ABSTRAK

PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF GAME EDUKASI POWER POINT UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN SISWA DAN HASIL BELAJAR PADA MATERI SEJARAH KEBUDYAAN ISLAM KELAS 8B PONDOK PESANTREN MUHAMMADIYAH ULIL ALBAB 2 NGAWI TAHUN AJARAN 1445-1446 H

Diya Fauziyah Ramadhani

422021113043

Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam merupakan materi yang diajarkan di pondok pesantren Muhammadiyah ulil albab 2 pakah ngawi. Materi ini diajarkan guna untuk meningkatkan kesemangatan siswa dalam memahami, mengenal, menghayati Sejarah islam. Metode yang digunakan guru pengampu pelajaran Sejarah kebudayaan islam yaitu ceramah yang menyebabkan siswa menjadi tidak semangat dalam belajar. Berdasarkan observasi, nilai awal tahun kelas 8b 1444-1445 mencapai rata-rata sebesar 3.5, dan Ketika proses pembelajaran berlangsung keaktifan siswa kurang semangat sehingga menyebabkan menurunya hasil nilai belajar maka, dari data yang telah didapatkan, peneliti menyimpulkan bahwa hasil belajar dan kesemangatan siswa pada materi SKI mengalami penurunan sehingga sangat memerlukan peningkatan. Dengan ini, peneliti melakukan tindakan dengan penerapan media pembelajaran interaktif game edukasi power point dalam meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa.

Penelitian ini bertujuan untuk: mengetahui peningkatan keaktifan belajar siswa kelas 8B dengan menerapkan media pembelajaran interaktif game edukasi powerpoint materi SKI, mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dengan penerapan media pembelajaran interaktif game edukasi powerpoint pada materi SKI kelas 8B Pondok Pesantren Muhammadiyah Ulil Albab 2 Pakah Ngawi tahun ajaran 1445-1446 H.

Penelitian ini peneliti menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas oleh Kemmis & Mc Taggart, yang terdapat empat tahap diantaranya: perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi, yang pelaksanaannya dilakukan dengan dua siklus untuk mengetahui keaktifan dan hasil belajar siswa. Subjek penelitian ini kelas 8B terdiri dari 18 siswa dan objek peneltian ini adalah peningkatan keaktifan siswa dan hasil belajar siswa. Untuk mendapatkan data yang diperlukan, peneliti menggunakan metode observasi, dokumentasi dan tes.

Hasil dari penelitian materi SKI kelas 8B Pondok Pesantren Muhammadiyah Ulil Albab 2 Pakah Ngawi tahun 1445-1446 dengan hasil sebagai berikut: pada siklus pertama keaktifan siswa mencapai 53.89% dari 18 siswa pada siklus kedua kekatifan siswa mencapai 93.89% dari 18 siswa. Penerapan media pembelajaran interaktif game edukasi power point pada siklus pertama dengan jumlah 8 siswa yang telah mencapai rata-rata dengan persentase hasil belajar siswa 44.44% dan hasil belajar siswa pada siklus kedua dengan jumlah 18 siswa yang telah mencapai rata-rata dengan persentase hasil belajar 100% .

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti mengajukan beberapa saran: siswa agar menumbuhkan kesemangatan dalam pembelajaran, guru hendaknya mengembangkan cara mengajarnya dengan menggunakan media pembelajaran interaktif game edukasi power point pada materi SKI.

Kata Kunci: *Game edukasi Power Point, Sejarah Kebudayaan Islam, Hasil Belajar*.

UNIDA GONTOR
UNIVERSITAS DARUSSALAM GONTOR

مستخلص

تطبيق وسائل التعلم الألعاب التعليمية المبنية على Power Point لترقية نشاط الطلاب ونتائج التعلم فى مادّة التاريخ الإسلامي للصف الثامن B معهد المحمدية أولو الألباب الثانى فاكاه نجاوي فى السنة ١٤٤٥-١٤٤٦

دية فوزية رمضانى

٤٢٢٠٢١١١٣٠٤٣

مادة التاريخ الاسلامى واحدة من الدروس فى المعهد المحمدية أولوا الالباب ٢ فكاه نجاوى. هذه المادة للتعليم نشاط الطلاب للفهم، للمعرفة، وعيش التاريخ الاسلامى. الطيقة التى يستعمل المعلم هو الطريقة المباشرة، وطريقة المحاضرة وهذه الطريقة مملة فى التعلم. بملاحظة النتيجة فى العام الدراسى ١٤٤٤-١٤٤٥ للفصل الثامن B التى حصلت إلى متوسط ٣،٥ ونقصان نشاط الطلاب عند التعلم حتى يسبب إنحطاط النتائج لذلك، دلّت البيانات إلى أن نتائج التعلم فى مادة التاريخ الاسلامى قد انحطّت وتحتاج إلى الترقية. تتخذ الباحثة إجراءات من خلال تطبيق وسائل التعلم الألعاب التعليمية المبنية على power point لترقية نتائج التعلم ونشاط الطلاب فى مادة التاريخ الاسلامى الفصل الثامن B معهد المحمدية أولوا الألباب الثانى فكاه نجاوى.

بهدف هذا البحث: لترقية نشاط الطلاب ولترقية نتيجة تعلم الطلاب بتطبيق وسائل التعلم الألعاب التعليمية المبنية على power point فى المادة التاريخ الاسلامى فى الفصل الثامن B معهد المحمدية أولوا الألباب الثانى فكاه نجاوى فى السنة ١٤٤٥-١٤٤٦.

هذا البحث عبارة عن بحث إجراء الفصل من قول Kemmis & Mc Taggart، الذى يتكون من أربعة مراحل وهي: التخطيط، التنفيذ، الملاحظة، والمنعكسة. والذى يعقد إلى دورتين لترقية نشاط الطلاب ونتيجة تعلم الطلاب. كان موضوع البحث فى الفصل الثامن بعدد ١٨ طالبا ولجمع البيانات تستخدم الباحثة طريقة الملاحظة،ولتوثيق، والاختبار. ونتائج البحث كالتالي: فى الدور الأول معيار نشاط الطلاب ٥٣،٨٩٪ من ١٨ طالبا والدور الثانى بمعيار ٩٣،٨٩٪ من ١٨ الطلاب.

بتطبيق وسائل التعلم الألعاب التعليمية المبنية على Power Point فى الدور الأول نجح ٨ طلاب بالنسبة المئوية ٤٤،٤٤٪ ونتيجة التعلم فى الدور الثانى نجح ١٨ طالبا بنسبة مائوية ١٠٠٪. بناء على البحث الذى تم إجراؤه، إقترحت الباحثة عدة إقتراحات: أن يحسن الطلاب النشاط عند الدراسة، ويحسن المعلم عملية التعليم بتطبيق وسائل التعلم الالعاب المبنية على Power Point فى مادة التاريخ الاسلامى.

الكلماب الرئيسية: الألعاب التعليمية power point، التاريخ الاسلامى، نتيجة التعلم.

UNIDA GONTOR
UNIVERSITAS DARUSSALAM GONTOR