

## ABSTRAK

**Syarifah Salmah Aliyah.** 2016. *Pengaruh Game Lompatan Kata-Kata Menggunakan Media Flash Card Pada Pelafalan Huruf Hijaiyah Terhadap Hasil Belajar Baca Tulis Alqur'an (BTA) Di MIN Manarap Baru Kertak Hanyar Kab. Banjar.* Skripsi, Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. Pembimbing: Dr. Ani Cahyadi, S. Ag. M. Pd.

**Kata Kunci :** Pengaruh, *Game* Lompatan Kata-kata, Media, *Flash Card*, Pelafalan, Huruf Hijaiyah, Hasil Belajar, Baca Tulis Alqur'an (BTA).

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh *Game* Lompatan Kata-Kata Menggunakan Media *Flash Card* Pada Pelafalan Huruf Hijaiyah Terhadap Hasil Belajar Baca Tulis Alqur'an (BTA) Di MIN Manarap Baru Kertak Hanyar Kab. Banjar.

Pendekatan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Metode yang digunakan adalah metode kuasi eksperimen (*quase experimental design*) dengan bentuk desain *nonequivalent control group design*. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 32 orang siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes, observasi, wawancara dan dokumentasi.

Subyek penelitian adalah siswa kelas III MIN Manarap Baru Kertak Hanyar Kab. Banjar. Kelas III A sebagai kelas kontrol (menggunakan metode ceramah dan tanya jawab), dan kelas III B sebagai kelas eksperimen (menggunakan *Game* Lompatan Kata-Kata Menggunakan Media *Flash Card*). Materi yang diajarkan adalah huruf hijaiyah. Data kemampuan awal siswa diambil dari nilai *pretest* dan nilai *posttest* sebagai data penelitian.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *Game* Lompatan Kata-Kata Menggunakan Media *Flash Card* dapat meningkatkan hasil belajar terhadap pelafalan huruf hijaiyah di MIN Manarap Baru Kertak Hanyar Kab. Banjar. Hal tersebut berdasarkan analisis hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol, hasil belajar kelas eksperimen meningkat 28, 74 dari nilai rata-rata *pretest* 49, 38 menjadi 78, 12 pada nilai rata-rata *posttest*, sedangkan hasil belajar kelas kontrol hanya meningkat 10, 62 dari nilai rata-rata *pretest* 50, 00 menjadi 60,62 pada nilai rata-rata *posttest*. *Game* Lompatan Kata-Kata Menggunakan Media *Flash Card* juga memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa pada materi pelafalan huruf hijaiyah di MIN Manarap Baru Kertak Hanyar Kab. Banjar. Setelah dilakukan perhitungan dengan menggunakan uji *mann whitney* atau uji *u* diketahui nilai Sig. 0,000 karena  $0,000 < 0,05$  maka  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Hasil uji *u* menunjukkan bahwa *Game* Lompatan Kata-Kata Menggunakan Media *Flash Card* memberikan pengaruh terhadap hasil belajar muatan lokal dan juga dapat dijadikan media alternatif dalam mengajar.