

Research Article

Efektivitas Strategi Pembelajaran Active Learning Melalui Media Pembelajaran Dick Games Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Pada Mata Pelajaran BTQ (Baca Tulis Al-Qur'an) Siswa Kelas XI SMK Dewantoro Purwosari

Maya Ayu Arieska¹, Muhammad Abdullah² Achmad Yusuf³, Siti Khurotin⁴

1. Universitas Yudharta Pasuruan, mayaayuarieska05@gmail.com
2. Universitas Yudharta Pasuruan, abdulloh@yudharta.ac.id
3. Universitas Yudharta Pasuruan, achysf@yudharta.ac.id
4. Universitas Yudharta Pasuruan, skhurotin@yudharta.ac.id

Copyright © 2023 by Authors, Published by Risalah: Jurnal Pendidikan dan Studi Islam. This is an open access article under the CC BY License (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>).

Received : October 30, 2023

Revised : November 29, 2023

Accepted : December 13, 2023

Available online : December 28, 2023

How to Cite: Maya Ayu Arieska, Muhammad Abdullah, Achmad Yusuf, and Siti Khurotin. 2023. "Efektivitas Strategi Pembelajaran Active Learning Melalui Media Pembelajaran Dick Games Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Pada Mata Pelajaran BTQ (Baca Tulis Al-Qur'an) Siswa Kelas XI SMK Dewantoro Purwosari". *Risalah, Jurnal Pendidikan Dan Studi Islam* 9 (4):1793-1803. https://doi.org/10.31943/jurnal_risalah.v9i4.578.

Abstract: The purpose of this study is to determine the effectiveness of Dick Games learning media in improving learning achievement in the BTQ subject of class XI Students at SMK Dewantoro Purwosari. The research approach uses a quantitative approach with a quasi experimental method using a time series design with control. The results of this study indicate that there is an increase in the learning achievement of BTQ class XI students at SMK Dewantoro Purwosari. This is based on the results of the initial test (pretest) before the application of the Dick Games learning media and the results of the final test (posttest) after the application of the Dick Games learning media. The result of data analysis in this study used Product Moment with the result obtained at r_{table} with a significance level of 5% of 0,468, while the r_{count} (rxy) obtained is 0,873. So, r_{count} is greater than r_{table} , namely $0,873 > 0,468$. That way, it can be said that the hypothesis that reads "there is a significant influence between Dick Games learning media to improve learning achievement in BTQ (Reading and Writing Al-Qur'an) class XI SMK Dewantoro Purwosari" accepted.

Keywords : Dick Games, Active Learning, Student Achievement.

Abstrak: Tujuan penelitian ini yakni untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran Dick Games dalam meningkatkan prestasi belajar pada mata pelajaran BTQ siswa kelas XI SMK Dewantoro

Purwosari. Adapun pendekatan penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode Quasi Eksperimental dengan menggunakan time series design with control. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa ada peningkatan prestasi belajar BTQ siswa kelas XI SMK Dewantoro Purwosari. Hal ini didasarkan pada hasil tes awal (pretest) sebelum diterapkannya media pembelajaran Dick Games dan hasil tes akhir (posttest) setelah diterapkannya media pembelajaran Dick Games. Hasil analisis data pada penelitian ini menggunakan Product Moment dengan perolehan hasil yakni pada r tabel dengan taraf signifikansi 5% sebesar 0,468, sedangkan r hitung (r_{xy}) yang diperoleh sebesar 0,873. Sehingga, r hitung lebih besar daripada r tabel yakni $0,873 > 0,468$. Dengan begitu, dapat dikatakan bahwa hipotesis yang berbunyi “terdapat pengaruh yang signifikan antara media pembelajaran Dick Games untuk meningkatkan Prestasi belajar pada mata pelajaran BTQ (Baca Tulis al-Qur'an) siswa kelas XI SMK Dewantoro Purwosari” diterima.

Kata Kunci: Dick Games, Pembelajaran Aktif, Prestasi Belajar.

PENDAHULUAN

Pendidikan secara umum berperan dalam peningkatan kualitas manusia baik dari segi pemikiran, maupun tingkah laku manusia. Pendidikan juga merupakan solusi untuk membentuk dan membimbing perkembangan anak menuju kedewasaan dan membantu dalam pengembangan potensinya agar menjadi orang yang bertanggung jawab.¹ Diantara pontesi yang dikembangkan adalah fisik, emosional, sosial, sikap, moral, pengetahuan dan keterampilan masa siswa.²

Selain perkembangan secara fisik, pendidikan juga mengembangkan secara psikis dan spiritual anak. Dimana konsep tersebut sesuai dalam tujuan pendidikan karakter. Pendidikan karakter menjadi jembatan anak dalam kondisi keadaan bangsa yang carut-marut saat ini. Pentingnya pendidikan Islam adalah membentuk generasi bangsa yang agamis, berakhlak dan beradab.³

Untuk mewujudkan pendidikan yang maksimal maka dibutuhkan kerjasama yang optimal dari semua elemen sebagai suatu kesatuan sistem. Oleh karena itu, pendidikan harus dilakukan secara sistematis dan terencana agar tercapainya tujuan yang diharapkan.⁴

Namun pada kenyataan yang terjadi akhir-akhir ini, kualitas pendidikan di Indonesia sangat miris dan memprihatinkan. Faktor penyebab diataranya adalah karena adanya permasalahan dalam sistem pendidikan Indonesia yang menyebabkan rendahnya kualitas pendidikan di Indonesia⁵. Misalnya, kompleksitas problematika yang dihadapi yakni kelemahan di bidang manajemen pendidikan, minimnya referensi sumber belajar, standar penilaian pembelajaran yang lemah dan rendahnya inovasi dalam pembelajaran. Beberapa hal di atas merupakan faktor rendahnya kualitas pendidikan di Indonesia.⁶

Kualitas pendidikan diantaranya ditentukan dari SDM pendidik.⁷ Guru memiliki peran penting sebagai SMD yang menentukan pelaksanaan pendidikan yang maksimal.

¹ Anwar, “Peran Pendidikan Agama Islam Dalam Membentuk Karakter Bangsa.”

² Moto, “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Dunia Pendidikan.”

³ Daradjat, *Ilmu Pendidikan Islam*.

⁴ Zaenuri and Prastowo, “Peran Guru Dalam Perencanaan Pembelajaran Berbasis Aplikasi Zoom Meeting Di Sekolah Dasar.”

⁵ Bagunda, “Penggunaan Media Pembelajaran Video Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama”

⁶ Fitri, “Problematika Kualitas Pendidikan Di Indonesia.”

⁷ Nursafitri et al., “Problematika Dalam Penerapan Media Pembelajaran Yang Berlaku Di MI / SD.”

Pesatnya perkembangan perkembangan teknologi membuat guru dituntut untuk lebih cakap dalam menciptakan suasana pembelajaran. Selain mentransfer pengetahuan kepada siswa guru juga dituntut harus memiliki kemampuan keterampilan yang kreatif dan inovatif dalam mewujudkan pembelajaran yang efektif.⁸ Semakin kreatif seorang guru dalam menggunakan media pembelajaran, maka semakin besar pula peluang terciptanya pembelajarn yang efektif.⁹

Penciptaan suasana pembelajaran dapat maksimal apabila guru memanfaatkan berbagai sumber dan referensi. Karena suasana belajar diantara faktor penentu dlaam suksesnya pembelajaran yang dilakukan guru. maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pebelajaran merupakan salah satu alternative dalam menciptakan suasana belajar yang maksimal.¹⁰ Tujuan pengimplementasian media pembelajaran selain untuk membatu memudahkan guru dalam menyampaikan materi pelajaran adalah untuk memotifasi siswa agar siswa semangat, fokus dan menyenangkan dalam proses pembelajaran.¹¹

Perlu adanya sebuah kesadaran baru yang oleh para guru, diantaranya adalah harus mengutamakan peran anak didik sebagai aktor, bukannya guru. Selama ini yang lebih ditonjolkan adalah guru. Sementara murid diposisikan sebagai objek dalam proses belajar mengajar. Proses pembelajaran bukan hanya guru yang dituntut aktif, tetapi siswa juga berperan penting dalam hal tersebut. Oleh karena itu, seorang guru harus mempunyai kemampuan dalam mengajar dan pembelajaran. Diantaranya adalah kemampuan menguasai metode-metode pembelajaran. Metode pembelajaran mempunyai andil yang besar dalam kegiatan belajar mengajar. Kemampuan yang diharapkan dapat dimiliki anak didik, akan ditentukan oleh kerelevansian penggunaan suatu metode yang sesuai dengan tujuan.¹² Metode ceramah, Diskusi dan Fun Learning, dari ketiga metode ini diharapkan memberikan perkembangan serta keberhasilan dari upaya pembelajaran untu mencapai keberhasilan yang maksimal dalam belajar Al-Qur'an.¹³ Dalam pengaplikasiannya menggunakan media Fun Q&A, dengan adanya media tersebut diharapkan anak-anak tidak akan jenuh dalam proses belajar mengajar dikarenakan belajar sambil bermain, media tersebut bertujuan untuk mengasah kemampuan anak-anak sejauh mana anak-anak faham apa yang sudah dipelajarinya selama ini.

Seorang pendidik dalam melakukan proses pengajaran harus memiliki metode yang mudah dipahami oleh siswa/siswi. Begitupun dengan proses belajar membaca alqur'an. Melihat banyaknya fenomena yang terjadi berkaitan dengan bacaan Alquran.

⁸ Iriani, "Kreativitas Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran Dan Kemampuan Siswa Dalam Memahami Materi PAI Di Sekolah Dasar."

⁹ Sabri, "Study On Academic Performance And Learning Strategies Of Tertiary Level Students."

¹⁰ Fadila Hersita, Kusdiana, and Respati, "Pengembangan Media Infografis Sebagai Media Penunjang Pembelajaran IPS Di SD."

¹¹ Suwarni, "Peran Penggunaan Media Pembelajaran Visual Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Kelas X Di SMA Muhammadiyah 2 Metro."

¹² Himmawan, D., & Ibnu Rusydi. (2021). PELAKSANAAN METODE ACTIVE LEARNING DALAM PEMBELAJARAN BAHASA ARAB DI MTS AL-GHOZALI JATIBARANG KABUPATEN INDRAMAYU. *Journal Islamic Pedagogia*, 1(2), 31-39. <https://doi.org/10.31943/pedagogia.vii2.39>

¹³ Didik Himmawan, & Lisnawati. (2023). Bimbingan Tahsin Dan Tahfidz Al-Quran Untuk Anak-Anak Di Desa Cadangpinggan Kecamatan Sukagumiwang Kabupaten Indramayu. *Journal Of Psychology, Counseling And Education*, 1(1), 14-21. <https://doi.org/10.61166/psy.viii.5>

Banyak orang yang membaca Alquran tanpa memperhatikan kaidah bacaan (tajwid), sehingga dalam membacanya banyak yang salah hal ini dapat merubah arti dari yang sebenarnya. Dalam membaca Alquran sebagai umat Islam kita dituntut untuk membaca dengan baik dan benar (fasih) sesuai dengan kaidah tajwid yang berlaku. Dari tuntutan inilah bermunculan metode-metode baca Alquran, diantaranya adalah Metode Klasik Alif Ba Ta, Metode Iqro, Metode Al Hira', Metode AlBarqi, dan Metode Qiroati, dan metode lainnya.¹⁴

Problem dalam pembelajaran sebagaimana kenyataan yang terjadi di SMK Dewantoro Purwosari, problematika yang terjadi yakni pada minimnya media yang menunjang kemampuan kreatif siswa. Akibatnya siswa menjadi kurang antusias dalam mendengarkan materi saat proses pembelajaran berlangsung. Banyak dari mereka menghiraukan apa yang disampaikan guru karena sistem pembelajaran yang monoton, yang kemudian berakibat pada rasa bosan saat pembelajaran. Rasa bosan pada diri siswa membuat mereka asik bermain gadget, beraktivitas sendiri bergurau dengan teman menyebabkan kurang konsentrasinya dalam menangkap materi tersebut. Selain itu minimnya sumber ajar yang digunakan yang hanya berfokus pada guru tanpa ada penunjang lain seperti LKS (lembar kerja siswa) atau buku paket. Saat proses belajar mengajar berlangsung penyampaian materi yang dominan menggunakan metode ceramah, menulis dan membaca.

METODE PENELITIAN

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, jenis *Quasi Experimental* yakni dengan menggunakan *Time Series Design With Control*. Yang artinya pada desain penelitian yang digunakan hanya menggunakan satu kelompok saja, dan tidak memerlukan kelompok kontrol. Adapun rancangan penelitiannya sebelum diberi perlakuan, kelompok eksperimen terlebih dahulu diberikan *pretest*, kemudian diberi perlakuan (*treatment*), dan setelah itu diberi *posttest*.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini berupa angket dan tes tulis (*pretest posttest*). Uji validitas yang digunakan yakni korelasi *pearson product moment* bantuan SPSS 17.0 *for windows* dengan tingkat signifikansi 5%. Kriteria pengujian validitas yakni apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$, dengan taraf signifikansi 0.05 maka dinyatakan data tersebut valid, sedangkan apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$, dengan taraf signifikansi 0.05 maka dinyatakan data tersebut tidak valid. Untuk uji reliabilitas menggunakan persamaan Alpha Cronbach bantuan SPSS 17.0. kriteria uji reliabilitas yakni dinyatakan data tersebut reliabel jika $r_{hitung} > r_{tabel}$, dengan taraf signifikansi 5%. Dan dinyatakan data tidak reliabel jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ ¹⁵.

Analisis data yang digunakan pada uji hipotesis bertujuan untuk mengetahui apakah ada korelasi antara tiap variabel. Dengan bantuan SPSS 17.0 dan manual menggunakan rumus korelasi *pearson product moment*. Keiteria pengujiannya jika $r_{hitung} < r_{tabel}$, maka tidak terdapat hubungan atau korelasi. Namun jika sebaliknya nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$ pada taraf signifikansi 0,05, maka terdapat hubungan atau korelasi.

¹⁴ Rica Anita, & Didik Himmawan. (2022). Efektivitas Metode Qiroati dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Al-Qur'an Santri TPQ Hidayatul Ihsan Sindang Indramayu. *Journal Islamic Pedagogia*, 2(2), 100-105. <https://doi.org/10.31943/pedagogia.v2i2.64>

¹⁵ Ono, "Uji Validitas Dan Reliabilitas Alat Ukur SG Posture Evaluation."

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penggunaan media pembelajaran Dick game menjadi salah satu model dari penggunaan media pembelajaran yan mampu menjadi alternatif dalam penyampaian materi pembelajaran. Penerapan media pembelajaran Dick Games yang diterapkan peneliti di SMK Dewantoro Purwosari dengan melibatkan kegiatan antara dalam proses pembelajaran.

Kelebihan dari adanya media Dick Games yakni dalam penggunaanya sangat mudah digunakan karena tidak terikat ruang selain itu media Dick Games juga dapat melatih arti kekompakkan. Dengan begitu dalam setiap pembelajaran menjadi bervariasi dan tidak monoton.

Kegiatan dalam menerapkan media Dick Games di SMK Dewantoro dilakukan dengan cara membentuk kelompok belajar setelah itu proses pembelajaran dimulai dengan menyajikan sebuah dadu yang pada tiap mata dadu terdapat butir pertanyaan yang harus diselesaikan siswa lalu dipresentasikan dan di evaluasi.

Responden dalam penelitian berjumlah sebanyak 18 siswa kelas XI. Mengingat jika jumlah dari populasi yang kurang dari 30. Maka, pengambilan sampel didapatkan dengan cara menjadikan sampel total artinya semua dijadikan objek total yakni sebanyak populasi (18 siswa).

Adapun tahapan dalam peneilitian dilakukan dengan diadakannya tes tulis meliputi pretest dan posttes. Dimana hasil yang diperoleh dari kegiatan tersebut selanjutnya dibandingkan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan setelah dan sebelum diterapkannya media pembelajaran Dick Games. Perbedaan diantara kedua dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 1. Perbandingan Nilai Pretest dan Posttest

No	Nama Siswa	Pretest	Posttest
1	Ifdokus Syarif	87	91
2	Isoratul	74	87
3	Maulana S	43	78
4	Mohammad Faisal	65	78
5	Tanzila Wibowo	87	91
6	M. Daffansyah	43	74
7	Ahmad Arif	70	78
8	Aprilia Ningsih	52	70
9	M. Fajar	30	65
10	M. Syaifuddin Zuhri	83	96

11	Muhammad Soni Setiawan	26	74
12	Zulyansyah Dwi Prakoso	78	83
13	Gilang Ramadhani Pratama P.	39	78
14	M. Yoga Aditya	26	65
15	Rendy Saputra	70	78
16	Samsul Arifin	78	87
17	Sendy Putra Audistira	43	74
18	Trio Ramadhani	35	65

Pada tabel di atas dapat disimpulkan terkait perbandingan hasil dari pretest dan posttes yang sudah dilaksanakan sebelumnya dan sesudah adanya media pembelajaran Dick Games di SMK Dewantoro Purwosari. Jika dilihat pada tabel tersebut terdapat perubahan yang signifikan. Dimana sudah banyak siswa yang nilainya sudah diatas ketentuan batas nilai KKM 75 pada mata pelajaran BTQ (Baca Tulis Al-Qur'an). sehingga dapat peneliti simpulkan bahwa dengan adanya media Dick Games yang diterapkan peneliti di SMK Dewantoro Purwosari efektif dan berpengaruh untuk meningkatkan prestasi belajar pada mata pelajaran BTQ (Baca Tulis AL-Qu'an) siswa kelas XI SMK Dewantoro Purwosari.

Hasil Uji Validitas

Instrumen uji validitas dilakukan dengan menyebarkan angket kepada 18 siswa kelas XI SMK Dewantoro Purwosari. Untuk memastikan kevalidan dari tiap-tiap item yang diujikan, maka dilakukan uji validitas menggunakan SPSS 17.0, dengan hasil yang diperoleh sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Uji Validitas Variabel Y (Prestasi Belajar)

No Item	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan
1	0,752	0,468	Valid
2	0,582	0,468	Valid
3	0,558	0,468	Valid
4	0,485	0,468	Valid
5	0,661	0,468	Valid
6	0,534	0,468	Valid

7	0,661	0,468	Valid
8	0,638	0,468	Valid
9	0,515	0,468	Valid
10	0,596	0,468	Valid
11	0,538	0,468	Valid
12	0,560	0,468	Valid
13	0,545	0,468	Valid
14	0,507	0,468	Valid
15	0,545	0,468	Valid
16	0,538	0,468	Valid
17	0,489	0,468	Valid
18	0,473	0,468	Valid
19	0,485	0,468	Valid
20	0,545	0,468	Valid

Jika dilihat pada tabel 2 uji validitas variabel Y yakni validitas tes tulis (pretes posttest) yang telah dilaksanakan di SMK Dewantoro Purwosari dapat dikatakan valid, dengan nilai dari $r_{hitung} > r_{tabel}$ pada taraf signifikansi (0,05) 5% adalah 0,468.

Tabel 3. Hasil Uji Validitas Variabel X

No Item	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan
1	0,486	0,468	Valid
2	0,618	0,468	Valid
3	0,636	0,468	Valid
4	0,582	0,468	Valid
5	0,655	0,468	Valid
6	0,678	0,468	Valid
7	0,607	0,468	Valid
8	0,479	0,468	Valid
9	0,807	0,468	Valid
10	0,483	0,468	Valid
11	0,543	0,468	Valid
12	0,505	0,468	Valid
13	0,552	0,468	Valid
14	0,532	0,468	Valid
15	0,523	0,468	Valid
16	0,522	0,468	Valid
17	0,556	0,468	Valid
18	0,573	0,468	Valid
19	0,640	0,468	Valid
20	0,485	0,468	Valid

Pada tabel uji validitas variabel X, menyatakan bahwa hasil uji tersebut dinyatakan valid karena nilai dari $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan taraf signifikansi 5% adalah 0,468.

Hasil dari uji validitas di atas, selanjutnya dibandingkan dengan nilai r_{tabel} dengan nilai alpha 0,05 yakni 0,468. Berdasarkan hasil analisis uji hipotesis didapatkan nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$, maka dinyatakan tiap item soal itu valid.

Hasil Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas pada penelitian ini menggunakan statistik uji *Alpha Cronbach* yang bertujuan mengetahui konsistensi alat ukur. Hasil dari uji reliabilitas variabel dapat dilihat tabel dibawah ini dengan pembuktian SPSS 17.0:

Tabel 4. Hasil Uji Reliabilitas Variabel X

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.886	20

Tabel 5. Hasil Uji Reliabilitas Variabel Y

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.889	20

Berdasarkan hasil uji reliabilitas diperoleh nilai koefisien reliabilitas variabel X sebesar 0,836 dan variabel Y sebesar 0,886. Sehingga dapat disimpulkan nilai koefisien reliabilitas dalam penelitian ini dinyatakan reliabel, dengan begitu dapat digunakan sebagai instrumen penelitian.

Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan uji korelasi *Pearson Product Moment* guna untuk mengetahui apakah ada korelasi antara variabelnya. Adapun pembuktian uji hipotesis dengan menggunakan rumus korelasi *Pearson Product Moment* secara manual dan juga dibantu dengan SPSS 17.0 sebagai berikut:¹⁶

Diketahui:

N : 18 $\sum Y_1 Y_2$: 83729
 $\sum Y_1$: 1029 $\sum Y_{12}$: 66945
 $\sum Y_2$: 1412 $\sum Y_{22}$: 112228

Ditanya: r_{xy} ?

$$r_{xy} = \frac{N (\sum Y_1 Y_2) - (\sum Y_1) (\sum Y_2)}{\sqrt{[N \sum Y_1^2 - (\sum Y_1)^2][N \sum Y_2^2 - (\sum Y_2)^2]}}$$

$$= \frac{18 \times 83729 - (1029)(1412)}{\sqrt{[18 \times 83729 - (1029)^2][18 \times 112228 - (1412)^2]}}$$

¹⁶ Hidayat, "Menyusun Instrumen Penelitian & Uji Validitas-Reliabilitas. Cetakan Pertama."

$$\begin{aligned} r_{xy} &= \frac{\sqrt{[18 \times 66945 - (1029)^2][18 \times 112228 - (1412)^2]}}{1507122 - 1452948} \\ r_{xy} &= \frac{\sqrt{[1205010 - 1058841][2020104 - 1993744]}}{54174} \\ r_{xy} &= \frac{\sqrt{[146169][26360]}}{54174} \\ r_{xy} &= \frac{\sqrt{3853014840}}{54174} \\ r_{xy} &= \frac{62072,65}{71700} \\ r_{xy} &= 0,873 \end{aligned}$$

Berdasarkan perhitungan di atas telah diperoleh hasil angka korelasi antara nilai pretest dan posttest bertanda positif, dibuktikan pada hasil rxy yaitu sebesar 0,873.

Jika dibuktikan ke dalam rumus korelasi pearson product moment dengan bantuan SPSS 17.0, maka hasil yang diperoleh sama yakni rxy sebesar 0,873. Dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 6. Hasil Uji Korelasi Correlations

	pretest	posttest
pretest Pearson Correlation	1	.873**
Sig. (2-tailed)		.000
N	18	18
posttest Pearson Correlation	.873**	1
Sig. (2-tailed)	.000	
N	18	18

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Berdasarkan hasil uji coba pada tabel 6 menunjukkan bahwa r-hitung 0,873 > r-tabel 0.468. Berdasarkan ketentuan pengujian korelasi jika r-hitung > r-tabel maka dikatakan terdapat hubungan. Dengan begitu r-hitung yang menunjukkan nilai 0,873 maka dapat dinyatakan terdapat hubungan positif jika dilihat tabel interval nilai tingkatan korelasi 0,70-0,90 diartikan korelasi antar variabel tersebut bernilai tinggi. Kemudian dalam uji signifikansi dengan bantuan SPSS 17.0 yang bernilai 0,00 < 0,05 dapat dikatakan bahwa hipotesis yang berbunyi “terdapat pengaruh yang signifikan antara media pembelajaran Dick Games untuk meningkatkan Prestasi belajar pada mata pelajaran BTQ (Baca Tulis al-Qur'an) siswa kelas XI SMK Dewantoro Purwosari” diterima.

Dapat diambil kesimpulan yakni dari hasil penelitian yang sudah dilakukan menyatakan bahwa media pembelajaran Dick Games untuk meningkatkan Prestasi belajar pada mata pelajaran BTQ (Baca Tulis al-Qur'an) siswa kelas XI SMK Dewantoro Purwosari dengan dibuktikan juga pada uji validitas dan uji reliabilitas. Pada pengujian validitas terbukti bahwa tiap item soal yang telah disebarakan kepada 18 siswa kelas XI SMK Dewantoro dinyatakan valid dengan bantuan SPSS 17.0. untuk pengujian reliabilitas penelitian dengan menggunakan rumus *Alpha Cronbach* menunjukkan bahwa nilai rhitung > rtabel dengan koefisien nilai reliabilitas pada variabel X (media Dick Games) sebesar 0,836 dan variabel Y (prestasi belajar) yakni sebesar 0,886, maka dinyatakan reliabel.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa pembelajaran melalui media Dick Games efektif untuk meningkatkan prestasi belajar BTQ (Baca Tulis AL-Qur'an) siswa kelas XI SMK Dewantoro Purwosari. Pada hasil uji hipotesis yang dilakukan dengan hasil analisis data dengan menggunakan korelasi *pearson product moment* diperoleh hasil yakni pada rtabel pada taraf signifikan 0,05 (5%) sebesar 0,468, sedangkan rhitung (*rxxy*) yang diperoleh sebesar 0,873 yang berarti H_0 ditolak dan H_1 diterima.

DAFTAR PUSTAKA

- Anwar, Syaiful. "Peran Pendidikan Agama Islam Dalam Membentuk Karakter Bangsa." *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952. 7, no. 1 (2016): 1–13.
- Bagunda, Febrianty. "Penggunaan Media Pembelajaran Video Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama ...," 2020, 10. <http://repository.iain-manado.ac.id/145/>.
- Daradjat, Zakiah. *Ilmu Pendidikan Islam*, 2008.
- Didik Himmawan, & Lisnawati. (2023). Bimbingan Tahsin Dan Tahfidz Al-Quran Untuk Anak-Anak Di Desa Cadangpinggan Kecamatan Sukagumiwang Kabupaten Indramayu. *Journal Of Psychology, Counseling And Education*, 1(1), 14–21. <https://doi.org/10.61166/psy.vii.5>
- Fadila Hersita, Alfin, Aan Kusdiana, and Resa Respati. "Pengembangan Media Infografis Sebagai Media Penunjang Pembelajaran IPS Di SD." *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 7, no. 4 (2020): 192–98. <http://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/index>.
- Fitri, Siti Fadia Nurul. "Problematika Kualitas Pendidikan Di Indonesia." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 5, no. 1 (2021): 1617–20.
- Hidayat, Aziz Alimul. "Menyusun Instrumen Penelitian & Uji Validitas-Realibilitas. Cetakan Pertama." In *Health Books Publishing*, 2021.
- Himmawan, D., & Ibnu Rusydi. (2021). Pelaksanaan Metode Active Learning Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Di Mts Al-Ghozali Jatibarang Kabupaten Indramayu. *Journal Islamic Pedagogia*, 1(2), 31–39. <https://doi.org/10.31943/pedagogia.vii.2.39>
- Iriani, Farida. "Kreativitas Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran Dan Kemampuan Siswa Dalam Memahami Materi PAI Di Sekolah Dasar." *DAYAH: Journal of Islamic Education* 2, no. 2 (2019): 168. <https://doi.org/10.22373/jie.v2i2.4164>.

- Moto, Maklonia Meling. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Dunia Pendidikan." *Indonesian Journal of Primary Education* 3, no. 1 (2019): 20–28. <https://doi.org/10.17509/ijpe.v3i1.16060>.
- Nursafitri, Syifa, Muhammad Faiqul Huda, Alfa Solina, and Silfiyana. "Problematika Dalam Penerapan Media Pembelajaran Yang Berlaku Di MI / SD." *Prosiding SEMAI*, 2021, 793–808.
- Ono, Sugi. "Uji Validitas Dan Reliabilitas Alat Ukur SG Posture Evaluation." *Jurnal Keterampilan Fisik* 5, no. 1 (2020): 55–61. <https://doi.org/10.37341/jkf.v5i1.167>.
- Rica Anita, & Didik Himmawan. (2022). Efektivitas Metode Qiroati dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Al-Qur'an Santri TPQ Hidayatul Ihsan Sindang Indramayu. *Journal Islamic Pedagogia*, 2(2), 100–105. <https://doi.org/10.31943/pedagogia.v2i2.64>
- Sabri, Shahnaz Shafiza. "Study On Academic Performance And Learning Strategies Of Tertiary Level Students," 2020, 362–73. <https://doi.org/10.15405/epsbs.2020.12.05.38>.
- Suwarni, Sri. "Peran Penggunaan Media Pembelajaran Visual Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Kelas X Di SMA Muhammadiyah 2 Metro," 2020, 1–30.
- Zaenuri, Zaenuri, and Andi Prastowo. "Peran Guru Dalam Perencanaan Pembelajaran Berbasis Aplikasi Zoom Meeting Di Sekolah Dasar." *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 3, no. 4 (2021): 1734–44. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/654>.