

ABSTRAK

Skripsi dengan judul “Pengaruh Media *Game Edukasi* terhadap Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Fiqh di MTsN 4 Blitar”, ini ditulis oleh Dzyka Rokhmatun Nur’Azyzah, NIM. 17201163049. Jurusan Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Tulungagung, yang dibimbing oleh Zun Azizul Hakim, M.Pd. NIP. 198509302014031003

Kata Kunci: Media *Game Edukasi*, Minat Belajar, Hasil Belajar

Penelitian ini dilatar belakangi kurangnya minat dan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Fiqh di MTsN 4 Blitar karena selama proses pembelajaran Fiqh dikelas ataupun pembelajaran jarak jauh masih berorientasi pada keaktifan guru sebagai pengajar, yang mengandalkan metode ceramah dan memperbanyak latihan soal. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran terutama *game edukasi* sangat mempengaruhi perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran. Sehingga, dalam hal ini peneliti mencari tahu bagaimanakah pengaruh media *game edukasi* dalam kaitannya dengan minat dan hasil belajar Fiqh di MTsN 4 Blitar khususnya kelas IX.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah (1) Bagaimanakah pengaruh media *game edukasi* terhadap minat belajar peserta didik pada pembelajaran Fiqh di MTsN 4 Blitar ? (2) Bagaimanakah pengaruh media *game edukasi* terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Fiqh di MTsN 4 Blitar ? (3) Bagaimanakah pengaruh media *game edukasi* terhadap minat dan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Fiqh di MTsN 4 Blitar ?

Tujuan dalam penelitian ini adalah (1) Untuk menjelaskan pengaruh media *game edukasi* terhadap minat belajar peserta didik pada pembelajaran Fiqh di MTsN 4 Blitar (2) Untuk menjelaskan pengaruh media *game edukasi* terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Fiqh di MTsN 4 Blitar (3) Untuk menjelaskan pengaruh media *game edukasi* terhadap minat dan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Fiqh di MTsN 4 Blitar.

Pendekatan ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen semu. Pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling* dengan kelas IX-B sebagai kelas eksperimen dan kelas IX-C sebagai kelas kontrol. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah angket dan soal tes. Uji hipotesis yang digunakan adalah uji *N-Gain Score*.

Hasil penelitian menunjukkan ada pengaruh media *game edukasi* terhadap minat dan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Fiqh di

MTsN 4 Blitar. Hal ini berdasarkan dari analisis uji *N-Gain Score* yang menunjukkan perhitungan nilai *effect size calculator (Cohen-D)* adalah sebesar 17,667% dan hasil perhitungan uji t-test *Asymp Sig. (2-tailed)* atau signifikansi minat belajar sebesar $0,005 < 0,05$. Serta untuk hasil belajar menunjukkan perhitungan nilai *effect size calculator (Cohen-D)* adalah sebesar 0,84% dan hasil perhitungan *Asymp Sig. (2-tailed)* atau signifikansinya sebesar $0,002 < 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa, H_0 ditolak dan H_a diterima sehingga ada pengaruh media *game edukasi* terhadap minat dan belajar peserta didik pada pembelajaran Fiqh di MTsN 4 Blitar dengan nilai efektifitas sangat tinggi.

ABSTRACT

The thesis with the title "The Influence of Educational Game Media on Students' Interest and Learning Outcomes in Learning Fiqh at MTsN 4 Blitar", was written by Dzyka Rokhmatun Nur'Azyzah, NIM. 17201163049. Department of Islamic Religious Education, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, State Islamic Institute (IAIN) Tulungagung, supervised by Zun Azizul Hakim, M.Pd. NIP. 198509302014031003

Keywords: **Educational Game Media, Learning Interest, Learning Outcomes**

This research is motivated by the lack of interest and learning outcomes of students in learning Fiqh at MTsN 4 Blitar because during the learning process of Fiqh in class or distance learning is still oriented towards the activeness of the teacher as a teacher, who relies on the lecture method and extends question exercises. Therefore, the use of learning media, especially educational games, greatly affects the attention of students in the learning process. So, in this case the researcher finds out how the influence of educational game media in relation to the interest and learning outcomes of Fiqh at MTsN 4 Blitar, especially class IX.

The formulation of the problems in this study are (1) How is the influence of educational game media on students' learning interest in Fiqh learning at MTsN 4 Blitar? (2) How is the effect of educational game media on student learning outcomes in Fiqh learning at MTsN 4 Blitar? (3) How is the influence of educational game media on students' interest and learning outcomes in Fiqh learning at MTsN 4 Blitar?

The objectives of this study were (1) To explain the effect of educational game media on students' learning interest in learning Fiqh at MTsN 4 Blitar (2) To explain the effect of educational game media on student learning outcomes on Fiqh learning at MTsN 4 Blitar (3) To explain the effect of educational game media on student interest and learning outcomes in learning Fiqh at MTsN 4 Blitar.

This approach uses a quantitative approach with a quasi-experimental research type. Sampling uses purposive sampling with class IX-B as the experimental class and class IX-C as the control class. The data collection techniques used questionnaires and test questions. The hypothesis test used the N-Gain Score test.

The results showed that there was an effect of educational game media on students' interest and learning outcomes in learning Fiqh at MTsN 4 Blitar. This is based on the analysis of the N-Gain Score test

which shows the value of the effect size calculator (Cohen-D) is 17.667% and the value of the Asympt Sig. (2-tailed) or the significance of interest in learning is $0.005 < 0.05$. As well as for learning outcomes, it shows the for the calculation of the value of the effect size calculator (Cohen-D) is 0.84% and the value of the Asympt Sig. (2-tailed) or the significance is $0.002 < 0.05$. So it can be concluded that, H_0 is rejected and H_a is accepted so that there is an influence of educational game media on students' interest and learning in learning Fiqh at MTsN 4 Blitar with a very high effectiveness value.

الملخص

البحث العلمي بالموضوع "تأثير وسائل الألعاب التعليمية على اهتمام الطلاب ومخرجات التعلم على تعليم الفقه في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٤ بليتار" قد كتبها زيكا رحمة نور عزيزة، رقم دفتر القيد: ١٧٢٠١١٦٣٠٤٩ ، سنة ٢٠٢١م، كلية التربية و العلوم التعليمية، قسم تعليم التربية الإسلامية، جامعة تولونج أجونج الإسلامية الحكومية، المشرف: زن عزيز الحكيم، الماجستير.

الكلمات الرئيسية: وسائل اللعبة التعليمية، الاهتمام بالتعلم، نتائج التعلم.

إن دافع هذا البحث هو قلة الاهتمام ومخرجات تعلم الطالب في تعلم الفقه في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٤ بليتار لأنه أثناء عملية تعلم الفقه في الفصل أو التعلم عن بعد، فإنه لا يزال يعتمد على نشاط المعلم، الذي يعتمد على أسلوب المحاضرة ويوسع أسئلة الممارسة. لذلك، يؤثر استخدام وسائل التعلم ، وخاصة الألعاب التعليمية ، بشكل كبير على انتبه الطالب في عملية التعلم. لذلك، في هذه الحالة يتعرف الباحث على كيفية تأثير وسائل الألعاب التعليمية فيما يتعلق باهتمامات ومخرجات تعلم الفقه في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٤ بليتار، خاصة الصف الثامن.

يركز هذا البحث على الأسئلة وهي: (١) كيف تؤثر وسائل الألعاب التربوية على اهتمام الطلاب بتعلم الفقه في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٤ بليتار؟ (٢) كيف أثر وسائل الألعاب التربوية على مخرجات تعلم الطالب على تعلم الفقه في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٤ بليتار؟ (٣) شرح تأثير وسائل الألعاب التعليمية على اهتمام الطلاب ومخرجات التعلم على تعلم الفقه في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٤ بليتار.

الغرض من هذا البحث هي (١) شرح تأثير وسائل الألعاب التربوية على اهتمام الطلاب بتعلم الفقه في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٤ بليتار؟ (٢) شرح تأثير وسائل الألعاب التربوية على مخرجات تعلم الطالب على تعلم الفقه في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٤ بليتار؟ (٣) شرح تأثير وسائل الألعاب التعليمية على اهتمام الطلاب ومخرجات التعلم على تعلم الفقه في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٤ بليتار؟

البحث المستخدم هو البحث كمي لنوع البحث التجريبي. أخذ العينات باستخدام أخذ العينات الهدف بالفصل ٩-ب باعتبارها الفتنة التجريبية والفصل ٩-ج باعتبارها فصل

التحكم. كانت تقنيات جمع البيانات المستخدمة عبارة عن استبيانات وأسئلة اختبار. اختبار الفرضية المستخدم هو ن - كسب النقاط.

وأظهرت النتائج وجود تأثير لوسائل الألعاب التعليمية على اهتمام الطلاب ومخرجات التعلم على تعلم الفقه في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٤ بليتار. هذا يعتمد على تحليل الاختبار ن - كسب النقاط مما يدل على القيمة ($2-\text{مذنب}$) الاهتمام بالتعلم $0,05 < 0,005$ لحساب القيمة حاسبة حجم التأثير (Cohen-D) يساوي 17,667% وكذلك بالنسبة لنتائج التعلم تظهر القيمة ($2-\text{مذنب}$) يساوي $0,05 > 0,002$ ولحسابات القيمة حاسبة حجم التأثير (Cohen-D) يساوي 0,84% لذلك يمكن الاستنتاج أن الفرضية مرفوضة وقبول الفرضية بحيث يكون هناك تأثير لوسائل الألعاب التربوية على اهتمام الطلاب وتعلمهم بتعلم الفقه في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٤ بليتار بقيمة عالية جدا من الفعالية.