

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI
DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM PADA
POKOK BAHASAN HIKMAH IBADAH HAJI DALAM
KEHIDUPAN**

(Penelitian Tindakan Kelas pada Siswa Kelas X IPS 3 SMAN 1
Majalengka Semester Genap Tahun 2017/2018)

ABSTRAK

Dalam proses pembelajaran di sekolah, sering ditemukan pembelajaran yang tidak efektif. Tidak efektifnya pembelajaran disebabkan oleh beberapa hal diantaranya yaitu kurang menariknya pembelajaran di kelas, penggunaan media yang tidak sesuai sehingga membuat siswa jenuh. Tujuan penelitian ini yaitu meningkatkan efektivitas pembelajaran PAI pada materi hikmah ibadah haji dalam kehidupan dengan menggunakan media pembelajaran permainan monopoli. Penelitian dilaksanakan di SMA Negeri 1 Majalengka pada tahun ajaran 2017/2018. Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah PTK (Penelitian Tindakan Kelas) yang dilaksanakan dua siklus melalui empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Instrumen yang digunakan adalah lembar observasi aktivitas guru dan siswa, serta tes hasil belajar siswa.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran permainan monopoli dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran PAI di kelas X IPS 3 pada pokok materi hikmah ibadah Haji dalam kehidupan, yang ditandai dengan meningkatnya aktivitas guru dan siswa serta hasil belajar siswa setiap siklus nya. Pada siklus I aktivitas guru mencapai (75,90%) yang dikategorikan baik dan meningkat sebesar 8,1% pada siklus II dengan persentase (84%) yang dikategorikan baik. Pada siklus I aktivitas siswa mencapai (58,75%) yang dikategorikan cukup aktif dan meningkat sebesar 20,55% pada siklus II dengan persentase (79,30%) yang dikategorikan aktif. Pada siklus I nilai rata-rata hasil belajar siswa mencapai 72,9 dengan persentase (60%) yang tuntas dan meningkat sebesar 22,86% pada siklus II yang mencapai nilai rata-rata 81,64 dengan persentase (82,86%) yang tuntas.

v

Abu Achmad Amir Syarifudin, 2018

***EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI DALAM
PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM PADA POKOK BAHASAN
HIKMAH IBADAH HAJI DALAM KEHIDUPAN***

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |
perpustakaan.upi.edu

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Permainan Monopoli, Efektifitas Belajar, PAI

vi

Abu Achmad Amir Syarifudin, 2018

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM PADA POKOK BAHASAN HIKMAH IBADAH HAJI DALAM KEHIDUPAN

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |
perpustakaan.upi.edu

EFFECTIVENESS OF MEDIA USE OF MONOPOLY GAMES IN
ISLAMIC RELIGIOUS EDUCATION LEARNING IN THE
SUBSTANCE OF HIKMAH'S HOLY SPIRIT IN LIFE
(Classroom Action Research for Students of Class X IPS 3 of SMA 1
Majalengka Even Semester Year 2017/2018)

ABSTRACT

In the process of learning in school, often ineffective learning is found. The ineffectiveness of learning is caused by several things including the lack of interest in learning in the classroom, inappropriate use of media so that students are bored. The purpose of this study is to improve the effectiveness of PAI learning on the material of Hajj lessons in life by using monopoly game learning media. The study was carried out in SMA Negeri 1 Majalengka in the 2017/2018 school year. The research method used in this study is PTK (Classroom Action Research) which carried out two cycles through four stages, namely planning, implementation, observation and reflection. The instruments used are observation sheets of teacher and student activities, as well as tests of student learning outcomes.

The results of this study indicate that the use of monopoly game learning media can improve the effectiveness of PAI learning in class X IPS 3 on the subject matter of Hajj lessons in life, which is characterized by increased activity of teachers and students and student learning outcomes each cycle. In the first cycle the activity of teachers reached (75.90%) which was categorized as good and increased by 8.1% in cycle II with a percentage (84%) categorized as good. In the first cycle student activity reached (58.75%) which was categorized as quite active and increased by 20.55% in cycle II with a percentage (79.30%) categorized as active. In cycle I the average value of student learning outcomes reached 72.9 with a percentage (60%) completed and increased by 22.86% in cycle II which reached an average value of 81.64 with a percentage (82.86%) complete.

Keywords: Learning Media, Monopoly Games, Learning Effectiveness, PAI

vii

Abu Achmad Amir Syarifudin, 2018
EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI DALAM
PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM PADA POKOK BAHASAN
HIKMAH IBADAH HAJI DALAM KEHIDUPAN

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |
perpustakaan.upi.edu