#### **BABI**

#### **PENDAHULUAN**

### A. Latar Belakang Masalah

Belajar merupakan proses yang kompleks dan terjadi pada setiap orang sepanjang hidupnya.<sup>2</sup> Proses belajar terjadi karena interaksi antara seseorang dan lingkungannya. Maka dari itu, belajar dapat terjadi kapan saja dan dimana saja.<sup>3</sup> Sehingga belajar dapat diartikan sebagai suatu proses yang terjadi karena adanya usaha untuk mengadakan perubahan pada dirinya pada tingkat pengetahuan, keterampilan dan sikap serta selalu ada usaha berupa latihan.

Interaksi belajar sangat dipengaruhi oleh beberapa komponen yang menjadi bagian yang tidak dapat dipisahkan dengan proses belajar mengajar itu sendiri. Bagian komponen tersebut antara lain terdiri atas peserta didik, pendidik, kepala sekolah, materi pelajaran, sarana prasarana, lingkungan dan beberapa fasilitas lain yang memenuhi dalam proses pembelajaran sehingga dapat menunjang keefektifan proses pembelajaran.<sup>4</sup> Seiring dengan perkembangan teknologi media pembelajaran, media pembelajaranpun juga ikut berkembang baik itu secara visual maupun audio visual.

Media pembelajaran dapat memberikan pengalaman kepada peserta didik tentang peristiwa-peristiwa yang terjadi di lingkungan mereka. Media pembelajaran juga dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi

Nana Yaodih Sukma Dinata, Landasan Psikologi Proses Pendidikan, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2004) hal.3

<sup>&</sup>lt;sup>3</sup> Suharsimi Arikunto, *Manajemen Pengajaran Secara Manusiawi* (Jakarta : PT. Rineka Cipta, 1990), hal. 19

<sup>&</sup>lt;sup>4</sup> Ibid.,

sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses belajar dan hasil belajar peserta didik.<sup>5</sup> Selain itu, dengan menggunakan media pembelajaran yang efektif dapat merangsang indera mereka dan menstimulus peserta didik agar ikut aktif dalam kegiatan belajar mengajar.

Sependapat dengan hal tersebut, Islam juga sangat mengutamakan media pembelajaran sebagaimana firman Allah Swt dalan Qur'an Surah An-Naml (27): 28-30 dan 44 yang berbunyi:

Artinya: "Pergilah dengan (membawa) suratku ini, lalu jatuhkanlah kepada mereka, kemudian berpalinglah dari mereka, lalu perhatikanlah apa yang mereka bicarakan (28) Dia (Balqis) berkata, 'Wahai para pembesar! Sesungguhnya telah disampaikan kepadaku sebuah surat yang mulia.' (29) Sesungguhnya (surat) itu dari Sulaiman yang isinya, 'Dengan nama Allah Yang Maha Pengasih, Maha Penyayang' (30)."6 (Q.S An-Naml (27): 28-30)

قِيلَ لَهَا ادْخُلِي الصَّرْحَ فَ فَلَمَّا رَأَتْهُ حَسِبَتْهُ لُجَّةً وَكَشَفَتْ عَنْ سَاقَيْهَا َ قَالَ إِنَّهُ صَرْحٌ مُمَرَّدٌ مِنْ قَوَارِيرَ فَ قَالَتْ رَبِّ إِنِّي ظَلَمْتُ نَفْسِي وَأَسْلَمْتُ مَعَ سُلَيْمَانَ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ

<sup>&</sup>lt;sup>5</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2014), hal. 29 <sup>6</sup> Departemen Agaama RI, Al-Qur'an dan Terjemahannya, (Bandung: Diponegoro, 2010), hal. 379

Artinya: "Dikatakan kepadanya (Balqis), "Masuklah ke dalam istana." Maka ketika dia (Balqis) melihat (lantai istana) itu, dikiranya kolam air yang besar, dan disingkapkannya (penutup) kedua betisnya. Dia (Sulaiman) berkata, "Sesungguhnya ini hanyalah lantai istana yang dilapisi kaca." Dia (Balqis) berkata, "Ya Tuhanku, sungguh, aku telah berbuat zalim terhadap diriku. Aku berserah diri bersama Sulaiman kepada Allah, Tuhan seluruh alam." (O.S An-Naml (27): 44)<sup>7</sup>

Potongan ayat di atas dapat disimpulkan bahwa hubungannya dengan proses pembelajaran yang juga merupakan salah satu bentuk komunikasi yang berada di wilayah pendidikan. Penggunaan media burung Hud-Hud oleh Nabi Sulaiman dalam menyampaikan surat kepada Ratu Balqis merupakan implementasi teknologi pada masa itu, sebab dengan penggunaan burung tersebut dapat membuat proses komunikasi lebih efektif dan efisien. Bahkan dalam pertemuan keduanya difasilitasi dengan sarana dan prasarana yang menggunakan teknologi canggih, sehingga dapat membuat suasana nyaman dan kondusif. Dengan demikian, dalam pembelajaran seharusnya dapat menggunakan media yang dapat memperlancar komunikasi dalam prosesnya, dan menggunakan sarana yang dapat membuat peserta didik nyaman, sehingga pembelajaran dapat mencapai tujuan secara maksimal. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran pada masa sekarang (modern), tentunya mempunyai perbedaan dalam wujudnya. Media pembelajaran berbasis teknologi yang sangat maju dan cukup variatif, masih terbuka untuk lebih canggih masa pada yang akan datang.

<sup>&</sup>lt;sup>7</sup> Departemen Agaama RI, Al-Qur'an dan Terjemahannya ..., hal. 379

Pendidik seharusnya memiliki keterampilan khusus dalam penggunaan atau pemanfaatan media pembelajaran terkait dengan materi yang akan diajarkan. Selain itu, pendidik juga harus menyesuaikan media yang digunakan dengan kondisi peserta didik. Dengan penyesuaian media pembelajaran, diharapkan peserta didik tidak cepat bosan dan lebih antusias dalam kegiatan belajar mengajar. Hal ini berbanding dengan hasil pengamatan peneliti selama Magang 18, yang ditemukan pendidik cenderung menggunakan metode klasik seperti ceramah, tanya jawab, diskusi dan kurang memanfaatkan media pembelajaran sebagai pendukung kegiatan belajar mengajar. Pengan demikian, pendidik harus mampu memberikan inovasi dan motivasi kepada peserta didik agar dalam proses belajar mengajar berlangsung peserta didik dapat memperoleh makna tersendiri bagi kehidupan sehari-hari.

Pendidik memiliki caranya masing-masing dalam menyampaikan sebuah materi pembelajaran. Perbedaan penyampaian tersebut tentunya berpengaruh terhadap kondisi kelas dan hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu, tujuan untuk mengembangkan kualitas dan potensi peserta didik dalam proses pembelajaran banyak cara ataupun teknik yang dilakukan oleh pendidik, misalnya penggunaan media pembelajaran yang berbasis *game edukasi*. Penggunaan media pembelajaran yang berbasis teknologi seperti

<sup>&</sup>lt;sup>8</sup> Magang 1 adalah salah satu tahap dari program Magang yang dilaksanakan untuk membekali beragam kompetensi yang diperlukan mahasiswa. Pelaksanaan Magang 1 dimaksudkan untuk melatih mahasiswa agar memiliki kemampuan dalam (1) memahami budaya sekolah, seperti: kebiasaan, suasana, dan tata cara berperilaku atau bertindak yang sudah sejak lama dilakukan atau dikembangkan oleh pihak sekolah/madrasa/lembaga mitra; (2) memahami kegiatan pembelajaran; (3) menyusun perangkat pembelajaran dan melaksanakannya.

<sup>&</sup>lt;sup>9</sup> Berdasarkan pengamatan yang dilakukan pada saat Magang I di MTsN 4 Blitar.

halnya *game edukasi* tersebut diharapkan dapat menyiapkan peserta didik dengan kegiatan dan pengajaran yang sesuai dengan tantangan jaman dimasa depan. Selain itu, proses pembelajaran yang kontekstual akan menjadikan pembelajaran bermakna karena dikaitkan dengan kehidupan nyata seperti lingkungan pribadi, sosial, serta budaya sehingga peserta didik mudah memahami materi pembelajaran.

Sebenarnya, saat ini banyak media pembelajaran yang dapat membantu meningkatkan minat dan hasil belajar dari peserta didik. Salah satunya menggunakan media pembelajaran yang berbasis *game edukasi*. Media ini bisa dikatakan inovatif dalam dunia pendidikan. *Game edukasi* dapat diartikan sebagai arena keputusan dalam aksi permainannya. Sebuah permainan (*game*) dimainkan untuk hiburan serta kesenangan tetapi juga dapat berfungsi sebagai sarana latihan, pendidikan dan simulasi. Selain itu, belajar sambil bermain memiliki kontribusi pada perkembangan kognitif, fisik, sosial, emosional dan termasuk juga dalam mewujudkan kesejahteraan psikis peserta didik.

Game edukasi adalah sebuah permainan yang didesain untuk pendidikan. Di dalam permainan tersebut, masing-masing konten para pemain saling berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan dalam

<sup>11</sup> Erva Viorika, *Pengembangan Game Edukasi "Labirin Matematika" sebagai Media Latihan Soal Materi Bilangan*, (UINSA : Skripsi Tidak Diterbitkan, 2019), hal.3

<sup>&</sup>lt;sup>10</sup> Kalfaris Lalo, Menciptakan Generasi Milineal Berkarakter dengan Pendidikan Karakter Guna Menyongsong Era Globalisasi, Jurnal Ilmu Kepolisian Volume 12 Nomor 2, (Jurnal Ilmu Kepolisian : Jakarta Selatan, 2018), hal.72

<sup>&</sup>lt;sup>12</sup> Dewi Hamidah dan Zun Azizul Hakim, Permainan Matematika Online Beads On String untuk Belajar Matematika yang Bermakna dan Menyenangkan di Madrasah Iptidaiyah (MI), Jurnal: Cendekia Vol.14 No.1, (Cendekia: Jurnal Kependidikan dan Kemasyarakatan, 2016), hal.
138

permainan untuk mencapai tujuan tertentu.<sup>13</sup> Media permainan ini digunakan dengan tujuan untuk melatih dan mendorong peserta didik untuk berani tampil aktif, kreatif, dan terampil dalam kegiatan pembelajaran.

Salah satu jenis permainan (*game*) yang dipilih peneliti adalah *game edukasi* yang dikolaborasikan dengan *quiz game*. Jenis permainan ini dipilih karena dapat memancing minat peserta didik dalam proses pengevaluasian<sup>14</sup> serta *quiz game* dipilih agar peserta didik ikut aktif dalam proses pembelajaran berlangsung.

Penggunaan game edukasi ini ditunjukkan untuk siswa MTs ataupun SMP yang masih dalam taraf remaja usia antara 11 sampai 15 tahun karena masih memiliki ketertarikan yang tinggi dengan game. Penggunaan game mampu menarik minat peserta didik untuk memainkannya, karena di dalam game tersebut terdapat rasa penasaran dan keingintahuan mereka saat memainkannya. Oleh karena itu, dalam penggunaan game edukasi tersebut perlu diperhatikan agar peserta didik akan terus memainkannya sampai selesai tanpa membuat peserta didik merasa bosan. Sehingga pendidik dapat melihat hasil yang didapatkan dari permainan tersebut.

Perkembangan media dan teknologi seperti halnya *game edukasi* yang semakin pesat di era globalisasi ini tidak bisa dihindari lagi pengaruhnya terhadap dunia pendidikan. Tuntutan global menuntut dunia pendidikan untuk selalu menyesuaikan perkembangan teknologi terhadap usaha peningkatan

<sup>&</sup>lt;sup>13</sup> Sadiman dkk, *Media Pendidikan Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatan*, (Jakarta : Rajawali Pers, 2014), hal.32

<sup>&</sup>lt;sup>14</sup> Erva Viorika, *Pengembangan Game Edukasi....*, hal.3

<sup>&</sup>lt;sup>15</sup>*Ibid....*, hal.4

mutu pendidikan, terutama penyesuaian penggunaan teknologi informasi dan komunikasi bagi dunia pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran.<sup>16</sup>

Teknologi Informasi dan Komunikasi pada dasarnya memang diciptakan untuk mempermudah hidup manusia, sehingga manusia bisa menyelesaikan pekerjaan-pekerjaannya dengan lebih cepat, efektif, efisien dan juga optimal.<sup>17</sup> Dalam dunia pendidikanpun demikian, seorang pendidik diharapkan dapat menggunakan alat atau media pendukung proses pembelajaran serta mampu mengembangkan keterampilan membuat media pembelajaran sendiri.

Seperti dalam penggunaan media berbasis komputer berupa *game edukasi* ini dapat meningkatkan perhatian dan konsentrasi peserta didik terhadap pembelajaran, meningkatkan minat peserta didik untuk belajar, menyesuaikan materi dengan kemampuan belajar peserta didik dan membuat pembelajaran lebih menyenangkan. Media berupa *game edukasi* juga dapat mengakomodasi peserta didik yang lamban menerima pelajaran karena ia lebih bisa memahami materi dengan bermain sambil belajar yang ditayangkan menggunakan efek suara dan gambar yang jelas. 19

Perkembangan ilmu dan teknologi semakin mendorong usaha-usaha ke arah pembaharuan dalam memanfaatkan hasil-hasil teknologi dalam pelaksanaan pembelajaran.<sup>20</sup> Sehingga, dengan memanfaatkan teknologi yang

<sup>17</sup> *Ibid.*, hal.11.

<sup>&</sup>lt;sup>16</sup> Dani Darmawan, *Teknologi pembelajaran*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011),

hal.8

Arsyad, Media Pembelajaran,...hal.74
 Lihat Arsyad, Media Pembelajaran,...hal.146

<sup>&</sup>lt;sup>20</sup> Dani Darmawan, *Teknologi Pembelajaran*, (Bandung:PT Remaja Rosdakarya, 2011), hal.1

berkembang saat ini peranan pendidik tidak hanya terbatas sebagai pengajar (*transfer of knowledge*), tetapi juga sebagai pembimbing, pelatih, pengembang, dan pengelola kegiatan pembelajaran yang dapat memfasilitasi kegiatan belajar peserta didik dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan.<sup>21</sup>

Keberadaan pendidik dalam proses belajar pembelajaran merupakan komponen yang memegang peran penting dan utama. Hal itu dikrenakan keberhasilan proses belajar mengajar sangat ditentukan oleh faktor pendidik. Profesionlisme dan kecakapan pendidik sangat berpengaruh terhadap hasil kegiatan belajar mengajar sehingga dapat dikatakan bahwa tugas seorang pendidik adalah menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik melalui interaksi dan komunikasi dalam proses belajar mengajar yang dilakukan.<sup>22</sup> Dalam hal ini, sudah tentu tugas pendidik untuk mengusahakan terwujudnya minat belajar peserta didik serta hasil belajar yang optimal dalam ranah pemahaman yang matang dari peserta didik melalu media pembelajaran yang tepat. Persoalannya adalah adakah pengaruh media game edukasi terhadap minat dan hasil belajar peserta didik ?

Minat belajar sangat dibutuhkan untuk terciptanya pembelajaran efektif. Peserta didik yang pada awalnya tidak mampu menguasai materi akan berusaha mengejar ketertinggalannya jika dalam diri peserta didik terbentuk minat belajar tinggi untuk turut aktif dalam setiap proses pembelajaran.<sup>23</sup> Peserta didik yang memiliki minat terhadap satu pelajaran maka akan

<sup>&</sup>lt;sup>21</sup> Rusman, *Belajar & Pembelajaran : Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Kencana, 2017), hal.86

Basyruddin Usman dan Asnawir, *Media Pembelajran*, (Jakarta: Ciputat Pers, 2002) hal.1
 Indah Lestari, *Pengaruh Waktu Belajar Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika*, Jurnal Formatif 3(2): 115-125 ISSN: 2088-351x, hal. 117

bersungguh-sungguh dalam belajar karena ada daya tarik baginya. Oleh karena itu, pendidik perlu membangkitkan minat belajar peserta didik agar pembelajaran yang diberikan mudah dipahami.<sup>24</sup>

Minat belajar juga memiliki pengaruh terhadap hasil belajar yang telah dicapai oleh peserta didik. Ketertarikan peserta didik terhadap suatu pelajaran dapat meningkatkan hasil belajarar peserta didik, sedangakan ketidaktertarikannya dalam suatu pelajaran dapat menimbulkan hasil belajar yang tidak maksimal.

Hasil belajar merupakan kemampuan, keterampilan dan sikap seseorang dalam menyelesaikan suatu hal. Hasil belajar merupakan suatu penilaian akhir dari proses pengenalan yang telah dilakukan berulang-ulang. Serta akan tersimpan dalam jangka waktu lama dan tidak akan hilang selamalamanya karena hasil belajar turut serta dalam membentuk pribadi individu yang selalu ingin mencapai hasil yang lebih baik lagi sehingga akan mengubah cara berpikir serta menghasilkan perilaku yang lebih baik.<sup>25</sup>

Berdasarkan pengamatan yang peneliti lakukan di MTsN 4 Blitar pada mata pelajaran Fiqh khususnya kelas IX, memiliki sebuah permasalahan yang timbul terkait dengan penerapan media pembelajaran. Selama proses pembelajaran Fiqh di kelas tersebut pendidik masih mengandalkan metode ceramah, tanya jawab dan diskusi serta kurangnya penggunaan media

<sup>24</sup> Syaiful Bahri, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2002), hal.133.

-

<sup>&</sup>lt;sup>25</sup> Sulastri, Imran, dan Arif Firmansyah, Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah pada Mata Pelajaran IPS di Kelas V SDN 2 Limbo Makmur Kecamatan Bumi Raya, Jurnal: Kreatif Taduloko Online Vol.3 No. 1, (Jurnal: Kreatif Taduloko Online, 2014) hal.92

pembelajaran baik visual maupun audio visual. Jadi untuk menarik perhatian dalam proses pembelajaran belum ada.

Kurangnya penggunaan media pembelajaran tersebut menjadikan proses belajar mengajar kurang kreatif dan inovatif. Dan jika pendidikan kurang kreatif dan inovatif, maka peserta didik mudah bosan, bermain sendiri, kurang meminati pelajaran tersebut serta berdampak pada hasil belajar yang tidak maksimal. Hal tersebut yang menjadi problematika di MTsN 4 Blitar.

Melihat permasalahan atau problematika yang terjadi di MTsN 4 Blitar, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian di Madrasah tersebut dengan tujuan untuk meningkatkan minat belajar dan hasil belajar peserta didik dengan penggunaan media pembelajaran baru yaitu game edukasi yang berbasis quiz game. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk mengambil judul skripsi yang berjudul "Pengaruh Media Game Edukasi terhadap Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Fiqh di MTsN 4 Blitar".

### B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dianalisis identifikasi masalahnya meliputi :

- a. Banyaknya pendidik yang belum menggunakan media pembelajaran.
- b. Guru Fiqh belum menggunakan media *game edukasi* dalam pembelajaran di kelas.
- c. Kondisi pembelajaran Fiqh yang kurang kreatif dan inovatif.

- d. Minat belajar peserta didik yang masih kurang.
- e. Hasil belajar peserta didik yang belum merata maksimal.

#### C. Rumusan Masalah

- 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 ?

## D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ditentukan terkait dengan judul penelitian "Pengaruh Media *Game Edukasi* terhadap Hasil dan Minat Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Fiqh di MTsN 4 Blitar" maka tujuan penelitian dilakukannya penelitian ini adalah :

- Untuk Menjelaskan Pengaruh Media Game Edukasi terhadap Minat Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Fiqh di MTsN 4 Blitar.
- Untuk Menjelaskan Pengaruh Media Game Edukasi terhadap Hasil Belajar
   Peserta Didik pada Pembelajaran Fiqh di MTsN 4 Blitar.
- Untuk Menjelaskan Pengaruh Media Game Edukasi terhadap Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Fiqh di MTsN 4 Blitar.

### E. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap masalah yang diajukan peneliti, yang masih harus diuji kebenarannya melalui penelitian ilmiah, sehingga hipotesis akan dinyatakan ditolak atau diterima. Hipotesis yang diuji dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

 Ha (Hipotesis Alternatif) : Ada pengaruh media game edukasi terhadap minat belajar peserta didik pada pembelajaran fiqh di MTsN 4 Blitar.

Ho (Hipotesis Nol) : Tidak ada pengaruh media *game edukasi* terhadap minat belajar peserta didik pada pembelajaran fiqh di MTsN 4 Blitar.

2. Ha (Hipotesis Alternatif) : Ada pengaruh media *game edukasi* terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran fiqh di MTsN 4 Blitar.

Ho (Hipotesis Nol) : Tidak ada pengaruh media *game edukasi* terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran fiqh di MTsN 4 Blitar.

### F. Kegunaan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah dan tujuan penelitian yang telah disebutkan, maka dalam penelitian ini di harapkan berguna bagi lembaga (baik alamamater maupun obyek penelitian), bagi pengembangan ilmu pengetahuan dan bagi penulis.

#### 1. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan bagi khasanah ilmiah yang berkaitan dengan pengaruh media *game edukasi* terhadap minat dan hasil peserta didik pada pembelajaran Fiqh di MTsN 4 Blitar.

#### 2. Secara Praktis

### a. Bagi MTsN 4 Blitar

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan ikhtisar pengetahuan bagi pihak yang akan bernaungan dengan dunia pendidikan khususnya dan pada umumnya dapat dijadikan masukan bagi madrasah, khususnya bagi para pendidik agar dapat dijadikan sebagai acuan dalam menjalankan tugasnya dalam penggunaan media *game edukasi* terhadap minat dan hasil peserta didik pada pembelajaran Fiqh di MTsN 4 Blitar.

## b. Bagi pendidik di MTsN 4 Blitar

Hasil penelitian ini dapat digunakan oleh pendidik sebagai referensi dalam memahami dan juga meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik melalu media *game edukasi* sehingga dapat meningkatkan mutu pendidikan di MTsN 4 Blitar.

## c. Bagi peserta didik

Hasil penelitian ini dapat menjadi bahan informasi dan memberikan suasana belajar yang lebih variatif dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan minat serta hasil belajar peserta didik.

## d. Bagi peneliti

Untuk memperkuat penelitian terdahulu dan sebagai tambahan informasi bagi peneliti dalam memperluas pengetahuan baik secara teori maupun praktek khususnya dalam mengatasi problematika pada proses pembelajaran Fiqh.

### e. Bagi peneliti selanjutnya

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan untuk mengembangkan penerapan media *game edukasi* dalam rangka meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik.

### f. Bagi pembaca

Sebagai gambaran dan wawasan pengetahuan tentang pengaruh media *game edukasi* terhadap minat dan hasil belajar peserta didik.

## G. Penegasan Istilah

Agar semua pihak dalam memahami penelitian ini tidak mengalami kesalah pahaman, maka penulis perlu menjelaskan istilah yang terkandung dalam judul skripsi tersebut. Untuk lebih mempermudah dalam pemahamannya maka dapat dijelaskan oleh penulis pengertian judul tersebut sebagai berikut :

### 1. Penegasan Konseptual

Penelitian ini berjudul "Pengaruh Media *Game Edukasi* terhadap Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Fiqh di MTsN 4 Blitar". Untuk menghindari kemungkinan terjadinya kekeliruan dalam memahami arti dan makna yang terkandung dalam judul di atas, maka akan dikemukakan secara konseptual sebagai berikut:

# a. Media Pembelajaran

Kata "media" berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata "medium", yang secara harfiah berarti "perantara" atau "pengantar". Dengan demikian, media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan.<sup>26</sup>

#### b. Game Edukasi

Game Edukasi adalah istilah yang biasa digunakan untuk mendeskripsikan software komputer untuk memainkan game edukasi. Sebagian besar media player dapat menampilkan sejumlah format media, baik file audio ataupun video, sedangkan yang khusus untuk memainkan game disebut dengan game player. Jadi media pembelajaran berbasis TIK berupa game edukasi adalah serangkaian media yang berguna auntuk memutar video, foto atau permainan ketika pembelajaran berlangsung.<sup>27</sup>

# c. Minat Belajar

Minat belajar adalah tingkah laku siswa ketika mengikuti proses pembelajaran dapat mengindikasikan akan keterkaitan siswa tersebut

<sup>27</sup>Deni Kurniawan, *Pembelajaran Berbasis Tegnologi Informasi dan Komunikasi*, (Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada, 2013) hal. 46.

<sup>&</sup>lt;sup>26</sup> Saiful Bahri Djamarah, dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), hal.136.

terhadap pembelajaran itu atau sebaliknya ia merasa tidak tertarik dengan pembelajaran tersebut.<sup>28</sup>

### d. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah sebagai suatu perubahan yang terjadi pada individu yang belajar, bukan saja perubahan mengenai pengetahuan, tetapi juga pengetahuan untuk kecakapan, kebiasaan, sikap, pengertian, penguasaan, penghargaan dalam diri pribadi individu yang belajar.<sup>29</sup>

### 2. Penegasan Operasional

Penegasan istilah secara operasional penelitian yang berjudul "Pengaruh Media *Game Edukasi* terhadap Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Fiqh di MTsN 4 Blitar" ini adalah suatu tindakan pendidik dalam melaksanakan proses pembelajaran sehingga dapat mendorong peserta didik untuk belajar dan pembelajaranpun menjadi berkualitas. Proses pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik dalam mendorong semangat belajar peserta didik, sehingga tercipta proses belajar mengajar secara efektif dan efisien. Dengan demikian meskipun dalam pembelajaran Fiqh tetap akan memberikan dampak pada perubahan moral, akhlak, karakter siswa maupun minat dan hasil belajar peserta didik.

<sup>&</sup>lt;sup>28</sup> Darmadi, *Pengembangan Model dan Metode Pembelajaran Dalam Dinamika Belajar Siswa*, (Yogyakarta : CV Budi Utama, 2017), hal.309

<sup>&</sup>lt;sup>29</sup> S. Nasution, *Didaktik Asas-Asas Mengajar*, (Jakarta: Bumi Aksara, 1995), hal. 34

Dalam judul penelitian ini yang diperoleh penggunaan media game edukasi berupa tingkah laku, metode, sistem, pendekatan, hasil belajar mengajar dan minat belajar yang diperoleh peserta didik.

#### H. Sistematika Pembahasan

Pembahasan skripsi ini dikemukakan dengan sistem pembahasan. Hal ini dimaksudkan untuk mempermudah pembaca dalam memahami gambaran secara global dari seluruh proposal skripsi ini. Adapun sistematika pembahasan ini ada 3 bab dan tiap bab terdiri dari beberapa sub yang satu dengan yang lainnya saling berkaitan dan berhubungan. Adapun isi dari bab tersebut adalah sebagai berikut :

#### BAB I: PENDAHULUAN

Bab pendahuluan ini berisi uraian mengenai latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, hipotesis penelitian, kegunaan penelitian, penegasan istilah, dan sistematika pembahasan.

### BAB II: LANDASAN TEORI

Dalam bab ini memuat uraian berisi deskripsi teori, penelitian terdahulu, kerangka konseptual.

# **BAB III: METODE PENELITIAN**

Pada bab ini berisi tentang rancangan penelitian, variabel penelitian, populasi dan sampel penelitian, kisi-kisi instrumen, instrumen penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, serta analisis data.

## BAB IV: HASIL PENELITIAN

Pada bab ini berisi tentang deskripsi karakteristik data pada masingmasing variabel dan uraian tentang hasil pengujian hipotesis.

# BAB V: PEMBAHASAN

Pembahasan terdiri dari pembahasan rumusan masalah I, pembahasan rumusan masalah II, dan pembahasan rumusan masalah III.

## BAB VI: PENUTUP

Bab ini memuat tentang kesimpulan, implikasi penelitian dan saran.