

ABSTRAK

Nisa Setia Arum, 1222020219. Penerapan Metode *Questioning* Interaktif Berbantu Media *Flash Card* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa pada Mata Pelajaran PAIBP (Penelitian Kuasi Eksperimen Pada Siswa Kelas X SMAN 25 Bandung)

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran PAIBP di kelas X SMAN 25 Bandung yang ditandai dengan rendahnya pemahaman terhadap materi pembelajaran dan kurangnya partisipasi aktif. Dengan adanya permasalahan tersebut, peneliti menawarkan inovasi baru yaitu dengan menggunakan metode *questioning* interaktif berbantu media *flash card* yang bersifat lebih aktif, komunikatif, dan interaktif.

Tujuan penelitian adalah: (1) Mendeskripsikan penerapan metode *questioning* interaktif berbantu media *flash card* pada mata pelajaran PAIBP, (2) Mengetahui peningkatan hasil belajar kognitif siswa setelah menggunakan metode *questioning* interaktif berbantu media *flash card*.

Penelitian ini didasarkan pada asumsi bahwa hasil belajar kognitif dipengaruhi oleh penggunaan metode dan media pembelajaran. Metode *questioning* interaktif berbantu media *flash card* diduga dapat menciptakan keterlibatan aktif dan berdasarkan kerangka berpikir serta hipotesis yang diuji diduga dapat meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik dalam mata pelajaran PAIBP.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode kuasi eksperimen dengan desain *nonequivalent control group design*. Teknik pengumpulan data melalui wawancara, observasi, *test*, dan studi dokumentasi. Sedangkan teknik analisis data menggunakan analisis statistik deskriptif, uji normalitas, uji homogenitas, uji N-Gain, dan uji hipotesis yang menggunakan *Independent Sampel T-test*.

Hasil penelitian menunjukkan: (1) Penerapan metode *questioning* interaktif berbantu media *flash card* pada mata pelajaran PAIBP memperoleh hasil observasi 84% dengan kategori “Sangat Baik”. (2) Hasil belajar kognitif peserta didik mengalami peningkatan setelah menggunakan metode *questioning* interaktif berbantu media *flash card* yang dibuktikan dengan hasil rata-rata *pre-test* kelas eksperimen sebesar 57,20 meningkat menjadi 83,40 pada *post-test*, sedangkan kelas kontrol rata-ratanya dari 52,80 meningkat menjadi 71,65. (3) Uji normalitas menunjukkan jika data penelitian terdistribusi normal dengan nilai signifikansi $> 0,05$ dan uji homogenitas menunjukkan nilai signifikansi $> 0,316 >$ yang berarti data bersifat homogen. (4) Hasil N-Gain pada kelas eksperimen menunjukkan rata-rata sebesar 0,6392 atau 63,92% dengan kategori “Sedang”, sedangkan kelas kontrol sebesar 0,4155 atau 41,55% dengan kategori “Sedang”. Hasil uji hipotesis juga menunjukkan nilai dari *t*-hitung 5,469 dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, sehingga menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar kognitif setelah menerapkan metode *questioning* interaktif berbantu media *flash card*.

Kata Kunci: Metode *Questioning* Interaktif, Media *Flash Card*, Hasil Belajar Kognitif, PAIBP