

## ABSTRAK

**SUAEBA MAKUN.** 2021. Keefektifan Media Gambar dan Permainan Kooperatif dalam Pembelajaran Keterampilan Menyimak Siswa Kelas VII SMP Negeri 9 Bulukumba, dibimbing oleh A. Rahman Rahim dan St. Aida Azis.

Tujuan penelitian ini yaitu: (1) untuk mengetahui tingkat kemampuan menyimak siswa kelas VII SMP Negeri 9 Bulukumba menggunakan media gambar dan permainan kooperatif, dan (2) untuk mengetahui tingkat kemampuan menyimak siswa kelas VII SMP Negeri 9 Bulukumba menggunakan metode konvensional.

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen. Populasi tersebut dibagi menjadi dua kelompok/kelas yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Pengumpulan data penelitian ini dilakukan dengan menggunakan teknik *pre-test* dan *pos-test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Teknik analisis data penelitian ini menggunakan teknik presentase (%) dengan rumus:  $n/N \times 100$  untuk rentang 10-100. Adapun uji efektifitas menggunakan perhitungan statistik inferensial dengan analisis menggunakan program SPSS.

Berdasarkan hasil analisis data dapat disimpulkan bahwa Nilai rata-rata tes awal siswa pada kelompok eksperimen 67,46 dan tes akhirnya yaitu 79,55. Standar deviasi tes awal 5,38 dan tes akhir 5,62 sedangkan pada kelompok kontrol nilai tes awalnya yaitu 69 dan tes akhirnya yaitu 75,53. Standar devisi tes awal 4,77 dan tes akhir 5,93. Untuk pengujian hipotesis menggunakan uji-t. Hasil uji-t terhadap hasil tes awal diperoleh  $t_{hitung} = t_{tabel}$  ( $-0,33 = 2,056$ ) pada  $\alpha = 0,05$  dengan  $dk = 26$ , yang berarti tidak terdapat perbedaan sehingga dapat disimpulkan bahwa kedua kelompok berangkat dari kemampuan awal yang sama. Sedangkan hasil uji-t terhadap hasil tes akhir diperoleh  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $3,31 > 2,056$ ) pada  $\alpha = 0,05$  dengan  $dk = 26$ , yang berarti terdapat perbedaan hasil belajar antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol sesuai dengan hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini. Hal ini mengindikasikan bahwa hasil belajar siswa pada kelompok eksperimen yang menggunakan media gambar dan permainan kooperatif lebih baik daripada hasil belajar siswa di kelas kontrol yang menerapkan metode ceramah.

**Kata Kunci:** *Media Gambar dan Permainan Kooperatif, Menyimak*