ABSTRAK

Siti Muqtafiatul Muhdiyah (D01211072), 2014, Komparasi antara Teknik Penilaian Games Bingo dan Bowling Kampus Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Fiqih Kelas VII Di MTs Negeri Sidoarjo, Dosen pembimbing, Drs. Saiful Jazil, M. Ag.

Teknik penilaian games bingo adalah cara penilaian dengan menggunakan permainan komuniti yang mana nomor-nomor dicabut secara acak dan pemain memberi tanda nomor tersebut pada kupon yang telah disediakan sehingga terbentuk bentuk-bentuk tertentu (horizontal, vertical, maupun diagonal). Sedangkan teknik penilaian bowling kampus adalah cara memberikan penilaian dengan cara adu kecepatan dalam menjawab pertanyaan dalam bentuk permainan.

Skripsi ini adalah hasil penelitian lapangan untuk menjawab pertanyaan tentang perbedaan hasil belajar dengan menggunakan teknik penilaian games bingo dan bowling kampus pada mata pelajaran fiqih. Sehingga dapat diketahui bagaimana perbedaan hasil belajar mata pelajaran Fiqih di MTs Negeri Sidoarjo.

Berpijak dari latar belakang di atas, adapun rumusan masalah adalah sebagai berikut:1) Bagaimana perbedaan hasil penggunaan teknik penilaian games bingo dan bowling kampus terhadap hasil belajar mata pelajaran fiqih kelas VII di Madrasah Tsanawiyah Negeri Sidoarjo?

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif yang menggunakan teknik analisis uji t test "Pooled Varians". Pengambilan sampel penelitian menggunakan teknik simple random sampling. Siswa dipilih 2 kelas dengan sistem undian, yang terpilih adalah kelas VII C dan D. Adapun metode yang digunakan dalam pengumpulan data adalah metode test, observasi, interview, dan metode dokumentasi. Data penelitian yang terkumpul kemudian dianalisis menggunakan perhitungan analisis uji t test "Pooled Varians" dan program SPSS versi 16.0.

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian diketahui rata-rata hasil belajar siswa yang menggunakan teknik penilaian games bingo lebih tinggi yaitu 93, sedangkan teknik penilaian bowling kampus adalah 86. Pengujian hipotesis penelitian menggunakan uji komparasi uji-t menunjukkan bahwa, terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang menggunakan teknik penilaian games bingo dan bowling kampus. Hal ini dibuktikan dengan hasil pengujian hipotesis dengan bantuan program SPSS versi 16.0, yaitu didapat nilai $t_{hitung} = 3{,}616$ dan $t_{tabel} = 1{,}997$, $t_{hitung} > t_{tabel,}$ bahwa nilai signifikan (0,001) < 0,05. Artinya terdapat perbedaan antara teknik penilaian games bingo dan bowling kampus terhadap hasil belajar mata pelajaran fiqih siswa kelas VII di Madrasah tsanawiyah Negeri Sidoarjo.

Kata Kunci: Komparasi *Teknik Penilaian Games Bingo* dengan *Bowling Kampus*

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id