

ABSTRAK

Shelli Zein, 1202020156, 2024, Penerapan Media Papan *QR-Code Truth or Dare* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (Penelitian pada Siswa Kelas X di MAS YPP Sukamiskin Kota Bandung).

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pentingnya pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dalam mengembangkan nilai-nilai moral Islam di kalangan siswa. Studi pendahuluan menunjukkan bahwa dari 30 siswa, dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 75, rata-rata nilai mencapai 67. Hal ini menunjukkan masih terdapat sejumlah siswa yang belum mencapai nilai KKM. Penelitian ini mengusulkan media pembelajaran papan *QR-Code truth or dare* untuk meningkatkan hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam pada kelas X di MAS YPP Sukamiskin Bandung.

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengetahui desain papan *QR-Code Trurt or Dare* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam; (2) mengetahui penerapan media papan *QR-Code Truth or Dare* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam; (3) mengetahui peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam setelah diterapkannya media papan *QR-Code Truth or Dare*.

Penelitian ini didasarkan pada gagasan bahwa penggunaan berbagai macam media pembelajaran dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Salah satunya ialah dengan menggunakan media pembelajaran papan *QR-Code truth or dare*. Maka dengan demikian, hipotesis yang diajukan adalah terdapat pengaruh yang signifikan antara penerapan media papan *QR-Code truth or dare* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *quasi eksperiment* dengan desain *nonequivalent control group design*. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini ialah observasi, tes, wawancara, dan studi dokumentasi. Adapun analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik perhitungan uji Independent Sample t-Test dengan jumlah sampel sebanyak 60 peserta didik.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa: (1) desain media papan *QR-Code truth or dare* ini terinspirasi dari tema mata pelajaran yang diambil yaitu Sejarah Kebudayaan Islam materi Fathu Makkah yang didesain menggunakan aplikasi canva.; (2) proses penerapan media papan *QR-Code truth or dare* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di kelas eksperimen telah terlaksana dengan baik. Hal ini dapat dilihat dari hasil rata-rata skor observasi pelaksanaan pembelajaran selama dua pertemuan yaitu sebesar 91% yang termasuk kedalam kategori sangat baik; (3) terdapat peningkatan yang signifikan antara penerapan media pembelajaran papan *QR-Code truth or dare* terhadap hasil belajar siswa di kelas eksperimen. Hal ini dapat dilihat dari hasil uji Independent Sample t-test atau uji T yang menunjukkan bahwa Sig. (-2tailed) lebih kecil dari 0.05 atau Sig. (-2tailed) $0.000 < 0.05$.

Kata Kunci: Media Papan *QR-Code Truth or Dare*, Hasil Belajar, Sejarah Kebudayaan Islam