

ABSTRAK

PENGUNAAN GAME EDUKASI BERBASIS POWER POINT UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR DAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA KELAS 9 PADA PELAJARAN AL-QUR'AN DAN HADITS SI MTs MAARIF MUNGUNG PONOROGO

Firman Widy Atmoko

422021111058

Penelitian Tindakan kelas ini dilatar belakangi oleh rendahnya nilai belajar siswa kelas 9 di Mts Maarif Mungung, Ponorogo pada materi Al-Qur'an dan Hadits. Hal ini disebabkan oleh kurangnya keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar, kurangnya inovasi pengajar yang hanya menggunakan metode ceramah, yang menyebabkan murid menjadi cepat bosan dan jenuh sehingga proses pembelajaran tidak maksimal sehingga tidak mencapai target dan tujuan pembelajaran.

Tujuan penelitian ini adalah (1) untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas 9 pada materi al-qur'an dan hadits dengan menggunakan Media Game edukasi berbasis power point di Mts Maarif Mungung Ponorogo. (2) untuk meningkatkan Hasil belajar siswa kelas 9 pada materi al-qur;an dan hadits dengan menggunakan Media Game edukasi berbasis power point di Mts Maarif Mungung Ponorogo

Jenis pada penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas kolaboratif. Dalam penelitian ini peneliti menjadi guru dan dibantu oleh observer yang akan mengobservasi keaktifan belajar siswa saat Pembelajaran berlangsung. Penelitian ini terdiri dari Siklus pertama dan Siklus kedua yang terdiri atas: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Teknik dan alat perigumpulan data pada penelitian ini adalah menggunakan Teknik analisis deskriptif terhadap data berupa dokumentasi hasil belajar siswa, lembar observasi dan hasil test.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Game edukasi berbasis power point memberi pengaruh pada suasana pembelajaran menjadi lebih aktif. Keaktifan siswa pada siklus pertama mencapai 46.4% dan pada siklus kedua meningkat menjadi 90.5% Peningkatan yang terjadi dari siklus pertama ke siklus kedua sebesar 44.1% Sedangkan untuk hasil belajar, pada siklus I nilai persentase ketuntasan 37% dengan rincian 18 siswa belum mencapai KKM dan 11 siswa telah mencapai KKM. Karena itu peneliti memutuskan untuk melakukan siklus kedua. Pada siklus kedua terdapat peningkatan nilai dengan siswa yang telah mencapai KKM adalah sebanyak 24 siswa dengan persentase 82%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media Game edukasi berbasis power point dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan pembahasan diatas peneliti memberikan saran 1) bagi guru agar memiliki inovasi pembelajaran dengan menerapkan media pembelajaran yang dianggap bisa membantu proses pembelajaran dan agar mempersiapkan materi ajar dengan baik dan lengkap. 2) bagi peneliti selanjutnya yang menerapkan media pembelajaran POWER POINT agar dapat dikembangkan dengan variasi berbeda seperti template yang berbeda, elemen yang berbeda, atau mata pelajaran yang berbeda

Kata Kunci: keaktifan siswa, hasil belajar, Al-qur'an dan hadits, media pembelajaran Power point

ABSTRACT

THE USE OF POWERPOINT-BASED EDUCATION GAME TO IMPROVE THE LEARNING OUTCOMES AND LEARNING ACTIVE ENGAGEMENT OF 9th GRADE STUDENTS IN AL-QURAN AND HADITH LESSONS AT MTs MAARIF MUNGUNG PONOROGO

Firman Widy Atmoko

422021111058

This classroom action research is motivated by the low learning scores of 9th grade students at Mts Maarif Mungung, Ponorogo on Al-Qur'an and Hadith material. This is caused by the lack of student activeness in the teaching and learning process, the lack of teacher innovation that only uses the lecture method, which causes students to become bored and bored quickly so that the learning process is not optimal so that it does not reach the target and learning objectives.

The objectives of this study are (1) to increase the learning activeness of 9th grade students in the material of al-qur'an and hadith by using educational game media based on power point at Mts Maarif Mungung Ponorogo. (2) to improve the learning outcomes of 9th grade students on the material of al-qur'an and hadith by using educational game media based on power point at Mts Maarif Mungung Ponorogo.

The type of this research is collaborative Classroom Action Research. In this study, the researcher became a teacher and was assisted by an observer who would observe student learning activeness during the learning process. This research consists of the first cycle and the second cycle which consists of: planning, implementation, observation, and reflection. Data collection techniques and tools in this study are using descriptive analysis techniques on data in the form of documentation of student learning outcomes, observation sheets and test results.

The results showed that educational game media based on power point influenced the learning atmosphere to be more active. Student activeness in the first cycle reached 46.4% and in the second cycle increased to 90.5% The increase that occurred from the first cycle to the second cycle was 44.1% As for learning outcomes, in cycle I the percentage value of 37% completeness with details of 18 students not reaching KKM and 11 students have reached KKM. Therefore the researcher decided to do a second cycle. In the second cycle there was an increase in grades with 24 students who had reached the KKM with a percentage of 82%. Thus it can be concluded that educational game media based on power point can increase student activeness and learning outcomes.

Based on the discussion above, the researcher provides suggestions 1) for teachers to have learning innovations by applying learning media that are considered to help the learning process and to prepare teaching materials properly and completely. 2) for further researchers who apply POWER POINT learning media to be able to develop with different variations such as different templates, different elements, or different subjects.

Keywords: student activeness, learning outcomes, Al-quran and hadith, Power point learning media