

ABSTRAK

Nur Syifa Selfia. 1212020191. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Number Head Together Berbantuan Media Board Game Edumaze Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (Penelitian Quasi Eksperimen Pada Siswa kelas X di SMAN 24 Bandung).

Pendidikan Agama Islam (PAI) memiliki peran strategis dalam membentuk karakter dan moral peserta didik. Namun, dalam praktiknya di sekolah, pembelajaran PAI masih menghadapi kendala rendahnya hasil belajar siswa. Berdasarkan observasi awal di SMAN 24 Bandung, mayoritas siswa kelas X belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 78. Hal ini diduga disebabkan oleh dominasi metode pembelajaran konvensional yang bersifat satu arah dan kurang melibatkan siswa secara aktif.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: (1) bagaimana penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Numbered Heads Together (NHT) berbantuan media Board Game Edumaze dalam pembelajaran PAI; (2) peningkatan hasil belajar siswa setelah penerapan model tersebut; dan (3) perbedaan hasil belajar antara siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model NHT dan siswa yang menggunakan metode konvensional.

Penelitian ini didasari oleh pendekatan konstruktivistik dan teori belajar berbasis pengalaman yang menekankan pentingnya keterlibatan aktif peserta didik dalam membangun pengetahuan. Model NHT memfasilitasi kolaborasi kelompok dan tanggung jawab individu, sementara Board Game Edumaze sebagai media inovatif mendukung suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan, khususnya dalam memahami materi fiqih muamalah.

Metode yang digunakan adalah kuantitatif dengan desain kuasi eksperimen tipe nonequivalent control group. Subjek penelitian terdiri dari dua kelas X di SMAN 24 Bandung, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Teknik pengumpulan data meliputi pre-test, post-test, serta observasi terhadap aktivitas guru dan peserta didik. Analisis data dilakukan dengan uji Wilcoxon, uji Mann-Whitney U, dan perhitungan N-Gain.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai post-test kelas eksperimen sebesar 83,97, sedangkan kelas kontrol sebesar 76,76. Nilai signifikansi uji Mann-Whitney U Asymp. Sig < 0,003, menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok, maka (H_a) diterima dan (H_o) ditolak. Analisis N-Gain menunjukkan peningkatan hasil belajar pada kategori tinggi sebesar 0,7524 di kelas eksperimen, dan kategori sedang sebesar 0,6479 di kelas kontrol. Dengan demikian, penerapan model pembelajaran kooperatif tipe NHT berbantuan media Board Game Edumaze terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Kata kunci: *Numbered Heads Together, Board Game Edumaze, hasil belajar.*