

ABSTRAK

Rezha Annisa Nurul Isnaeni, 1192020199, 2023. Pengaruh Media Permainan Kartu Bergambar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Materi Hukum Nun Mati Atau Tanwin (Penelitian Quasi Eksperimen Terhadap Siswa Kelas VII SMP Handayani 1 Banjaran).

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh fenomena yang ada di SMP Handayani 1 Banjaran, yaitu mengenai hasil belajar PAI siswa pada materi hukum tajwid yang belum mencapai nilai KKM, Siswa merasa materi ini sulit untuk dipahami. Hal ini dapat terjadi karena proses pembelajaran yang dilaksanakan monoton dan hanya menggunakan media yang masih umum, sehingga siswa cepat merasa bosan. Salah satu solusi yang dapat dilakukan adalah dengan menggunakan media permainan kartu bergambar.

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengetahui hasil belajar siswa sebelum menggunakan media permainan kartu bergambar di kelas VII SMP Handayani 1 Banjaran; (2) mengetahui proses penerapan media permainan kartu bergambar di kelas VII SMP Handayani 1 Banjaran; (3) mengetahui peningkatan hasil belajar siswa kelas VII SMP Handayani 1 Banjaran setelah menggunakan media permainan kartu bergambar.

Penelitian ini didasarkan pada gagasan bahwa penggunaan media dapat meningkatkan hasil belajar. Salah satunya dengan menggunakan media permainan kartu bergambar. Kelebihan dari media ini adalah memudahkan guru dalam memperkenalkan siswa tentang hukum nun mati atau tanwin. Oleh karena itu, hipotesis yang diajukan adalah terdapat pengaruh yang signifikan media permainan kartu bergambar terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi eksperimen dengan bentuk *nonequivalent control grup desain*. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, tes, studi dokumentasi dan wawancara. Adapun teknik analisis data menggunakan statistik deskriptif, uji *N-gain*, uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis. Jika data tidak berdistribusi normal maka dilakukan uji wilcoxon dan uji *menn-whitney* dengan sampel sebanyak 51 siswa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Hasil belajar siswa di kelas eksperimen ketika menggunakan media yang masih umum hasil *pre-test* nya termasuk pada kategori rendah dengan nilai rata-rata 64.81. Sedangkan kelas kontrol hasil *pre-test* nya termasuk pada kategori sangat rendah dengan nilai rata-rata 46.80; (2) Proses penerapan media permainan kartu bergambar di kelas eksperimen terlaksana dengan baik. Hal ini dapat dilihat dari hasil nilai rata-rata skor observasi pelaksanaan pembelajaran yaitu sebesar 86,6 yang termasuk dalam kategori sangat efektif; (3) Peningkatan hasil belajar siswa setelah diterapkan media permainan kartu bergambar berada pada kategori tinggi dengan nilai *N-gain* sebesar 0.7301. Terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas kontrol dan eksperimen berdasar uji *mann whitney* yang menunjukkan bahwa Z_{hitung} sebesar -3.973 dengan nilai sig. 0.000 lebih kecil dari 0.05. Maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis (H_a) diterima.