

ABSTRAK

Khoirun Ni'mah (1610310131). “**Studi Komparasi Media Permainan Kartu Kwartet dan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Kognitif Sejarah Kebudayaan Islam Siswa Kelas V Di MI NU Ma'rifatul Ulum 01 Mijen Kaliwungu Kudus Tahun Pelajaran 2020/2021**”. Skripsi. Kudus: Fakultas Tarbiyah. Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyyah (PGMI). IAIN Kudus. 2020.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian lapangan (*field research*) yaitu penelitian yang mengambil sumber data berasal dari lapangan. Pendekatan yang digunakan ialah pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen. Penelitian eksperimen merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengetahui pengaruh dari suatu tindakan atau perlakuan tertentu yang disengaja dilakukan terhadap suatu kondisi tertentu. Populasi dalam penelitian ini seluruh siswa kelas V di MI NU Ma'rifatul Ulum 01 Mijen, Kaliwungu, Kudus yang berjumlah 2 kelas yaitu kelas V A (18 siswa) dengan jumlah keseluruhan 34 siswa dengan menjadikan kelas VA dan VB sebagai sampel penelitian. Analisis uji yang digunakan dalam penelitian ini ialah uji *independent sampel t test*.

Berdasarkan hasil analisis disimpulkan bahwa: (1) hasil belajar kognitif siswa pada kelas V mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yang menggunakan media permainan kartu kwartet tergolong kategori cukup. Hal ini didapatkan dengan berpedoman pada $\mu_0 = 78$ yang berada di rentang interval 76 – 80. Dengan nilai t_{hitung} lebih kecil sama dengan dari t_{tabel} ($0,151 \leq 2,1098$) maka dengan demikian H_0 diterima dan H_a ditolak; (2) hasil belajar kognitif siswa pada kelas V mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yang menggunakan media gambar tergolong kategori cukup. Hal ini didapatkan dengan berpedoman $\mu_0 = 70$ berada di rentang nilai interval 70-73. Dengan nilai t_{hitung} lebih kecil sama dengan dari t_{tabel} ($0,459 \leq 2,1314$) maka dengan demikian H_0 diterima dan H_a ditolak; (3) terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kognitif siswa yang menggunakan media permainan kartu kwartet dengan media gambar pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Kelas V. Hal ini berdasarkan hasil perhitungan yang diperoleh bahwa nilai t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} ($4,163 > 2,0369$) maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dengan demikian media permainan kartu kwartet lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas V di MI NU Ma'rifatul Ulum 01 Mijen, Kaliwungu, Kudus.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Kartu Kwartet, Hasil Belajar Kognitif