# ABSTRAK

**Skripsi dengan judul "Efektivitas Penggunaan Metode Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Dalam Materi Salat Sunah Kelas VIII Di Smp Negeri 3 Kedungwaru"** ini ditulis oleh Reisa Inabila, NIM 17201163344, pembimbing Dra. Hj. ST Noer Farida Layla, MA.

**Kata kunci: Metode Permainan Ular Tangga, dan Hasil Belajar**

Penelitian ini dilatarbelakangi dengan motivasi belajar peserta didik yang kurang danteori metode permainan yaitu suatu cara yang digunakan untuk menyampaikan pelajaran dengan mensimulasikan suatu permainan yang berkaitan dengan pelajaran tersebut, sehingga menghasilkan pembelajaran yang menarik, menyenangkan, dan dapat membangun motivasi untuk semangat dalam belajar.Dalam penelitian ini meggunakan metode pembelajaran ular tangga pada dasarnya bertujuan untuk menciptakan kondisi pembelajaran siswa yang dapat belajar secara aktif dan menyenangkan berdampak positif pada hasil belajar dan prestasi yang optimal. Metode pembelajaran digunakan guru untuk menyajikan materi pelajaran kepada murid di dalam kelas baik secara individual atau secara kelompok agar materi pelajaran dapat diserap, dipahami dan dimanfaatkan oleh murid dengan baik.

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah 'Apakah penggunaan metode permainan Ular Tangga efektif terhadap hasil belajar peserta didik materi Sholat Sunah di SMP Negeri 3 Kedungwaru? Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah: ''Untuk mengetahui efektivitas penggunaan metode permainan ular tangga terhadap hasil belajar peserta didik dalam materi Salat Sunah Kelas VIII di SMP Negeri 3 Kedungwaru.''

Pendekatan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian adalah praeksperimen digunakan untuk menyelidiki sebab akibat . Mekanisme penelitian dari penelitian ini yaitu dengan desain perbandingan grup statisPopulasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Kedungwaru yang berjumlah 240 peserta didik. Sedangkan sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik *purposive sampling.* Alasan menggunakan teknik purposive sampling karena peneliti memerlukan 2 kelas yang memiliki kemampuan yang sama serta dapat mewakili karakteristik populasi, sehingga diperoleh siswa dari kelas VIII-A dan VIII-B yang berjumlah 54 peserta didik. Pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah tes. Analisis data yang digunakan menggunakan uji kompaasi atau perbedaan yaitu uji independent t-test karena untuk mengetahui perbedaan kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa Ada perbedaan dalam pembelajaran salat sunah kelas VIII dengan menggunakan metode permainan dan metode konvensioal di SMP Negeri 3 Kedungwaru Hal ini ditunjukkan dengan nilai Thitung > Ttabel atau 2,584 > 2,00488 dan Sig. 0,012< 0,05 pada taraf signifikansi 5%.Berdasarkan perhitungan Effect Size dari cohen mendapatkan hasil 0,727. Dalam penggunaan metode permainan memiliki efek yang besar.

Dapat disimpulkan dari hasil penelitian tersebut bahwa metode permainan efektif terhadap hasil belajar peserta didik di SMP Negeri 3 Kedungwaru.

## ABSTRACT

**Thesis with the title "The Effectiveness of the Use of Ladder Snake Game Methods Against Student Learning Outcomes in the Material of Class VIII Sunnah Prayer in Negeri 3 Kedungwaru Junior High School"** was written by Reisa Inabila, NIM 17201163344, supervisor Dra. Hj. ST Noer Farida Layla, MA.

**Keywords: Ladder Snake Game Method, and Learning Outcomes**

This research is motivated by the lack of student learning motivation and game method theory which is a method used to convey lessons by simulating a game related to these lessons, so as to produce interesting, fun learning, and can build motivation for enthusiasm in learning. In this study using the method of snakes and ladders learning basically aims to create conditions for student learning that can learn actively and fun has a positive impact on learning outcomes and optimal achievement. The learning method is used by the teacher to present the subject matter to students in class both individually or in groups so that the subject matter can be well absorbed, understood and utilized by students.

The formulation of the problem in this study is' Is the use of the Ladder Snake game method effective on the learning outcomes of Sunnah Prayer students in SMP Negeri 3 Kedungwaru? Based on the formulation of the problem above, the purpose of this study is: "To determine the effectiveness of the use of the snake ladder game method to the learning outcomes of students in the Sunnah Salat Class VIII material at SMP Negeri 3 Kedungwaru."

The approach in this study is a quantitative approach to the type of research is a pre-experiment used to investigate cause and effect. The research mechanism of this study is the static group comparison design. The population in this study was grade VIII students of SMP Negeri 3 Kedungwaru with 240 students. While the sampling used in this study was purposive sampling technique. The reason for using purposive sampling technique is because researchers need 2 classes that have the same ability and can represent the characteristics of the population, so that students obtained from classes VIII-A and VIII-B, amounting to 54 students. Data collection conducted in this study is a test.

The results showed that there were differences in the learning of the eighth grade Sunnah Prayer by using the game method and conventional methods in SMP Negeri 3 Kedungwaru. This was indicated by the value of Tcount> Ttable or 2.584>2,00488 and Sig. 0.012 <0.05 at the 5% significance level. Based on the calculation of the Effect Size from Cohen, the result is 0.727. The use of the game method has a great effect. It can be concluded from the results of the study that the game method is effective on student learning outcomes in SMP Negeri 3 Kedungwaru.

**الملخص**

أطروحة بعنوان "فعالية استخدام أساليب لعبة ثعبان السلم ضد نتائج تعلم الطلاب في مواد صلاة السنة الثامنة من الصف الثالث في " كتبها ريزا إنيابيلا ، NIM 17201163344 ، المشرف درا. الحاج. نوير فريدة ليلى ، ماجستير.

الكلمات الرئيسية: سلم لعبة الأفعى طريقة ، ونتائج التعلم

يحفز هذا البحث نظرية نظرية اللعبة ، وهي طريقة تستخدم لنقل الدروس عن طريق محاكاة لعبة مرتبطة بهذه الدروس ، وذلك لإنتاج تعلم ممتع وممتع ، ويمكنه بناء الدافع للحماس في التعلم. في هذه الدراسة ، يهدف استخدام طريقة تعلم الثعابين والسلالم بشكل أساسي إلى تهيئة ظروف لتعلم الطلاب يمكنها أن تتعلم بنشاط وممتعة ولها تأثير إيجابي على نتائج التعلم والإنجاز الأمثل. يستخدم المعلم طريقة التعلم لتقديم الموضوع إلى الطلاب في الفصل سواء بشكل فردي أو في مجموعات بحيث يمكن استيعاب المادة جيدًا وفهمها واستخدامها من قبل الطلاب.

صياغة المشكلة في هذه الدراسة هي "هل استخدام طريقة لعبة سلم الأفعى فعال في نتائج تعلم الطلاب في صلاة السنة في كيدونجوارو؟ استنادًا إلى صياغة المشكلة أعلاه ، فإن الغرض من هذه الدراسة هو: "لمعرفة مدى فعالية استخدام طريقة الثعابين والسلالم على نتائج التعلم للطلاب في مادة صلاة السنة الثامنة في مادة المبتدئين الثالثة في كيدونجوارو."

النهج في هذه الدراسة هو نهج كمي لنوع البحث هو تجربة ما قبل التجربة المستخدمة لمعرفة السبب والنتيجة. آلية البحث في هذه الدراسة هي تصميم مقارنة المجموعات الساكنة ، وكان السكان في هذه الدراسة طلاب الصف الثامن في مدرسة نيغيري 3 كيدونجوارو جونيور الثانوية ، حيث بلغ مجموعهم مائتي وأربعين طالبًا. بينما كان أخذ العينات المستخدمة في هذه الدراسة تقنية أخذ العينات هادفة. السبب في استخدام تقنية أخذ العينات الهادفة هو أن الباحثين يحتاجون إلى فصلين يتمتعان بنفس القدرة ويمكنهما تمثيل خصائص السكان ، بحيث يمكن للطلاب الذين تم الحصول عليهم من الفصلين الثامن والثامن والثامن - باء ، والذين يبلغ عددهم أربعة وخمسين طالبًا. جمع البيانات التي أجريت في هذه الدراسة هو اختبار.

أظهرت النتائج وجود فروق في تعلم صلاة السنة الثامنة باستخدام طريقة اللعبة والأساليب التقليدية في مدرسة نيغيري نيجري كيدونجووار الثانوية. 0,012 <0.05 عند مستوى الأهمية 5٪. استنادًا إلى حساب حجم التأثير من كوهين ، تكون النتيجة هي 0.727. استخدام طريقة اللعبة له تأثير كبير. يمكن أن نستنتج من نتائج الدراسة أن طريقة اللعبة فعالة ضد نتائج تعلم الطلاب