

ABSTRAK

Fatimah. NIM. 180101070140. *Pengaruh Penerapan Media Permainan Crossword Puzzle dengan Metode Tipe Buzz Group Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Fikih Kelas V MIN 8 HSU*, Pembimbing Bidang Konten dan Metodologi Dr. Hj.Rusdiana Husaini, M.Ag dan Pembimbing Bidang Bahasa dan Teknik Penulisan Meyninda Destiara, S.Pd, M.Pd, pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin. 2022.

Kata kunci: Pengaruh, Media Permainan *Crossword Puzzle*, Metode Tipe *Buzz Group*, Hasil Belajar.

Kegiatan pembelajaran guru cenderung menggunakan metode ceramah dan kurang mengkreasikan penggunaan media dan metode membuat siswa merasa bosan, rendahnya minat mengikuti pembelajaran dan tidak bersemangat dalam belajar membuat hasil belajar siswa menjadi rendah. Penggunaan media *crossword puzzle* dengan metode *buzz group* diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana hasil belajar peserta didik sebelum menggunakan media permainan *crossword puzzle* dengan metode tipe *buzz group* pada mata pelajaran fikih kelas V MIN 8 HSU dan untuk mengetahui pengaruh penerapan media permainan *crossword puzzle* dengan metode tipe *buzz group* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran fikih kelas V MIN 8 HSU.

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah *quasi experimental design* dengan jenis *one group pretest-posttest design*. Sampel yang digunakan yaitu seluruh kelas V MIN 8 HSU sejumlah 22 orang siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu tes hasil belajar *pretest* dan *posstest*, observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data untuk pengujian hipotesis menggunakan uji *wilcoxon*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan setelah menggunakan media permainan *crossword puzzle* dengan metode tipe *buzz group*, dengan perolehan nilai rata-rata *pretest* 48,18 dan rata-rata *posstest* 91,36. Hasil uji *Wilcoxon* diperoleh nilai $\text{Sig.} 0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan terdapat pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar peserta didik menggunakan media permainan *crossword puzzle* dengan metode tipe *buzz group* pada mata pelajaran fikih kelas V MIN 8 HSU.