus ummi juga bilang “Nggak papa, dijawab aja, kalau salah kan nanti kita perbaiki, duluan salah baru benarkan?” jadi kami jawab aja dulu ummi hehe..trus kami bertanya juga ummi. Saya juga suka tadi belajar sama ummi, karena belajarnya pakai *game*, jadi nggak membosankan. Ummi ngajar di sini aja ummi, hehe... (inf. 2)

Berdasarkan hasil wawancara tersebut dapat dilihat bahwa peserta didik antusias selama proses belajar mengajar berlangsung, dapat dilihat dari peserta didik yang sudah berani menjawab dan mengajukan pertanyaan. Dari hasil wawancara tersebut juga dapat diketahui bahwa, peserta didik merasa senang dalam mengikuti pembelajaran bersama peneliti, dikarenakan dalam pembelajaran menggunakan metode yang menyenangkan, yaitu *game*. Menggunakan *game* dalam proses pembelajaran dapat membuat suasana pembelajaran menjadi menyenangkan. Dan dalam membacakan hasil diskusi di depan, peserta didik juga sudah mulai berani dan percaya diri, hal tersebut dapat dilihat berdasarkan pernyataan informan berikut ini:

Umni tadi pas menjelaskan udah nggak buru-buru lagi. Waktu kerja kelompok, kami juga udah berani ngomongkan di depan,

meskipun bahasanya bercampur ummi. jadi, saya udah bisa ngomongkan hasil diskusi di depan ummi.(inf. 3)

Dari hasil wawancara tersebut dapat diketahui bahwa siswa sudah mau untuk membacakan hasil diskusi di depan teman-temannya. Dan siswa juga senang dengan kegiatan pembelajaran yang mereka laksanakan dengan peneliti, dan peneliti juga sudah tidak terburu-buru lagi dalam menjelaskan.

Setelah pelaksanaan pembelajaran dengan penerapan metode *whisper game* selesai, maka diperoleh hasil tingkat keaktifan siswa pada siklus II yang akan dijelaskan pada tabel berikut ini:

Tabel 7

**Data Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fikih
pada Tahap Siklus II di Kelas VIII-D**

No	Nama Siswa	Indikator									Kategori
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	
1.	Afrisa Siska Dewi	√	√	√	√	√		√		√	Aktif
2.	Alda Fatimah Sari	√	√	√	√		√	√		√	Aktif
3.	Ananda Putri	√	√	√		√	√	√		√	Aktif
4.	Armina Lubis	Tidak hadir									
5.	Devi Lubis	√	√	√	√		√	√		√	Aktif
6.	Dinda Alya Kasih	√	√	√	√		√	√		√	Aktif
7.	Esri Tiara	√	√	√	√	√	√			√	Aktif
8.	Hafni Adelina	√	√	√	√		√	√		√	Aktif
9.	Hikmatul Khoiriyah	√	√	√	√		√	√		√	Aktif

10.	Latifah Salsabila Siregar	√	√	√	√		√	√		√	Aktif
11.	Lutfiyah Safitri	√	√	√	√		√	√		√	Aktif
12.	Mukni Khairani	√	√	√	√			√		√	Tidak Aktif
13.	Nazwa Naimah	√	√	√	√		√	√		√	Aktif
14.	Nur Asnita	√	√	√	√	√	√			√	Aktif
15.	Nur Diana Hasibuan	√	√	√	√	√	√	√		√	Aktif
16.	Nur Diana Lubis	√	√		√	√	√	√		√	Aktif
17.	Nur Izzati Humairah	√	√	√	√	√		√		√	Aktif
18.	Rahmadani Siregar	√	√	√	√		√	√	√	√	Aktif
19.	Rismayani	√	√	√	√	√		√		√	Aktif
20.	Safridayanti Siregar	√	√	√	√		√	√		√	Aktif
21.	Sakinah Hayati	√	√		√	√	√	√		√	Aktif
22.	Satiyani Laoli	Tidak Hadir									
23.	Siti Fadilah Nasution	√	√	√	√		√	√		√	Aktif
24.	Siti Rahmadani	Tidak Hadir									
25.	Sofiah Batubara	Tidak Hadir									
26.	Susanti Rambe	√	√	√	√	√		√		√	Aktif
27.	Ummi Nur Izzah	√	√	√	√	√	√			√	Aktif
Jumlah siswa yang aktif										22	

Dari hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti, maka persentase keaktifan siswa di Kelas VIII-D pada pembelajaran Fikih pada tahap siklus II ini akan dijelaskan pada tabel di bawah ini:

Tabel 8

Data Persentase Keaktifan Siswa Kelas VIII-D pada Siklus II

No	Kategori	Siklus II	
		Jumlah Siswa	Persentase
1	Aktif	22	81,5%
2	Tidak Aktif	5	18,5%
Jumlah		27	100%

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa keaktifan siswa mengalami peningkatan dari siklus I. Hal tersebut dapat dilihat dari bertambahnya jumlah siswa yang masuk ke dalam kategori aktif, yakni memenuhi 7 kategori dari 9 kategori yang telah ditetapkan, yaitu: 1) Memperhatikan penjelasan guru, 2) Memperhatikan presentasi teman, 3) Merangkum atau menyimpulkan materi pelajaran, 4) Berpartisipasi dalam kelompok, 5) Membacakan hasil diskusi kelompok, 6) Mengajukan pertanyaan, 7) Menjawab pertanyaan, 8) Memecahkan masalah, dan 9) Mengerjakan tugas mandiri.

Keaktifan siswa pada tahap siklus II ini mengalami peningkatan dan mencapai 81,5% dengan jumlah 22 siswa, dan siswa yang masih belum masuk ke dalam kategori aktif mencapai 18,5% atau terdapat 5 orang siswa.

Jadi, dari persentase keaktifan siswa yang dimulai dari pre test, siklus I sampai siklus II mengalami peningkatan, yakni pada tahap pre tes tingkat keaktifan siswa masih 18,5% dengan jumlah 5 orang siswa yang aktif, pada tahap siklus I keaktifan siswa mulai meningkat mencapai 44,4% atau 12

orang siswa yang aktif, dan siklus II keaktifan belajar siswa sudah meningkat dengan pesat mencapai 81,5% atau 22 orang siswa yang aktif dan telah mencapai target yang diharapkan yakni sebesar 70%. Maka, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode pembelajaran *whisper game* atau permainan bisik berantai ini dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa di dalam kelas.

4) Refleksi (*reflection*)

Pada tahap siklus II ini peneliti melakukan refleksi terhadap proses belajar mengajar, peneliti sudah melakukan perbaikan dan melaksanakan saran yang diberikan oleh guru (informan), di antaranya adalah tidak terburu-buru baik dalam menjelaskan tujuan pembelajaran, maupun menjelaskan materi yang dipelajari. Selama proses pembelajaran, peneliti juga sudah memperhatikan siswa saat melaksanakan diskusi, memperhatikan semua siswa yang ingin menjawab dan mengajukan pertanyaan, dan sudah lebih maksimal dalam mengawasi aktivitas belajar siswa, dan juga sudah menerapkan beberapa hal yang perlu diperbaiki saat penerapan metode *whisper game* atau permainan bisik berantai.

Setelah dilakukannya pembelajaran dengan menerapkan metode *whisper game* atau permainan bisik berantai di Kelas VIII-D pada siklus I, dandan siklus II, maka peneliti menemukan hasil bahwa keaktifan belajar siswa sudah mencapai, 81,15% dari yang diharapkan, yaitu 70% dari 27 orang siswa, sehingga tindakan hanya dilakukan sampai tahap siklus II.

B. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, maka dapat disimpulkan bahwa metode *whisper game* atau permainan bisik berantai dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa. Jadi, dapat dipahami bahwa penggunaan metode yang bervariasi dan menciptakan suasana belajar yang bervariasi juga dapat meningkatkan keaktifan belajar dan semangat siswa dalam belajar. Hal tersebut juga sesuai dengan pendapat Dasim bahwa aktif yang dimaksud dalam proses pembelajaran guru harus menciptakan suasana sedemikian rupa sehingga siswa mengajukan pertanyaan, mengemukakan pendapat, dan mencari data dan informasi yang mereka butuhkan dalam memecahkan masalah.⁶⁸ Maka, dari itu penerapan metode *whisper game* ini dapat membuat suasana pembelajaran bervariasi dan menyenangkan, sehingga dapat menjadi salah satu alternatif dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa.

Selain itu, penggunaan metode pembelajaran yang bervariasi juga dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam menyimak. Menyimak penjelasan guru juga merupakan salah satu indikator keaktifan siswa. Metode *Whisper Game* merupakan salah satu alternatif yang dapat digunakan baik dalam meningkatkan keaktifan maupun hasil serta keterampilan menyimak siswa. Hal serupa juga ditemukan dalam hasil penelitian Isnaeni, Suhartono, dan Kartika Chrysti Suryandari yang berjudul “Metode Permainan *Whisper Race* Dalam Meningkatkan Keterampilan Menyimak Bahasa Inggris” bahwa penggunaan metode yang bervariasi atau menyenangkan dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam menyimak, yaitu pada Siklus I siswa sudah

⁶⁸Dasim Budimansyah, *PAKEM (Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan)*, (Bandung:Ganesindo, 2009), h. 70

mengalami peningkatan walau masih jauh dari indikator, siklus II dan siklus III mengalami peningkatan yang signifikan, yakni mencapai 91,2% dengan rata-rata nilai pada semua siswa sebanyak 89,9.⁶⁹ Jadi, dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode yang menyenangkan dapat meningkatkan keterampilan menyimak siswa, yang mana menyimak merupakan salah satu indikator keaktifan belajar siswa.

Sama halnya dengan metode pembelajaran, media pembelajaran juga berperan penting dalam terlaksananya proses pembelajaran. Menurut Danang Tunjung bahwa media pembelajaran merupakan alat yang paling tepat dan efektif bagi guru dalam menyampaikan pesan kepada peserta didik untuk menambah pengalaman belajar guna meningkatkan mutu pembelajaran dan efektivitas tujuan pembelajaran.⁷⁰ Dengan menggunakan media saat melaksanakan pembelajaran, maka informasi akan lebih dipahami oleh siswa dan juga merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi keaktifan siswa. Penggunaan metode dan media yang tepat akan membuat siswa aktif dalam kegiatan belajarnya. Hal tersebut juga ditemui dalam penelitian Cecep Anwar dan Novi Yulianti yang berjudul “Penerapan Metode Pembelajaran *Probing Prompting* dengan Media Gambar Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI”, bahwa keaktifan siswa mengalami peningkatan pada keaktifan belajar siswa setelah penerapan metode pembelajaran *Probing Prompting*, yaitu pada siklus I mencapai 76, 19% dan pada siklus II mencapai 84, 41%. Jadi setelah pemberian tindakan, keaktifan

⁶⁹Isnaeni, Suhartono, dan Kartika Chrysti Suryandari, *Metode Permainan Whisper Race dalam Peningkatan Keterampilan Menyimak Bahasa Inggris*, diakses pada hari Sabtu, 19 Januari 2021, 21.01

⁷⁰Danang Tunjung Laksono, *Mengenal Lebih Dekat Guru dan Pembelajaran*, (Sukaharjo:Pustaka Abadi Sejahtera, 2011), h. 37

belajar siswa mengalami peningkatan yang signifikan, dan dikategorikan sangat aktif.⁷¹

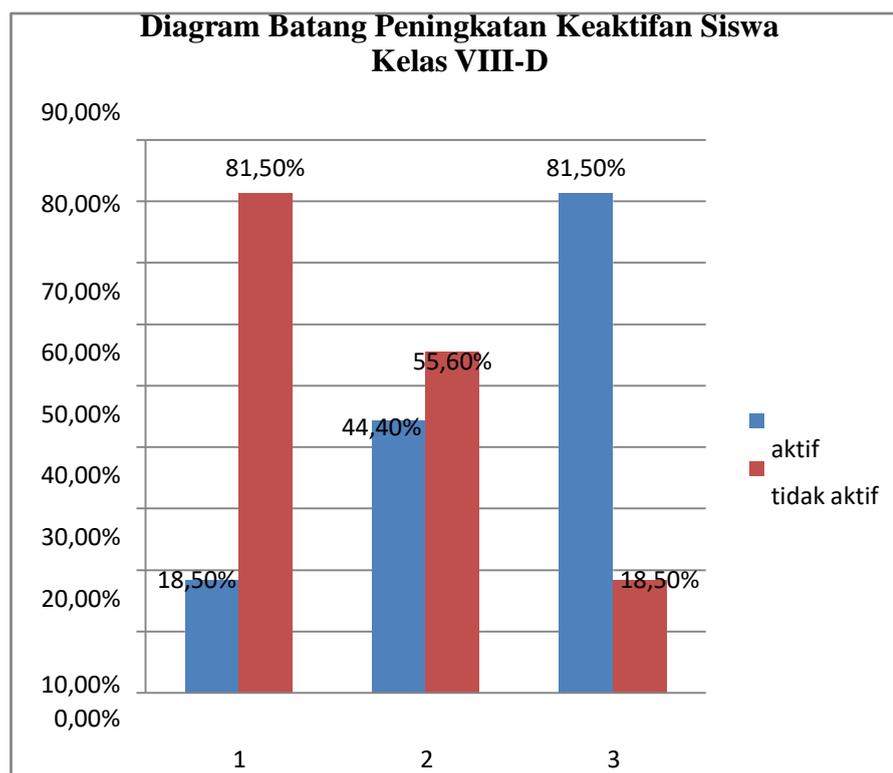
Penelitian tindakan ini dilaksanakan dengan melalui dua siklus, yakni siklus I dan siklus II. Pada tahap siklus I, pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan metode *whisper game* atau permainan bisik berantai peneliti masih menemukan beberapa kendala dan memerlukan beberapa perbaikan, di antaranya adalah peneliti masih terburu-buru dalam menjelaskan tujuan pembelajaran dan menjelaskan materi pelajaran, lebih maksimal dalam mengawasi kegiatan belajar siswa yang sedang berlangsung. Selain itu, pada tahap siklus I saat pembelajaran berlangsung, siswa belajar tanpa merasa terpaksa dan merasa senang karena akan melaksanakan pembelajaran dengan permainan, sehingga belajar lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Namun, pada tahap siklus I ditemukan bahwa masih banyak siswa yang tidak ikut berpartisipasi dalam kelompok, tidak mau bertanya, dan menjawab pertanyaan secara mandiri, mereka lebih memilih menjawab secara rame-rame saat guru menanyakan sesuatu tentang materi pelajaran. Meskipun demikian, dalam kelas tersebut masih ditemukan beberapa siswa yang aktif dalam proses belajar mengajar.

Selain itu, tahap siklus I pada proses pembelajaran dan penerapan metode masih terdapat beberapa hal yang perlu diperbaiki, seperti aktivitas peserta didik saat melaksanakan pembelajaran dengan metode *whisper game* atau permainan bisik berantai agar tidak terlalu ricuh, yaitu dengan membuat peraturan dalam game agar siswa lebih teratur, dan lebih maksimal saat mengawasi

⁷¹Cecep Anwar dan Novi Yulianti, *Penerapan Metode Pembelajaran Probing Prompting Dengan Media Gambar Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI*, Vol. II No. 1, tahun 2017/1438, diakses pada hari Minggu, 24 Januari 2021, 15.50

berlangsungnya penerapan metode *whisper game* atau permainan bisik berantai. oleh karena itu, pembelajaran kembali dilakukan dengan memperbaiki kesalahan-kesalahan saat pelaksanaan pembelajaran, sehingga menjadi lebih baik.

Pada siklus II, peneliti sudah melakukan perbaikan terhadap kendala-kendala yang dihadapi pada siklus I dalam proses pembelajaran sebagaimana disebutkan di atas, dan menerapkan saran yang diberikan oleh informan. Selain itu, pada siklus II ditemukan bahwa keaktifan siswa sudah melebihi persentase tingkat yang diharapkan, yaitu 70%, dan keaktifan siswa mencapai 81,5%, sehingga dapat disimpulkan bahwa 22 orang siswa dari 27 orang siswa sudah aktif dalam proses pembelajaran.



Keterangan:

- | | |
|--------------------------------|------------------------|
| 1. Pre tes: Aktif = 5 siswa | Tidak aktif = 22 siswa |
| 2. Siklus I: Aktif = 12 siswa | Tidak Aktif = 15 siswa |
| 3. Siklus II: Aktif = 22 siswa | Tidak Aktif = 5 siswa |

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah disampaikan di atas, maka dapat disimpulkan beberapa hal berikut ini:

1. Tahap pre tes dapat dilihat bahwa keaktifan belajar siswa masih rendah, yaitu 18,5% dengan jumlah 5 siswa yang aktif, sedangkan yang tidak aktif mencapai 81,5% dengan jumlah 22 siswa yang tidak aktif. Maka, dapat disimpulkan bahwa tingkat keaktifan belajar siswa masih sangat rendah, oleh karena itu dilakukan perbaikan dengan menerapkan metode *whisper game* atau permainan bisik berantai guna meningkatkan keaktifan belajar siswa.
2. Tahap siklus I, yaitu tahap penerapan metode *whisper game* atau permainan bisik berantai ditemukan hasil bahwa siswa yang aktif masih sedikit, masih banyak siswa yang tidak mau bertanya saat guru menanyakan “ada yang tidak paham?” atau “ada pertanyaan?”, dan juga masih banyak siswa yang tidak mau menjawab saat guru menanyakan sesuatu tentang materi pelajaran dan mereka lebih memilih untuk menjawab secara ramai-ramai. Meskipun demikian, keaktifan siswa mulai meningkat, yaitu hasil keaktifan siswa pada tahap siklus I mencapai 44,4% dengan jumlah 12 orang yang aktif, sedangkan yang tidak aktif mencapai 55,6% dengan jumlah 15 orang siswa.

Kendala yang dihadapi di siklus I diperbaiki pada siklus II. Keaktifan belajar siswa pada siklus II mengalami peningkatan dan

mencapai pada hasil yang diharapkan, yaitu 70% dan keaktifan siswa mencapai 81,5% dengan jumlah 22 orang siswa yang aktif. Sedangkan yang tidak aktif mencapai 18,5% dengan jumlah 5 orang (4 dari 5 orang siswa tidak hadir), dari seluruh jumlah siswa, yaitu 27 orang.

B. Saran

Sebagai tindak lanjut dari hasil penelitian dan kesimpulan yang diperoleh, maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Kepada guru mata pelajaran Fikih hendaknya menggunakan metode yang dapat melibatkan peserta didik dalam proses belajar mengajar, sehingga peserta didik lebih mendominasi dalam kegiatan belajarnya. Metode pembelajaran *whisper game* atau permainan bisik berantai dapat menjadi salah satu alternatif yang dapat digunakan oleh guru dalam meningkatkan keaktifan belajar peserta didik.
2. Kepada para siswa hendaknya selalu giat dan rajin dalam belajar, salah satunya dengan menjadi lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, hendaknya siswa memacu diri untuk lebih berani dan percaya diri dalam kegiatan belajarnya.
3. Kepada peneliti selanjutnya hendaknya memperbaiki setiap tindakan penelitian, sehingga memperoleh hasil yang sesuai dengan yang diharapkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aji, Jamatko, 2019, *Joyful English Games: Pendidikan Bahasa Inggris For SMP/MTs*, Kendal:Ahsyara Media Indonesia
- Al-Maraghiy, Mushthafa 1988, *Tafsir Al-Maraghiy*, Semarang:Tohaputra Semarang
- Alquran dan Terjemahannya, 2007, Bandung: CV. Penerbit Diponegoro
- Arifin, Zainal 2011, *Peneltian Pendidikan: Metode dan Paradigma Baru*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Arikunto, Suharsimi Suharjo, dan Supardi, 2015, *Penelitian Tindakan Kelas Edisi Revisi*, Jakarta: Bumi Aksara
- Asrul, 2011, *Panduan Penulisan Skripsi*, Medan: Kementrian Agama RI
- At-tarmidzi, Muhammad Isa bin Surah, 1992, *Sunan At tarmidzi, Juz III No.1959*, Semarang: CV. Asy-Syifa"
- Aqib, Zainal, 2011, *Penelitian Tindakan Kelas*, Bandung: CV. Yrama Widya
- B. Miles, Mattew, dan A. Michael Huberman, Penerjemah Tjetjep Rohendi Rohidi, 2007, *Analisis Data Kualitatif*, Jakarta:Uinversitas Indonsesia Press
- Budimansyah, Dasim, 2009, *PAKEM Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan*, Bandung:Ganesindo
- Cecep Anwar dan Novi Yulianti, *Penerapan Metode Pembelajaran Probing Prompting Dengan Media Gambar Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI*, Vol. II No. 1, tahun 2017/1438, diakses pada hari Minggu, 24 Januari 2021, 15.50
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain, 2015, *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta: PT. Rineka Cipta

- Fadillah, M., 2018, *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*, Jakarta: Kencana
- Fauza, Amalia, 2015, *Pengaruh Metode Permainan Bahasa Bisik Berantai Terhadap Keterampilan Menyimak Pantun*, Universitas Islam Negeri Jakarta
- Faridah Kartono dan Siti Halidjah, 2013, “*Peningkatan Kemampuan Menyimak Menggunakan Teknik Permainan Berbisik Berantai di Kelas V Sekolah Dasar Negeri 19 Sungai Pinyuh*”, Artikel Penelitian pada Universitas Tanjung Pontianak, h. 8, diakses pada hari Jum’at, 31 januari 2020, pukul 20.13
- Hamalik, Oemar, 2013, *Proses Belajar Mengajar*, Jakarta: PT. Bumi Aksara
- Hamka, 2015, *Tafsir al-Azhar: Jilid 6: Diperkaya dengan Pendekatan Sejarah, Sosiologi, Tasawuf, Ilmu Kalam, Sastra, dan Psikologi*, cetakan ke-1, Jakarta: Gema Insani, 2015
- Isnaeni, Suhartono, dan Kartika Chrysti Suryandari, *Metode Permainan Whisper Race dalam Peningkatan Keterampilan Menyimak Bahasa Inggris*, diakses pada hari Sabtu, 19 Januarii 2021, 21.01
- Karwono, dan Heni Mularsih, 2017, *Belajar dan Pembelajaran: Serta Pemanfaatan Sumber Belajar*, Depok: PT. Raja Grafindo Persada
- Kurniati, Euis, 2017, *Permainan Tradisional dan Perannya dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*, Jakarta: Kencana
- Laksono, Danang Tunjung, 2011, *Mengenal Lebih Dekat Guru dan Pembelajaran*, Sukaharjo: Pustaka Abadi Sejahtera
- Machmudah, Umi dan Abdul Wahab Rosyidi, 2016, *Active Learning Dalam Pembelajaran Bahasa Arab, cet. Ke-2*, Malang: UIN Maliki Malang Press

- Machmudah, Umi dan Abdul Wahab Rosyidi, 2016, *Active Learning Dalam Pembelajaran Bahasa Arab*, cet. Ke-1, Malang: UIN Maliki Malang Press
- Mardianto, 2012, *Psikologi Pendidikan: Landasan Untuk Pengembangan Strategi Pembelajaran*, Medan: Perdana Publishing
- Murti, Tendi Krisha dan Malahayati, 2012. *50 Permainan Edukatif: Untuk Mengembangkan Potensi dan Mental Positif*, Yogyakarta: PT. Citra Aji Paramap
- Muslich, Mansur, 2013, *Melaksanakan PTK Itu Mudah, Ed 1 Cet. Ke-7*, Jakarta: Bumi Aksara
- Ratminingsih, Ni Made, 2017, *Metode dan Strategi Pembelajaran Bahasa Inggris*, Depok: PT. RajaGrafindo Persada
- Riduwan, 2011, *Dasar-dasar Statistika*, Bandung: ALFABETA
- Rosyid, Abdul Wahab, 2017, *Media Pembelajaran Bahasa Arab*, Malang: UIN Maliki Anggota IKAPI
- Sanjaya, Wina, 2010, *Strategi Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, Jakarta: Prenada Media Group
- Sanjaya, Wina, 2017, *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: Kencana
- Sari Astuti, Upaya Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Melalui *Cooperative Learning Jigsaw* Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII SMP Negeri 1 Puring Kabupaten Kebumen,. Artikel penelitian pada Universitas Muhammadiyah Purwarejo, Vol. 2, No.3, 2013, h. 227-230, diakses pada hari Minggu, 27 Oktober 2019, 13.12
- Silberman, Malvin L., 2010, *Active Learning: 101 Cara Belajar Siswa Aktif*, Bandung: Nusamedia dan Penerbit Nuansa

- Sinar, 2018, *Metode Active Learning*, Yogyakarta: Penerbitan Deepbulish
- Sugiyono, 2015, *Penelitian Tindakan Komprehensif*, Bandung: Alfabeta
- Sugiyono, 2018, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D, cet. Ke-12*, Bandung: CV. ALFABETA
- Sukardi, M., 2015, *Metode Penelitian Tindakan Kelas: Implementasi dan Pengembangannya*, Jakarta: PT. Bumi Aksara
- Sutikno, Sobry, 2014, *Metode dan Model-model Pembelajaran*, Lombok: Holistica
- Tim Penyusun Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional, 2008, *KBBI*, Jakarta: Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional Malang: UIN Maliki Malang Press
- Wahyono, Edy Hendras, dkk, 2003, *Main-main di Hutan: Sebuah Pendidikan Untuk Kontroversi Alam*, Jakarta: Conservation International Indonesia
- Wiriatmaja, Rochiati, 2009, *Metode Penelitian Tindakan Kelas*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Yustika Isnaini, "Pengembangan Kemampuan Berbahasa Melalui Permainan Bisik Berantai pada Anak Kelompok B di TK Bakti I Gagaksipat Boyolali Tahun 2013/2014", 2014, diakses pada hari Kamis, 12 September 2020, 20.34

Lampiran 1

RENCANA PELAKSANAAN PEMEBELAJARAN

Identitas sekolah : Madrasah Tsanawiyah Al-Azhar Bi'ibadillah
 Bidang Study : Fiqih
 Kelas/semester : 8/Ganjil
 Materi pokok : Sujud Syukur dan Sujud Tilawah
 Alokasi waktu : 2 x 40 menit (1 x pertemuan)

A. Kompetensi Inti (KI)

KI-1	Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya
KI-2	Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberaannya.
KI-3	Memahami pengetahuan (faktual, konseptual dan procedural) berdasarkan rasa ingintahun tentang impengetahuan, teknologi, seni budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
KI-4	Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang semuanya dalam sudut pandang/teori.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator

Kompetensi Dasar	Indikator
1.1 Menghayati hikmah sujud tilawah	
2.1 Membiasakan sujud tilawah dalam kehidupan sehari-hari	<ul style="list-style-type: none"> · Menunjukkan perilaku taat dan patuh sebagai implementasi dari pemahaman tentang sujud tilawah
3.1 Memahami ketentuan sujud tilawah	<ul style="list-style-type: none"> · Menjelaskan pengertian sujud tilawah · Menunjukkan dalil

	disyariatkannya sujud tilawah ✓ Menjelaskan hukum sujud tilawah ✓ Menyebutkan ketentuan-ketentuan sujud tilawah ✓ Melafalkan bacaan sujud tilawah
4.1 Mengaplikasikan tata cara sujud tilawah	✓ Mengaplikasikan sujud tilawah

C. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti kegiatan mengamati, menanya, mengeksplorasi, mengasosiasi dan mengkomunikasikan peserta didik diharapkan :

1. Mampu menjelaskan pengertian sujud tilawah
2. Mampu menunjukkan dalil tentang sujud tilawah
3. Mampu menjelaskan hukum sujud tilawah dengan benar
4. Mampu menjelaskan ketentuan-ketentuan sujud tilawah
5. Mampu melafalkan bacaan sujud tilawah
6. Mengaplikasikan sujud tilawah dalam kehidupan sehari-hari

D. Materi Pembelajaran

1. Sujud Syukur

a. Pengertian sujud syukur

Sujud adalah meletakkan dahi dan seluruh bagian telapak tangan di atas tanah dengan penuh ketundukan dan kekhusyuan. Sedangkan syukur bermakna „pujian atas kebaikan“, „ucapan terimakasih“, yang mencakup syukur dengan hati, syukur dengan lidah, dan syukur dengan perbuatan. Jadi sujud syukur adalah sujud terima kasih, yaitu sujud satu kali di waktu mendapat keuntungan yang menyenangkan atau terhindar dari kesusahan yang besar. Dalil disyariatkannya sujud ialah QS. Ibrahim : 7 dan QS. al-Baqarah : 152

- b. Hukum bersyukur kepada Allah Swt. adalah wajib. Sebab apapun yang diberikan Allah Swt. kepada kita itulah yang terbaik buat kita. Kita wajib *ridha* dengan takdir Allah Swt., meskipun takdir tersebut tidak kita sukai. Sementara itu hukum bersyukur dengan cara melakukan sujud syukur adalah sunnah.
- c. Sebab-sebab sujud syukur: mendapat nikmat dari Allah Swt., berita gembira, atau terhindar dari bahaya. Sedangkan rukun sujud syukur: niat, takbiratul ihram, sujud, duduk sesudah sujud, dan salam.
- d. Tata cara sujud syukur yaitu: berdiri menghadap kiblat, kemudian niat sujud syukur bersamaan takbiratul ihram dengan mengangkat kedua tangan, takbir untuk sujud tanpa mengangkat kedua tangan setelah itu langsung sujud satu kali, lalu bangkit dari sujud sambil takbir, duduk untuk mengucapkan salam.

- e. Beberapa ulama tidak mensyaratkan harus suci. Tetapi alangkah baiknya untuk bersih dan suci badan, pakaian serta tempat sebelum melaksanakan sujud syukur, dan menghadap kiblat jika memungkinkan.

2. Sujud Tilawah

a. Pengertian Sujud Tilawah

Sujud tilawah adalah sebuah istilah terdiri dari dua kata, yaitu sujud dan tilawah. Sujud secara bahasa memiliki arti tunduk dan merendahkan diri. Dan menurut istilah sujud memiliki arti suatu gerakan dengan cara meletakkan ahi di atas tanah; yang mana gerakannya tidaklah asing bagi kita. Sedangkan tilawah memiliki arti membaca. Istilah ini sering digunakan dalam arti membaca Alquran. Jadi, dapat disimpulkan bahwa sujud tilawah adalah sujud yang dilakukan karena membaca ayat Alquran, yaitu ayat sajdah.

b. Hukum Sujud Tilawah

Para ulama sepakat bahwa sujud tilawah merupakan amalan yang disyariatkan, namun memiliki pendapat berbeda tentang hukumnya; wajib atau sunnah. Pendapat yang kuat sujud tilawah hukumnya sunnah muakkad.

c. Syarat Sujud Tilawah

Ada beberapa syarat sujud tilawah:

- 1) Suci dari hadast dan najis
- 2) Menutup aurat
- 3) Menghadap kiblat
- 4) Setelah mendengar atau membaca ayat sajdah.

- d. Ayat-ayat Sajdah dalam Alquran, yaitu: a) Q. S. Al-A'raf: 206, b) Q.S. Ar-Ra'd:15, c) Q.S an-Nahl:50, d) Q.S. Maryam: 58, e) al-Isra': 109, f) Q.S. al-Hajj: 77, g) Q.S. al-Furqan:60, h) Q.S. an-Naml:26, f) as-Sajdah:15, i) Q.S. Shad: 24, j) Q.S. an-Najm:62, k)Fusshilat:38, l) Q.S. al-Insyiqaq:21, dan m) Q.S. al-,Alaq: 19.

- e. Persamaan dan perbedaan sujud syukur dan sujud *tilawah* adalah:

Persamaan sujud tilawah:

- 1) Baik sujud *tilawah* maupun sujud syukur hanya dilakukan sekali sujud saja.
- 2) Sujud *tilawah* dan sujud syukur boleh dilakukan di luar waktu shalat
- 3) Hukum sujud *tilawah* dan sujud syukur adalah sunnah
- 4) Sujud syukur dan sujud *tilawah* sama-sama dianjurkan menghadap kiblat

Sedangkan perbedaannya adalah sebagai berikut:

- 1) Sujud *tilawah* dapat dikerjakan di saat shalat maupun di luar shalat, sedangkan sujud syukur hanya boleh dikerjakan di luar shalat dan tidak boleh melakukan sujud syukur di saat shalat. Sujud *tilawah* dikerjakan karena mendengar atau membaca ayat-

ayat *sajdah*, sedangkan sujud syukur dikerjakan karena mendapat nikmat dari Allah Swt, atau karena terhindar dari bahaya yang mengancam dirinya

- 2) sujud tilawah dapat dilakukan dalam keadaan shalat maupun di luar shalat. Tata cara sujud tilawah di dalam shalat:
- 3) tanpa takbiratul ihram dan tanpa salam
- 4) sujud tilawah dalam shalat sirr. Sebaiknya imam tidak membaca ayat sajdah dalam shalat sirr, karena jika imam sujud tilawah akan menimbulkan kebingungan bagi jama'ah.

Sedangkan di luar shalat:

- 1) Sebagian menganjurkan berdiri dahulu kemudian takbir dan bersujud, dan sebagian tidak perlu berdiri. Pendapat yang paling kuat adalah pendapat boleh tidak berdiri (pendapat Mazhab Syafi'i).
- 2) Menurut pendapat yang paling kuat, tidak ada salam dalam sujud tilawah di luar shalat.

E. Metode dan Strategi Pembelajaran

- a. Pendekatan : Saintifik
- b. Model Pembelajaran : Quantum Learning
- c. Metode Pembelajaran : Ceramah

Tanya jawab

Whisper game

F. Media, Alat Pembelajaran dan Sumber Belajar

- a. Media
 - ✓ Kertas yang sudah dilipat-lipat dan diberi nomor
- b. Alat/Bahan
 - ✓ Papantulis
 - ✓ Kertas yang sudah dilipat-lipat/gambar
 - ✓ Spidol
- c. Sumber Belajar
 - ✓ Buku Fiqih guru dan siswa kelas 8 Madrasah Tsanawiyah

- ✓ Bukureferensi yang relevan
- ✓ Alquran dan terjemahannya

G. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan Pembelajaran	
1. Pendahuluan (10 menit)	<ul style="list-style-type: none"> a. Guru memulai kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam dan mengajak peserta didik berdo'a bersama. b. Guru menyapa, memeriksa kehadiran, kerapian serta kesiapan peserta didik. c. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. d. Apersepsi
2. Kegiatan Inti (55 menit)	<ul style="list-style-type: none"> 1. Mengamati <ul style="list-style-type: none"> a. Guru menjelaskan materi pelajaran tentang Sujud Syukur dan Sujud Tilawah b. Peserta didik diminta untuk melihat beberapa ayat sajdah dalam Alquran dan membaca artinya c. Peserta didik memperhatikan kertas yang berisi doa sujud syukur dan sujud tilawah dan membaca artinya 2. Menanya <ul style="list-style-type: none"> a. Guru mempersilahkan peserta didik untuk menanyakan hal yang belum dimengerti b. Guru menanyakan peserta didik tentang materi sujud syukur dan sujud tilawah c. Siswa bertanya jawab tentang ayat-ayat yang berkaitan dengan syukur dan ayat sajdah 3. Mengeksplorasikan <ul style="list-style-type: none"> a. Peserta didik mengidentifikasi ayat-ayat yang berkaitan dengan syukur b. Peserta didik mengidentifikasi beberapa ayat sajdah c. Peserta didik mengidentifikasi persamaan dan perbedaan sujud syukur dan sujud tilawah 4. Mengasosiasikan <ul style="list-style-type: none"> a. Guru dan siswa menyimpulkan materi tentang sujud syukur dan sujud tilawah b. Guru menyimpulkan jawaban dari pertanyaan-pertanyaan yang telah dijawab oleh peserta didik 5. Mengkomunikasikan

	<ul style="list-style-type: none"> a. Peserta didik menjelaskan pengertian sujud syukur dan sujud tilawah b. Peserta didik menjelaskan tata cara sujud syukur dan sujud tilawah c. Peserta didik menghafal dan menyebutkan doa sujud syukur dan sujud tilawah <p>Langkah-langkah Pembelajaran</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok, dengan 5 atau 6 orang dalam satu kelompok. b. Guru menjelaskan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan oleh peserta didik c. Gur menjelaskan materi terlebih dahulu secara singkat d. Siswa bekerjasama dengan membentuk barisan dan menghadap ke belakang kecuali siswa yang paling depan. Siswa yang paling depan disuruh maju ke depan. e. Guru memberikan sobekan kertas yang berisi materi yang sedang dibahas kepada siswa pertama, dan siswa pertama menghafal isi sobekan kertas tersebut (sesuai dengan waktu yang ditentukan dan disesuaikan), setelah hafal ia menyentuh bahu siswa kedua dan siswa kedua maju ke depan mendekati siswa pertama, kemudian membisikannya kepada siswa kedua, siswa kedua membisikkan kepada siswa ketiga dan seterusnya sampai siswa terakhir, dan siswa terakhir menyampaikan apa yang didengarnya dengan jelas dan lengkap. f. Setiap kelompok akan melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan Guru membimbing dan mengontrol setiap kelompok yang sedang menerapkan metode <i>whisper game</i> g. Menyimpulkan dan megevaluasi keaktifan belajar siswa tentang materi yang telah dipelajari.
3. Penutup (15 menit)	<ul style="list-style-type: none"> a. Guru bersama peserta didik menyimpulkan materi yang sudah dipelajari. b. Guru merencanakan tindak lanjut pembelajaran. c. Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan membaca Hamdalah dan mengakhiri pertemuan dengan ucapan salam.

H. Penilaian

1. Teknik
 - a. Tes
 - b. Non tes
2. Bentuk:
 - ↗ Tes
 - a. Tulis
 - b. Tes unjuk kerja
 - ↗ Non Tes
 - a. Observasi
 - b. Penilaian Diri
 - c. Penilaian antar peserta

PENILAIAN

- a. Pengetahuan
 1. Apakah pengertian sujud tilawah?
 2. Sebutkan sebab dilakukannya sujud tilawah!
 3. Sebutkan tiga ayat sajdah dalam Alquran!
 4. Jelaskan tatacara sujud tilawah!
 5. Sebutkan bacaan sujud tilawah di dalam dan di luar shalat!

Kunci Jawaban:

1. Sujud tilawah adalah sujud yang dilakukan karena membaca ayat Alquran, yaitu ayat sajdah.
2. Sebab melakukan sujud tilawah adalah karena membaca ayat sajdah dalam Alquran
3. Alquran Surah as-Sajdah:15, Q.S. al-Insyiqaq:21, dan Q.S. al-„Alaq: 19
4. Tata cara sujud tilawah:
 - a. Di dalam shalat: jika mendengar atau membaca ayat sajdah dalam shalat, hendaklah sujud sekali kemudian kembali berdiri meneruskan bacaan ayat tersebut dan melanjutkan shalat. Namun dalam shalat jama“ah, makmum wajib mengikuti imam.
 - b. Di luar shalat:
 - ✓ Menghadap kiblat
 - ✓ Niat dan takbir
 - ✓ Sujud (sekali)

b. Penilaian Sikap

LEMBAR PENGAMATAN SIKAP SPIRITUAL

Kelas :

Tanggal Pengamatan :

Materi Pokok : Sujud Syukur dan Sujud Tilawah

No	Nama Peserta Didik	Aspek Pengamatan					Jumlah Skor
		A	B	C	D	E	
1							
2							
3							
4							
5							
6						

Keterangan Aspek Pengamatan

A = Berdoa sebelum dan sesudah pelajaran
B = Mengucapkan rasa syukur atas nikmat/karunia Allah SWT
C = Memberi salam sebelum dan sesudah menyampaikan pendapat/presentasi
D = Mengucapkan kalimat thayyibah saat melihat, mendengar atau merasakan sesuatu
E = Merasakan keberadaan dan kebesaran Allah saat mempelajari ilmu pengetahuan

Keterangan Skor

- 4 = selalu, apabila selalu melakukan sesuai pernyataan
- 3 = sering, apabila sering melakukan sesuai pernyataan dan kadang-kadang tidak melakukan
- 2 = kadang-kadang, apabila kadang-kadang melakukan dan sering tidak melakukan
- 1 = tidak pernah, apabila tidak pernah melakukan

Lembar Pengamatan Sikap Disiplin

Kelas :

Tanggal Pengamatan :

Materi Pokok : Sujud Syukur dan Sujud Tilawah

N O	NAMA PESERTA DIDIK	MELAKUKAN								Jumlah Skor
		A	B	C	D	E	F	G	H	
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										

Keterangan

Sikap yang diamati :Melakukan

- A. Masuk kelas tepat waktu
- B. Mengumpulkan tugas tepat waktu
- C. Memakai seragam sesuai tata tertib
- D. Mengerjakan tugas yang diberikan
- E. Tertib dalam mengikuti pembelajaran

- F. Mengikuti kegiatan praktik sesuai dengan langkah yang ditetapkan
- G. Membawa buku tulis sesuai mata pelajaran
- H. Membawa buku teks mata pelajaran

Petunjuk Penskoran :

- 1. Jawaban YA diberi skor 1
- 2. Jawaban TIDAK diberi skor 0

Lampiran 2

Nama :
 Kelas :
 Mata Pelajaran :

Lingkarilah pada huruf a, b, c, dan d pada jawaban yang menurut anda benar!

1. Sujud tilawah secara bahasa adalah?
 - a. Sujud karena rasa terimakasih
 - b. Sujud karena mendengar ayat yang menggembirakan
 - c. Sujud karena mendengar atau membaca ayat sajdah
 - d. Sujud karena membaca ayat sajdah
2. Di bawah ini yang tidak termasuk sebab-sebab sujud tilawah, kecuali...
 - a. Mendengarkan ayat-ayat Alquran
 - b. Mendengar atau membaca ayat-ayat sajdah
 - c. Mendengarkan ayat-ayat sajdah
 - d. Membaca ayat-ayat sajdah
3. Sujud tilawah menurut istilah adalah...
 - a. Sujud yang dilakukan karena mendengar salah satu ayat tilawah
 - b. Sujud yang dilakukan karena mendengar atau membaca ayat sajdah
 - c. Sujud yang dilakukan karena mendengar kabar yang menggemberikan
 - d. Sujud yang dilakukan karena membaca salah satu ayat tilawah
4. Di bawah ini yang termasuk ayat sajdah adalah...

a. Q. S. Al-Baqarah: 183	c. Q. S. al-,Alaq: 3
b. Q. S. An-Naml: 19	d. Q. S. an-Naml: 26
5. Tata cara sujud tilawah dalam shalat adalah...
 - a. Takbiratul ihram, dan salam
 - b. Takbiratul ihram dan tanpa salam
 - c. Tanpa takbiratul ihram dan tanpa salam
 - d. Berdiri, takbiratul ihram dan tanpa salam
6. Pengertian sujud syukur adalah..
 - a. Sujud yang dilakukan karena mendapatkan uang
 - b. Sujud yang dilakukan karena mendapatkan kegembiraan
 - c. Sujud yang dilakukan sebagai rasa terimakasih karena mendapat nikmat dan terhindar kesusahan
 - d. Sujud yang dilakukan karena terhindar dari bahaya
7. Di bawah ini yang merupakan bacaan sujud tilawah adalah...
 - a. ربيم و لا هزل او اللهم ي، و نزيب
 - b. ها يؤو هبي هرب و ه س شوو ه اى صو هؤوخ تهبه هجوح

- c. رُبُّس لُؤو زُا لن رنُخ زُا ط و زُا س
 d. ه س شوو ه اى صو هؤُخ ذُؤُ هِج و ح ج
8. Tata cara sujud tilawah di luar shalat adalah..
- Berdiri, takbiratul ihram dan sala
 - Tanpa berdiri, dan salam
 - Tanpa berdiri dan tanpa salam
 - Tanpa takbiratul ihram dan salam
9. Yang dilakukan saat tidak sujud waktu membaca atau mendengar ayat sajdah adalah dengan membaca...
- ه س شوو ه اى صو هؤُخ ذُؤُ هِج و ح ج
 - رِيم و لا هزل او لله ح س ي و ن ز ي ا
 - ه ا يؤو ه ي ي ه ر ب و ه س شوو ه اى صو هؤُخ ذُؤُ هِج و ح ج
 - الله ح س ي و ن ز ي ا
10. Hukum melakukan ujud tilawah adalah...
- Fardhu „ain
 - Sunnah muakkad
 - Sunnah ghairu muakkad
 - Sunnah
11. Salah satu contoh sujud syukur yang dilakukan oleh Nabi Muhammad Saw. adalah..
- Ketika Nabi Muhammad Saw. mendapat surat dari Abu Bakar yang berisi kabar gembira bahwa suku Hamzan masuk Islam
 - Ketika malaikat Jibril memberi kabar gembira bahwa oarng yang selalu bershalawat kepada Nabi Muhammad Saw. akan diberi rahmat dan keselamatan
 - Ketika mendengar kematian Abu Lahab
 - Mendnegar bahwa taubatnya diterima oleh Allah Swt.
12. Di bawah ini yang tidak termasuk sebab-sebab sujud syukur, kecuali..
- Karena mendapatkan contekan dari teman
 - Karena mendapatkan nikmat dan terhindar dari bahaya
 - Karena terhindar dari bahaya
 - A dan C benar
13. Ayat yang termasuk tentang perintah untuk sujud tilawah terdapat pada..
- Q. S. al-A“raf : 100-103
 - Q. S. al-Isra: 107-109
 - Q. S. al-Isra: 100-103
 - Q. S. al-A“raf: 107-109

15. Di bawah ini yang tidak termasuk syarat sujud tilawah adalah, kecuali...
- Membaca takbiratul ihram
 - Menghadap kiblat
 - Menghadap kiblat
 - Sesudah shalat
16. Perbedaan sujud tilawah dan sujud syukur adalah...
- Sujud sajdah dikerjakan karena mendengar atau membaca tilawah, sedangkan sujud syukur dikerjakan karena mendengar ayat sajdah
 - Sujud tilawah dikerjakan karena mendengar atau membaca ayat tentang nikmat, ayat syukur dikerjakan karena mendengar ayat sajdah
 - Sujud tilawah dikerjakan karena mendengar atau membaca ayat sajdah, sujud syukur dikerjakan karena mendengar kabar gembira
 - Dikerjakan karena mendengar atau membaca ayat tentang kabar gembira
17. Persamaan antara sujud tilawah dan sujud syukur adalah...
- Sama-sama dilakukan dalam shalat
 - Sama-sama dilakukan di luar shalat
 - Sama-sama dianjurkan menghadap kiblat
 - Sama-sama tanpa berdiri
18. Ayat sajdah yang terdapat dalam Alquran berjumlah...
- 25 ayat
 - 15 ayat
 - 20 ayat
 - 17 ayat
19. Berikut ini adalah tata cara sujud tilawah di luar shalat:
- Sujud dilakukan hanya sekali
 - Tanpa takbiratul ihram
 - Tanpa salam
 - Tanpa berdiri lebih dahulu
 - Dengan salam
 - Berdiri lebih dahulu
 - Membaca takbiratul ihram
 - Membaca $\text{هٰذَا خُذْنِيْٓ مِنْ ذٰلِكَ لِجَوْحِٓ هٰٓؤُلَآءِٓ اٰیٰتِ هٰٓؤُلَآءِٓ شٰوُوْهُ اٰیٰتِ هٰٓؤُلَآءِٓ}$
- Jawaban yang benar adalah...
- (1), (2), (3), dan (8)
 - (1), (4), dan (5)
 - (1), (4), (5), dan (8)
 - (6), (7), dan (8)
20. Yang tidak termasuk hikmah dari sujud tilawah adalah...
- Selalu ingat kepada Allah Swt
 - Terhindar dari belenggu setan
 - Terhindar dari sifat sombong
 - Akan menambahkan nikmat Allah
21. Berikut ini adalah tata cara sujud syukur:
- Berdiri menghadap kiblat
 - Niat
 - Membaca Surah al-Fatihah
 - Takbiratul ihram
 - Takbir untuk sujud

6. Takbir untuk sujud tanpa mengangkat kedua tangan
7. Sujud
8. Membaca doa
9. Membaca shalawat
10. Salam

Jawaban yang benar adalah...

- a. (1), (2), (4), (7), (6) dan (10) c. (3), (5), (6), (7), (8), dan (9)
 - b. (1), (2), (6), (7) dan (10) d. (1), (4), (6), (8), dan (10)
22. Di bawah ini ayat tentang perintah untuk bersyukur terdapat pada...
- a. Q. S. al-Baqarah: 152 c. Q. S. an-Nahl: 19
 - b. Q. S. Ibrahim: 7 d. Q. S. an-Nahl: 22
23. Di bawah ini yang tidak termasuk hikmah ssujud syukur, kecuali...
- a. Terhindar dari sifat sombong, karena apa yang diraih oleh manuis berasal dari Allah Swt.
 - b. Mendatangkan banyak manfaat
 - c. Nikmat yang Allah Swt. berikan akan bertambah
 - d. A dan C benar
24. Sujud syukur dapat dilakukan ketika..
- a. Di dalam shalat c. Mendengar kabar gembira
 - b. Di luar shalat d. Di dalam dan di luar shalat

Kunci Jawaban:

- | | | | | |
|------|-------|-------|-------|-------|
| 1. D | 6. C | 11. A | 16. C | 21. A |
| 2. B | 7. B | 12. B | 17. C | 22. A |
| 3. B | 8. A | 13. B | 18. B | 23. D |
| 4. D | 9. B | 14. A | 19. D | 24. C |
| 5. B | 10. B | 15. B | 20. D | 25. A |

Lampiran 3**LEMBAR OBSERVASI GURU SIKLUS I**

Nama Sekolah : MTs Al-Azhar Bi'ibadillah Tahalak Ujung Gading
 Kelas : VIII
 Mata Pelajaran : Fikih
 Materi : Sujud Syukur dan Sujud Tilawah
 Petunjuk : Berilah tanda (√) pada nomor 1,2,3, dan 4 menurut hasil pengamatan anda!

1 = kurang 2 = sedang 3 = baik 4 = sangat baik

No	Indikator	Nilai			
		1	2	3	4
1.	Membuka Pembelajaran				
	a. Menarik perhatian siswa				
	b. Menjelaskan tujuan pembelajaran				
	c. Mengelompokkan siswa dengan baik				
2.	Penggunaan Waktu dan Metode Pembelajaran				
	a. Menyediakan sumber dan alat bantu pembelajaran				
	b. Melaksanakan kegiatan pembelajaran				
	c. Menerapkan metode pembelajaran <i>whisper game</i> atau bisik berantai				
3.	Melibatkan dalam Proses Pembelajaran				
	a. Melibatkan siswa dalam kegiatan kelompok				

	b. Mengamati kegiatan siswa				
4.	Komunikasi dengan Siswa				
	a. Memberikan pertanyaan yang jelas dan tepat				
	b. Merespon pertanyaan siswa				
	c. Mengembangkan kemampuan siswa dalam kerja kelompok, berpendapat dan berbicara.				
5	Menutup Pembelajaran				
	a. Merangkum isi pelajaran				

Lampiran 4**LEMBAR OBSERVASI GURU SIKLUS II**

Nama Sekolah : MTs Al-Azhar Bi'ibadillah Tahalak Ujung Gading
 Kelas : VIII
 Mata Pelajaran : Fikih
 Materi : Sujud Syukur dan Sujud Tilawah
 Petunjuk : Berilah tanda (√) pada nomor 1,2,3, dan 4 menurut hasil pengamatan anda!

1 = kurang 2 = sedang 3 = baik 4 = sangat baik

No	Indikator	Nilai			
		1	2	3	4
5.	Membuka Pembelajaran				
	d. Menarik perhatian siswa				
	e. Menjelaskan tujuan pembelajaran				
	f. Mengelompokkan siswa dengan baik				
6.	Penggunaan Waktu dan Metode Pembelajaran				
	d. Menyediakan sumber dan alat bantu pembelajaran				
	e. Melaksanakan kegiatan pembelajaran				
	f. Menerapkan metode pembelajaran <i>whisper game</i> atau bisik berantai				
7.	Melibatkan dalam Proses Pembelajaran				
	c. Melibatkan siswa dalam kegiatan kelompok				

	d. Mengamati kegiatan siswa				
8.	Komunikasi dengan Siswa				
	d. Memberikan pertanyaan yang jelas dan tepat				
	e. Merespon pertanyaan siswa				
	f. Mengembangkan kemampuan siswa dalam kerja kelompok, berpendapat dan berbicara.				
5	Menutup Pembelajaran				
	b. Merangkum isi pelajaran				

Lampiran 5

LEMBAR OBSERVASI SISWA SIKLUS I

Hari/Tanggal :

Nama Sekolah :

No	Deskripsi	Catatan Pinggir	Refleksi	Kesimpulan
1.	<p>Pembelajaran siklus I dimulai pada hari Sabtu 22 Agustus 2020, pada pukul 09.30-10.10 WIB dan dilanjutkan kembali setelah istirahat, yaitu pukul 10.30-11.10 WIB.</p> <p>Peneliti membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam dan mengajak siswa untuk berdoa bersama, membaca Alquran surah dan ayat pilihan yang dibacakan oleh salah satu siswa. Peneliti menyapa kabar peserta didik, memeriksa kesiapan dan kehadiran (tapi saat itu absensi hilang), jadi peneliti menanyakan siapa saja yang tidak hadir. Namun keadaan sedikit ricuh, karena siswa menjawab secara beramai-ramai.</p> <p>Sebagian siswa yang menanyakan hal-hal yang tidak berkaitan dengan pembelajaran juga menjadi penyebab pembelajaran ribut (terlalu ramai), sehingga menyebabkan peneliti kewalahan untuk menenangkan siswa dan menghibau untuk menanyakan hal-hal yang bersifat pribadi di luar jam pembelajaran.</p>			<p>Sebagian siswa menanyakan hal-hal yang tidak berkaitan dengan pembelajaran atau bersifat pribadi.</p>

2.	<p>Saat pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan metode <i>whisper game</i>, pembelajaran juga menjadi ricuh (terlalu ramai), karena sebagian siswa tidak mengikuti arahan peneliti, seperti untuk tetap menghadap ke belakang saat sedang melaksanakan pembelajaran dengan metode <i>whisper game</i>, untuk tidak menguping kelompok lain dan siswa pertama yang sedang menghafal kalimat pada sobekan kertas yang mereka pilih. Oleh karenanya, keadaan kelas menjadi terlalu ramai, dan bising, dan mungkin mengganggu bagi kelas yang lain, sehingga peneliti merasa kewalahan untuk menenangkan siswa. Saat mengajukan pertanyaan kepada siswa, peneliti masih terfokus pada siswa yang duduk di bangku depan, sehingga siswa yang duduk di belakang merasa tidak bisa menjawab pertanyaan tersebut. Hal tersebut dapat dilihat dari pernyataan siswa berikut ini: <i>“Kalau saya ummi, tadi pas waktu ummi ngasih pertanyaan, ummi lebih memperhatikan yang di depan, jadi kami yang di belakang mau menjawab pun jadi nggak berani ummi, takut salah jawab juga ummi. Saya juga sukanya tadi belajar sama ummi, karena belajarnya pakai game, jadi nggak membosankan. Minggu depan ummi masuk lagi kan? (inf. 2).</i> Dan waktu menjelaskan materi pembelajaran peneliti masih terburu-buru. Hal tersebut juga sesuai pernyataan siswa berikut ini: <i>“Ummi tadi, pas menjelaskan, kayaknya terburu-buru ummi. Kami jarang diskusi ummi, tapi</i></p>		<p>Peneliti masih terburu-buru dalam menjelaskan materi. Lebih memperhatikan siswa yang duduk di depan. Keadaan siswa ricuh atau bising saat pelaksanaan pembelajaran dengan metode <i>whisper game</i>.</p>
----	--	--	--

	<p><i>kalau pelajaran yang lain ada juga yang sering ummi. Makanya tadi pas kerja kelompok, kami banyak yang nggak pande ngomongkan di depan ummi, trus jadi lupa juga mau ngomong apa ummi. Dari kami semua itu cuma sedikit yang pernah membacakan hasil diskusi ummi. (inf. 3)</i></p>			
3.	<p>Beberapa siswa menolak untuk merangkum materi pelajaran secara individu, karena malu-malu atau tidak percaya diri. Jadi, peneliti merangkum materi pelajaran bersama dengan siswa.</p>			<p>Sebagian siswa masih malu dan tidak percaya diri saat diminta baik untuk merangkum atau membacakan hasil diskusi di depan secara individu.</p>

Lampiran Lampiran 6

LEMBAR OBSERVASI SISWA SIKLUS II

Hari/Tanggal :

Nama Sekolah :

N O	Deskripsi	Catatan Pinggir	Refleksi	Kesimpulan
1.	<p>Pembelajaran siklus II dilaksanakan pada hari Sabtu 29 Agustus 2020, pada pukul 09.30-10.10 WIB dan dilanjutkan kembali setelah istirahat, yaitu pukul 10.30-11.10 WIB.</p> <p>Peneliti membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam dan mengajak siswa untuk berdoa bersama, membaca Alquran surah dan ayat pilihan yang dibacakan oleh salah satu siswa. Peneliti menyapa kabar peserta didik, memeriksa kesiapan dan kehadiran (tapi saat itu absensi hilang), jadi peneliti menanyakan siapa saja yang tidak hadir. Keadaan siswa sudah tidak ricuh lagi, karena di awal peneliti meminta yang menyebutkan hanya satu siswa. Dan siswa sudah tidak menanyakan hal-hal yang tidak berkaitan dengan pembelajaran lagi, sehingga keadaan kelas tidak bising.</p>			<p>Siswa tidak menanyakan hal-hal yang tidak berkaitan dengan pembelajaran atau hal pribadi lagi.</p>
2.	<p>Saat pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan metode <i>whisper game</i>, siswa sudah mengikuti arahan peneliti, seperti untuk tetap menghadap ke belakang saat sedang melaksanakan pembelajaran dengan metode <i>whisper game</i>, untuk tidak menguping kelompok lain dan siswa</p>			<p>Peneliti sudah memperhatikan semua siswa saat mengajukan pertanyaan, sehingga siswa tidak enggan saat ingin menjawab</p>

	<p>pertama yang sedang menghafal kalimat pada sobekan kertas yang mereka pilih, dikarenakan peneliti sudah memperbaiki kekurangan pada tahap siklus I dengan menetapkan peraturan dan lebih mengawasi siswa saat melaksanakan pembelajaran. Saat mengajukan pertanyaan kepada siswa, peneliti juga sudah memperhatikan terfokus pada semua siswa, sehingga semua siswa tidak enggan untuk bertanya dan menjawab pertanyaan. Hal tersebut dapat dilihat dari pernyataan siswa berikut ini: <i>“Kalau saya ummi, tadi pas waktu ummi ngasih pertanyaan, ummi juga udahnya memperhatikan kami yang di belakang, trus ummi juga bilang “Nggak papa, dijawab aja, kalau salah kan nanti kita perbaiki, duluan salah baru benarkan?” jadi kami jawab aja dulu ummi hehe..trus kami bertanya juga ummi. Saya juga suka tadi belajar sama ummi, karena belajarnya pakai game, jadi nggak membosankan. Ummi ngajar di sini aja ummi, hehe... (inf. 2)</i></p> <p>Dan waktu menjelaskan materi pembelajaran peneliti sudah terburu-buru lagi . Hal tersebut juga sesuai pernyataan siswa berikut ini: <i>“Ummi tadi, pas Ummi tadi pas menjelaskan udah nggak buru-buru lagi. Waktu kerja kelompok, kami juga udah berani ngomongkan di depan meskipun bahasanya bercampur ummi. jadi, saya udah bisa ngomongkan hasil diskusi di depan ummi.(inf. 3)</i></p>		<p>atau mengajukan pertanyaan. Dan peneliti sudah tidak terburu-buru lagi dalam menjelaskan.</p>
3.	<p>Sisw sudah berani saat diminta untuk merangkum materi pelajaran di depan dan sudah berani membacakan hasil diskusi di depan secara individu.</p>		<p>Siswa sudah berani dalam merangkum materi pelajaran secara individu.</p>

Lampiran 7

LEMBAR WAWANCARA SISWA SIKLUS I

Hari/Tanggal :

Nama Informan I :

Nama Sekolah :

No	Deskripsi	Catatan Pinggir	Refleksi	Kesimpulan
1.	<p>Waktu kita belajar Fiqih, apakah kamu selalu memperhatikan ummi menjelaskan?</p> <p>Informan 1: Iya ummi, saya perhatikan ummi, karena saya duduknya di bangku depan ummi.</p>			<p>Siswa memperhatikan peneliti waktu menjelaskan di depan, namun masih ada beberapa siswa yang tidak mendengarkan atau mani-main.</p>
2.	<p>Apakah kalian juga sering bertanya dan menjawab pertanyaan waktu belajar Fiqih?</p> <p>Informan 1: Kalau saya pernah ummi, menjawab pertanyaan sama menanya juga pernah ummi. Tapi kadang malu ummi.</p>			<p>Sebagian pernah bertanya dan menjawab pertanyaan, namun masih ada yang malu.</p>
3.	<p>Apakah waktu belajar Fiqih dengan ummi kalian sering belajar dengan berdiskusi, dan berpartisipasi dalam kelompok, seperti membacakan hasil diskusi?</p> <p>Informan 1: Kami jarang diskusi ummi sama ummi itu, kalau saya pernah bacakan hasil diskusi ummi, tapi malu-malu ummi.</p>			<p>Siswa masih malu dalam menyampaikan hasil diskusi di depan</p>

4.	<p>Bagaimana menurut kalian pembelajaran Fikih yang baru kita laksanakan tadi?</p> <p>Informan 1: Kalau menurut saya ummi, belajar sama ummi enak ummi, ummi ngajarnya suaranya jelas, ummi jalan-jalannya ke belakang, tapi pas kerja kelompok, ummi kayaknya udah nggak terlalu memperhatikan kami mau ngapain aja pas kerja kelompok itu ummi, jadi ada teman-teman yang ribut ummi.</p>			Kurang memperhatikan semua siswa saat sedang berdiskusi.
----	--	--	--	--

Hari/Tanggal :

Nama Informan II :

Nama Sekolah :

No	Deskripsi	Catatan Pinggir	Refleksi	Kesimpulan
1	<p>Waktu kita belajar Fikih, apakah kamu selalu memperhatikan ummi menjelaskan?</p> <p>Informan 2: Iya ummi, saya juga memperhatikan ummi menjelaskan, tapi kadang saya kombur juganya ummi kalau pas ummi nggak lihat ke belakang.</p>			Siswa memperhatikan peneliti waktu menjelaskan di depan, namun masih ada beberapa siswa yang tidak mendengarkan atau mani-main.
2	<p>Apakah kalian juga sering bertanya dan menjawab pertanyaan waktu belajar Fikih?</p> <p>Informan 2: Saya jarang ummi, tadi pas ummi ngasih pertanyaan, ummi lebih memperhatikan yang di depan, jadi kami yang di belakang mau menjawab pun jadi ngga berani ummi, takut salah jawab juga</p>			<ol style="list-style-type: none"> 1. Tidak berani bertanya 2. Peneliti lebih banyak memperhatikan yang di depan

	ummi.			
3	<p>Apakah waktu belajar Fikih dengan ummi kalian sering belajar dengan berdiskusi, dan berpartisipasi dalam kelompok, seperti membacakan hasil diskusi?</p> <p>Informan 2: Kalau saya nggak pernah membacakan hasil diskusi ummi, saya malu ummi (tersenyum), nggak pande saya ngomongkannya ummi.</p>			<p>Masih ada siswa yang tidak tahu cara menyampaikan hasil diskusi di depan.</p>
4	<p>Bagaimana menurut kalian pembelajaran Fikih yang baru kita laksanakan tadi?</p> <p>Informan 2: Kalau saya sukanya tadi belajar sama ummi, karena belajarnya pakai game, jadi nggak membosankan. Kalau saya ummi, tadi pas waktu ummi ngasih pertanyaan, ummi lebih memperhatikan yang di depan, jadi kami yang di belakang mau menjawab pun jadi nggak berani ummi, takut salah jawab juga ummi. ummi juga buru-burunya waktu belajar tadi.</p>			<ol style="list-style-type: none"> 1. Peneliti masih buru-buru dalam menjelaskan materi. 2. Lebih memperhatikan siswa yang di depan saat memberikan pertanyaan.

Lampiran 8

WAWANCARA SISWA SIKLUS II

Hari/Tanggal :
 Nama Informan I :
 Nama Sekolah :

No	Deskripsi	Catatan Pinggir	Refleksi	Kesimpulan
1.	<p>Waktu kalian belajar Fikih, apakah kamu selalu memperhatikan ummi itu menjelaskan?</p> <p>Informan 1: Iya ummi, karena saya duduknya di bangku depan ummi, jalan-jalan juganya ummi ke belakang.</p>			<p>Siswa sudah memperhatikan peneliti saat menjelaskan, dan peneliti juga sudah memperhatikan semua siswa.</p>
2.	<p>Apakah kalian juga sering bertanya atau menjawab pertanyaan waktu belajar Fikih?</p> <p>Informan 1: Kalau saya pernah ummi, menjawab pertanyaan sama menanya juga pernah ummi.</p>			<p>Siswa sudah berani untuk bertanya dan menjawab pertanyaan.</p>
3.	<p>Apakah waktu belajar Fikih dengan ummi kalian sering belajar dengan berdiskusi, dan berpartisipasi dalam kelompok, seperti membacakan hasil diskusi?</p> <p>Informan I: Saya udah pernah bacakan hasil diskusi ummi.</p>			<p>Siswa sudah berani membacakan hasil diskusi di depan siswa atau kelompok lain.</p>
4.	<p>Bagaimana menurut kalian pembelajaran Fikih yang baru kita laksanakan tadi?</p> <p>Informan 1: Kalau menurut saya ummi, belajar sama ummi enak ummi, ummi ngajarnya suaranya jelas, ummi jalan-jalannya ke belakang, pas kerja kelompok tadi udahnya ummi perhatikan kami.</p>			<ol style="list-style-type: none"> 1. Peneliti sudah memperhatikan semua siswa saat mengajar. 2. Siswa antusias saat mengikuti pembelajaran dengan menggunakan metode <i>whisper game</i>.

Hari/Tanggal :
 Nama Informan II :
 Nama Sekolah : M

N O	Deskripsi	Catatan Pinggir	Reflek si	Kesimpulan
1	<p>Waktu kalian belajar Fikih, apakah kamu selalu memperhatikan ummi itu menjelaskan?</p> <p>Informan 2: Kalau saya ummi, saya juga memperhatikannya ummi menjelaskan, karena yang kerasan pula suara ummi, biar ngga ummi panggil terus saya, hehe...</p>			<p>Siswa sudah memperhatikan peneliti saat menjelaskan, dan peneliti juga sudah memperhatikan semua siswa.</p>
2	<p>Apakah kalian juga sering bertanya atau menjawab pertanyaan waktu belajar Fikih?</p> <p>Informan 2: Kalau saya ummi, tadi pas waktu ummi ngasih pertanyaan, ummi juga udahnya memperhatikan kami yang di belakang, trus ummi juga bilang “Nggak papa, dijawab aja, kalau salah kan nanti kita perbaiki, duluan salah baru benarkan?” jadi kami jawab aja dulu ummi. Trus kami bertanya juga ummi.</p>			<p>Peneliti sudah memperhatikan semua siswa saat memberikan pertanyaan dan saat siswa ingin menjawab pertanyaan.</p>
3	<p>Apakah waktu belajar Fikih dengan ummi kalian sering belajar dengan berdiskusi, dan berpartisipasi dalam kelompok, seperti membacakan hasil diskusi?</p> <p>Informan 2: Tadi saya juga udahnya pernah membacakan hasil kerja kelompok di depan ummi, tadi pas belajar sama ummi.</p>			<p>Siswa sudah berani membacakan hasil diskusi di depan siswa atau kelompok lain.</p>

4	<p>Bagaimana menurut kalian pembelajaran Fikih yang baru kita laksanakan tadi?</p> <p>Informan 2: Kalau saya sukanya tadi belajar sama ummi, karena belajarnya pakai game, jadi nggak membosankan belajar sama ummi tadi, Kami yang di belakang juga ummi suruhnya menanya sama menjawab ummi. Trus nggaknya buru-buru lagi menjelaskan.</p>			<p>3. Peneliti sudah tidak buru-buru dalam menjelaskan materi.</p> <p>4. Siswa antusias saat mengikuti pembelajaran dengan menggunakan metode <i>whisper game</i>.</p>
---	---	--	--	--

Lampiran 9







