

ABSTRAK
EFEKTIVITAS MEDIA BELAJAR SMART WINDOWS PUZZLE TERHADAP HASIL
BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA ISLAM KELAS 11 SMK AL BASYARIYAH
CARUBAN

Megan Wicaksono

412020111087

Penelitian ini diangkat dan dilatarbelakangi permasalahan yang ada pada pengembangan proses pembelajaran yang ada pada dunia pendidikan. Observasi yang dilakukan untuk memperkuat masalah yang ada di lembaga pendidikan SMK Al Basyariyah Pilangkenceng, menunjukkan uji penggunaan media pembelajaran *Smart Windows Puzzle*, diketahui peserta didik kelas 11 mempelajari mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Keseluruhan siswa memiliki pemerolehan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang terbilang baik, tetapi model pembelajaran yang digunakan monoton, hasil belajar hanya pada kognitif saja, namun belum dapat mencakup keseluruhan pada 3 ranah pendidikan. Dari hasil lapangan, maka peneliti ingin membandingkan bagaimana pengaruh hasil belajar Pendidikan Agama Islam terhadap media pembelajaran *Smart Windows Puzzle* pada siswa kelas 11 SMK Al Basyariyah Pilangkenceng.

Tujuan yang hendak dicapai pada penelitian adalah mengetahui efektivitas, peningkatan, perbandingan, dan pengaruh hasil belajar siswa dengan metode eksperimen pada siswa dengan media pembelajaran *Smart Windows Puzzle* pada materi Pendidikan Agama Islam siswa kelas 11 SMK Al Basyariyah Pilangkenceng. Dengan menggunakan media pembelajaran tersebut bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Penelitian ini merupakan penelitian Kuantitatif Eksperimen dengan menggunakan metode *Tru Experimental Design* dalam bentuk *Pretest-Posttest Control Design*. Penelitian ini dilakukan pada kelas 11 dengan jumlah anak dengan populasi berjumlah 81 anak, dengan pengambilan sampel anak sejumlah 50, 24 siswa pada kelas 11 TKR 03 sebagai kelas Eksperimen, dan 26 siswa pada kelas 11 TKR 01 sebagai kelas Kontrol. Pengambilan sampel penggunaan yang digunakan yaitu pengambilan sampel Systematic Random Sampling (sampel kelompok) dilakukan sistematis dalam populasi tersebut. Metode yang digunakan adalah metode pengumpulan data menggunakan tes (*posttes*) dan metode analisis menggunakan program *IBM SPSS V27,0*.

Olah data yang dilaksanakan oleh peneliti, dapat ditarik kesimpulan pada hasil belajar Pendidikan Agama Islam dilihat dari hasil *posttes* antara kedua kelas yang diteliti yaitu kedua kelompok kelas yang memperoleh hasil nilai rata-rata pada kelas eksperimen yaitu 89,58, sedangkan kelas kontrol memperoleh hasil nilai rata-rata sebesar 78,85. Dari hasil data yang telah diuji terbukti nilai means $89,58$ (Kelas Eksperimen) $> 78,85$ (Kelas Kontrol). Diperkuat dengan hasil uji Hipotesis menggunakan *Uji Mann Whitney U Test*, Uji tersebut digunakan karena tidak tercapainya uji normalitas pada persyaratan analisa data. Hasil uji hipotesis statistika menyatakan nilai signnifikansi (*Sig 2 Tailed*) $0,000 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa Penggunaan media pembelajaran *Smart Windows Puzzle* efektif pada hasil belajar Pendidikan Agama Islam.

Dari hasil penelitian diharapkan: (1. Bagi guru selaku pendidik di SMK Al Basyariyah Pilangkenceng agar dapat menjadi acuan dalam menciptakan ide-ide yang inovatif dalam pembelajaran dan juga evaluasi di kegiatan belajar Pendidikan Agama Islam dan hasil belajar siswa. (2. Untuk sekolah diharapkan agar lebih memperhatikan evaluasi dari kegiatan belajar mengajar setiap materi dan terutama pentingnya integrasi mata pelajaran Pendidikan Agama Islam sama pentingnya dengan mata pelajaran saintik di Sekolah Menengah Kejuruan.

Kata kunci : Hasil Belajar, Pendidikan Agama Islam, *Smart Windows Puzzle*.

ABSTRACT
EFFECTIVENESS OF SMART WINDOWS PUZZLE LEARNING MEDIA ON ISLAMIC
EDUCATION LEARNING OUTCOMES IN GRADE 11 STUDENT OF SENIOR HIGH
VOCATIONAL SCHOOL AL BASYARIYAH CARUBAN

Megan Wicaksono

412020111087

The research was motivated by problems in the development of learning processes in the world of education. Observations carried out to strengthen existing problems at the Al Basyariyah Pilangkenceng Senior High Vocational School, showed that the test of using the Smart Windows Puzzle learning media, it was discovered that grade 11 students were studying Islamic Education subjects. Overall students have obtained fairly good student learning outcomes in Islamic Education subjects, but the learning model used is monotonous, learning outcomes are only cognitive, but cannot cover all 3 educational domains. The field results, so the researchers want to compare the influence of Islamic Education learning outcomes on the Smart Windows Puzzle learning media for Class 11 students at Al Basyariyah Pilangkenceng Senior High Vocational School.

The point of the research is to find out the effectiveness, improvement, comparison and influence of student learning outcomes using the experimental method on students using the Smart Windows Puzzle learning media on an Islamic Education lesson for grade 11 students at Al Basyariyah Pilangkenceng Senior High Vocational School. With using learning media, the aim is to improve student learning outcomes.

This research is a Quantitative Experimental research using the Tru Experimental Design method in the form of a Pretest-Posttest Control Design. This research was conducted in class 11 with a population of 81 students, with a sample of 50 students, 24 students in class 11 Mechanic 03 as the Experiment class, and 26 students in class 11 Mechanic 01 as the Control class. The sampling used is Systematic Random Sampling (group samples) carried out systematically in this population. The method used is a data collection method using a test (posttest) and an analysis method using the IBM SPSS V27.0 program.

Data processing carried out by researchers can saw conclusions on the learning outcomes of Islamic Education seen from the results of the posttest between the two classes studied, namely the two class groups which obtained an average score in the experimental class, namely 89.58, while the control class obtained an average score of 78.85. From the results of the data that has been tested, it is proven that the mean value is 89.58 (Experimental Class) > 78.85 (Control Class). Strengthened by the results of the Hypothesis test using the Mann Whitney U Test. This test was used because the normality test was not achieved in the data analysis requirements. The results of the statistical hypothesis test state that the significance value (Sig 2 Tailed) is $0.000 < 0.05$, then H_0 is rejected and H_1 is accepted, so it can be concluded that the use of Smart Windows Puzzle learning media has an effectiveness on Islamic Education learning outcomes.

From the research results, it is hoped that: (1. For teachers as educators at Al Basyariyah Pilangkenceng Senior High Vocational School, they can become a reference in creating innovative ideas in learning and also evaluation of Islamic Education learning activities and student learning outcomes. (2. For schools, it is hoped that they will pay more attention to the evaluation of teaching and learning activities for each material and especially the importance of integrating Islamic Education subjects as important as scientific subjects in Senior High Vocational Schools.

Keywords: *Learning Outcomes, Islamic Education, Smart Windows Puzzle.*