ABSTRAK

Skripsi dengan judul "Pengaruh Permainan Tebak Gambar dengan Media *Flash card* pada Materi Sel terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa Kelas VII MTs Darul Hikmah Tawangsari" ini ditulis oleh Virgi Andjar Sari Sakti, NIM 12208173112, Jurusan Tadris Biologi, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Program Strata Satu Institut Agama Islam Negeri Tulungagung, Pembimbing M. Luqman Hakim Abbas,S.Si., M. Pd.

Kata Kunci : Permainan Tebak Gambar, Media *Flash card*, Minat, Hasil Belajar

Pembelajaran IPA di kelas dengan model pembelajaran konvensional (ceramah) yang monoton membuat siswa menjadi pasif, dan merasa bosan. Hal inidikarenakan siswa hanya menerima apa yang diberikan oleh guru tanpa aktif ikut berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Sehingga diperlukan model pembelajaran yang kreatif dan inovatif seperti pembelajaran berbasis game. Permainan dimaksudkan untuk membangun suasana belajar yang menarik, penuh semangat, dan antusiasme. Media visual juga sangat mempengaruhi hasil belajar siswa. Media *flashcard* termasuk media visual kartu bergambar sebagai alat bantu belajar siswa. Sehingga permainan tebak gambar dengan media *flash card* dapat membantu dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Tujuan penelitian ini adalah 1) Untuk mengetahui pengaruh permainan tebak gambar dengan media *flash card* pada materi sel terhadap minat belajar siswa kelas VII MTs Darul Hikmah Tawangsari, 2) Untuk mengetahui pengaruh permainan tebak gambar dengan media *flash card* pada materi sel terhadap hasil belajar siswa kelas VII MTs Darul Hikmah Tawangsari, 3) Untuk mengetahui pengaruh permainan tebak gambar dengan media *flash card* pada materi sel terhadap minat dan hasil belajar siswa kelas VII MTs Darul Hikmah Tawangsari.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain penelitian quasi experimental. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas VII MTs Darul Hikmah Tawangsari dengan mengambil subyek 2 kelas yaitu kelas VII B sebagai kelas eksperimen dan kelas VII A sebagai kelas kontrol. Teknik pengumpulan data berupa metode angket dan tes (*post-test*). Analisis data yang digunakan adalah uji t dan uji manova.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa 1) Ada pengaruh permainan tebak gambar dengan media *flash card* pada materi sel terhadap minat belajar siswa kelas VII MTs Darul Hikmah Tawangsari. Terbukti dengan nilai sig. 0,000 ≤ 0,05 dan nilai rata – rata angket minat pada kelas eksperimen 46,17 sedangkan kelas kontrol 44,93. 2) Ada pengaruh permainan tebak gambar dengan media *flash card* pada materi sel terhadap hasil belajar siswa kelas VII MTs Darul Hikmah Tawangsari. Terbukti dengan nilai sig. 0,000 ≤ 0,05 dan nilai rata – rata *post-test* pada kelas eksperimen 84,22 sedangkan kelas kontrol 70,66. 3) Ada pengaruh permainan tebak gambar dengan media *flash card* pada materi sel terhadap minat dan hasil belajar siswa kelas VII MTs Darul Hikmah Tawangsari dengan nilai sig. 0,000 ≤ 0,05.

ABSTRACT

Thesis with the title "The Effect of Picture Guessing Game with Flash Card Media on Cell Materials on Interest and Learning Outcomes of Class VII Students MTs Darul Hikmah Tawangsari" is written by Virgi Andjar Sari Sakti, Register Number 12208173112, Department of Biology Education, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, State Islamic Institute Tulungagung, advisor by M. Luqman Hakim Abbas,S.Si., M.Pd.

Keywords: Picture Guessing Game, Flash Card Media, Interest, Learning Outcomes.

Science learning in the classroom with a monotonous conventional learning model (lecture) makes students passive and bored. This is because students only accept what is given by the teacher without actively participating in the learning process. So we need creative and innovative learning models such as game-based learning (games). Games are intended to build and interesting, passionate, and enthusiastic learning atmosphere. Visual media also greatly affects student learning outcomes. Flash card media includes visual media with picture cards as a student learning aid. So that picture guessing games with flash card media can help in increasing student interest and learning outcomes. The purpose of this study were 1)To determine the effect of guessing games with flash card media on cell material on the learning interest of class VII students MTs Darul Hikmah Tawangsari, 2) To determine the effect of picture guessing games with flash card media on cell materialon the learning outcomes of class VII students MTs Darul Hikmah Tawangsari, 3) To determine the effect of picture guessing games with flash card media on cell material on the learning interest and learning outcomes of class VII students MTs Darul Hikmah Tawangsari.

This research uses a quantitative approach with a quasi-experimental researchdesign. The population of this study was the class VII students MTs Darul Hikmah Tawangsari by taking the subject of 2 classes, namely class VII B as the experimentalclass and class VII A as the control class. Data collection techniques in the form of questionnaires and test (post-test).

The results of this research indicate that 1) There is an effect of picture guessing game with flash card media on cell material on the learning interest of class VII students MTs Darul Hikmah Tawangsari. Proven by the value of sig. $0{,}000 \leq 0{,}05$ and the average value of the interest questionnaire in the experimental class is 46,7 while the control class is 44,93. 2) There is an effect of picture guessing game with flash card media on cell amterial on the learning outcomes of class VII students MTsDarul Hikmah Tawangsari. Proven by the value of sig. $0{,}000 \leq 0{,}05$ and the averagepost-test value in the experimental class was 84,22 while the control class was 70,66. 2) There is an effect of picture guessing game with flash card media on cell materialon the learning interest and learning outcomes of class VII students MTs Darul Hikmah Tawangsari with sig $0{,}000 \leq 0{,}05$.

الملخص

أطروحة بعنوان "تأثير لعبة التخمين بالصور مع وسائط بطاقة الصورة على المواد الخلوية لزيادة الاهتمام ونتائج التعلم لطلاب الصف السابع من مدرسةتنا ويه دار الحكمة تاوانجزاري" كتبها فيرجي أنجار ساري ساكتي ، رقم دفتر القيد ١٢٢٠٨١٧٣١١٢ ، تخصص تادريس علم الأحياء ، كلية التربية وتدريب المعلمين ، معهد تولونغاغونغ الحكومي الإسلامي ، المستشار المستشار م. لقمان حكيم عباس ، بكالوريوس العلوم ، ماجستير في التربية.

الكلمات المفتاحية: تخمين لعبة الصورة ، وسائط بطاقة الصورة ، الاهتمامات ، نتائج التعلم

إن تعلم العلوم في الفصل الدراسي باستخدام نموذج التعلم التقليدي الرتيب (محاضرة) يجعل الطلاب سلبيين ويشعرون بالملل. وذلك لأن الطلاب لا يقبلون إلا ما يقدمه المعلم دون المشاركة الفعالة في عملية التعلم. لذلك نحن بحاجة إلى نماذج تعليمية إبداعية ومبتكرة مثل التعلم القائم على الألعاب (الألعاب). تهدف الألعاب إلى بناء جو تعليمي ممتع وعاطفي وحماسي. تؤثر الوسائط المرئية أيضًا بشكل كبير على نتائج تعلم الطلاب. تتضمن وسائط بطاقة الفلاش وسائط مرئية مع بطاقات صور كمساعدات تعليمية للطلاب. لذلك يمكن أن تساعد ألعاب التخمين بالصور باستخدام وسائط بطاقة فلاش في زيادة اهتمام الطلاب ونتائج التعلم. كانت أغراض هذه الدراسة ١) تحديد تأثير ألعاب التخمين باستخدام وسائط بطاقات الفلاش على مادة الخلية على الفائدة التعليمية لطلاب الصف السابع في مدرسةتنا ويه دار الحكمة تاوانجزاري ، ٢) تحديد تأثير ألعاب التخمين باستخدام وسائط بطاقة الفلاش على مادة الخلية على نتائج التعلم لطلاب الصف السابع في مدرسةتنا ويه دار الحكمة تاوانجزاري ، ٣) تهدف هذه الدراسة إلى تحديد تأثير ألعاب التخمين باستخدام وسائط بطاقات الفلاش على المواد الخلوية على اهتمامات ونتائج التعلم لطلاب الصف السابع في مدرسةتنا ويه دار الحكمة تاوانجزاري.

تستخدم هذه الدراسة نهجًا كميًا مع تصميم بحث شبه تجريبي. كان مجتمع هذه الدراسة من طلاب الصف السابع في مدرسةتنا ويه دار الحكمة تاوانجزاري من خلال أخذ المادة من فصلين ، وهما الفصل ب٧ باعتباره الفصل التجريبي والفصل أ٧ باعتباره الفصل الضابط. تقنيات جمع البيانات على شكل استبيانات واختبارات (اختبار بعدي). تحليل البيانات المستخدم هو اختبار ت واختبار مانوفا.

تشير نتائج هذه الدراسة إلى أن ١) هناك تأثير للعبة التخمين بالصور مع وسائط بطاقة الصورة على المادة الخلوية على الفائدة التعليمية لطلاب الصف السابع في مدرسةتنا ويه دار الحكمة تاوانجزاري. ثبت بقيمة سيج. ٠,٠٠٠ ≤ ٠,٠٥ ومتوسط قيمة استبيان الفائدة في الصنف التجريبي ٤٦,١٧ وصنف الضبط ٤٤,٩٣. ٢) هناك تأثير لعبة التخمين بالصور مع وسائط بطاقة الصورة على مادة الخلية على نتائج التعلم لطلاب الصف السابع في مدرسةتنا ويه دار الحكمة تاوانجزاري. ثبت بقيمة سيج. ٠,٠٠٠ ≤ ٠,٠٥ ومتوسط قيمة الاختبار البعدي في الصنف التجريبي ٨٤,٢٢ بينما كانت فئة التحكم ٧٠,٦٦. ٣) هناك تأثير لعبة التخمين بالصور باستخدام وسائط بطاقة الفلاش على مادة الخلية على اهتمامات ونتائج التعلم لطلاب الصف السابع في مدرسةتنا ويه دار الحكمة تاوانجزاري ثبت بقيمة سيج. ٠,٠٠٠,٠ ≤ ٠,٠٥