ABSTRAK

Skripsi dengan judul "Pengembangan Game Based Learning Dengan Media Permainan *Squid Game* Untuk Meningkatkan Minat Belajar PAI di SMPN 1 Ngasem Kediri" ini ditulis oleh Adinda Ramadhani, NIM. 126201202095, pembimbing Dr. H. Imam Junaris, S.Ag., M.H.I.

Kata kunci: ***Game Based Learning, Media Pembelajaran, Squid game (dalgona candy), Minat Belajar***

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya minat belajar peserta didik kelas VII di SMPN 1 Ngasem Kediri pada mata pelajaran PAI. Permasalahan tersebut membuat peneliti berinisiatif untuk melakukan pengembangan metode Game Based Learning dengan media permainan *Squid game (dalgona candy)* pada materi Ruksah (Kemudahan Dari Allah Swt. Dalam Beribadah Kepada-Nya) untuk meningkatkan minat belajar peserta didik.

Rumusan Masalah dalam penelitian ini meliputi, (1) Bagaimanakah perencanaan pengembangan *Games Based Learning* dengan media permainan *Squid game* untuk meningkatkan minat belajar PAI di SMPN 1 Ngasem Kediri? (2) Bagaimanakah pelaksanaan pengembangan *Games Based Learning* dengan media permainan *Squid game* untuk meningkatkan minat belajar PAI di SMPN 1 Ngasem Kediri? (3) Bagaimanakah hasil pengembangan *Games Based Learning* dengan media permainan *Squid game* terhadap minat belajar PAI di SMPN 1 Ngasem Kediri?

Penelitian ini merupakan jenis penelitian Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE, tahap yang dilalui antara lain, analisis (analisis kinerja dan analisis kebutuhan peserta didik), desain (perencanaan media dan instrumen penilaian), pengembangan (validasi ahli materi, validasi ahli media, validasi guru pengampu mata pelajaran PAI), implementasi (uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan), dan tahap terakhir evaluasi. Data dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif.

Hasil angket analisis kebutuhan peserta didik diperoleh rata-rata nilai sebesar 81,25% dengan kategori "sangat valid". Hasil validasi ahli materi diperoleh rata-rata nilai sebesar 92,22% dengan kategori "sangat valid". Hasil validasi ahli media diperoleh rata-rata nilai sebesar 94,83% dengan kategori "sangat valid". Hasil validasi guru pengampu diperoleh rata-rata nilai sebesar 94,62% dengan kategori "sangat valid". Hasil uji coba kelompok kecil diperoleh rata-rata nilai sebesar 88,56%% dengan kategori "sangat praktis". Hasil uji coba kelayakan media diperoleh rata-rata nilai sebesar 92,56% dengan kategori "sangat layak". Hasil uji coba lapangan diperoleh rata-rata nilai sebesar 92.99% dengan kategori "sangat efektif". Hal tersebeut menunjukkan bahwa media permainan *Squid game (dalgona candy)* sangat layak digunakan pada proses pembelajaran dan sangat efektif sebagai upaya peningkatan minat belajar PAI peserta didik kelas VII.

ABSTRACT

The thesis with the title "Development of Game Based Learning with Squid Game Media to Increase Interest in Learning PAI at SMPN 1 Ngasem Kediri" was written by Adinda Ramadhani, NIM. 126201202095, supervisor Dr. H. Imam Junaris, S.Ag., M.H.I.

Keywords: Game Based Learning, Learning Media, Squid game (dalgona candy),Learning Interest

This research was motivated by the low interest in learning of grade VII students at SMPN 1 Ngasem Kediri in PAI subjects. This problem made the researcher take the initiative to develop a Game Based Learning method with the media of the Squid game (dalgona candy) on the Ruksah (Ease of Allah Swt. in Worshipping Him) material to increase students' interest in learning.

The formulation of the problem in this study includes, (1) How is the planning for the development of Games Based Learning with Squid game media to increase interest in learning PAI at SMPN 1 Ngasem Kediri? (2) How is the implementation of the development of Games Based Learning with Squid game media to increase interest in learning PAI at SMPN 1 Ngasem Kediri? (3) What are the results of the development of Games Based Learning with Squid game media on the interest in learning PAI at SMPN 1 Ngasem Kediri?

This research is a type of Research and Development (R&D) research with the ADDIE development model, the stages that are passed include, analysis (performance analysis and analysis of student needs), design (media planning and assessment instruments), development (validation of material experts, validation of media experts, validation of PAI subject teachers), implementation (small group trials and field trials), and the last stage of evaluation. The data was analyzed qualitatively and quantitatively.

The results of the student needs analysis questionnaire obtained an average score of 81.25% with the category "very valid". The results of the validation of material experts obtained an average score of 92.22% with the category of "very valid". The results of the validation of media experts obtained an average score of 94.83% with the category of "very valid". The results of the validation of the teaching teacher obtained an average score of 94.62% with the category of "very valid". The results of the small group trial obtained an average score of 88.56%% with the category "very practical". The results of the media feasibility test obtained an average score of 92.56% with the category "very feasible". The results of the field trial obtained an average score of 92.99% with the category of "very effective". This shows that the Squid game media (dalgona candy) is very suitable to be used in the learning process and is very effective as an effort to increase the interest in learning PAI of grade VII students.

الملخص

هذه الأطروحة التي تحمل عنوان "تطوير التعلم القائم على الألعاب باستخدام وسائط ألعاب الحبار لزيادة الاهتمام بتعلم التربية الدينية الإسلامية في المدرسة الإعدادية الحكومية ١ نغسم كديري" كتبتها أديندا رمضاني، رقم تعريف الطالبة ١٢٦٢٠١٢٠٢٠٩٥، المشرفة د. ح. إمام جناريس، س. أغ، م. ح. إ.

الكلمات المفتاحية التعلم القائم على الألعاب، وسائط التعلم، لعبة الحبار (حلوى الدلغونا)، الاهتمام بالتعلم

كان الدافع وراء هذه الدراسة هو انخفاض الاهتمام بالتعلم لدى طلاب الصف السابع في المدرسة الإعدادية الحكومية 1 نقاسم كديري في مواد التعليم القائم على الألعاب. هذه المشكلة جعلت الباحثة تبادر إلى تطوير أسلوب التعلم القائم على الألعاب باستخدام وسائط لعبة الحبار (حلوى الدلغونا) في مادة الركعة (التيسير على الله سبحانه وتعالى في عبادته) لزيادة اهتمام الطلاب بالتعلم .

تتضمن صيغ المشكلات في هذه الدراسة ما يلي: (١) كيف يتم التخطيط لتطوير التعلم القائم على الألعاب مع وسائط لعبة الحبار لزيادة الاهتمام بتعلم مادة (حلوى الحبار) في المدرسة الإعدادية الحكومية ١ نقاسم كديري؟ (٢) كيف يتم تنفيذ تطوير التعلم القائم على الألعاب مع وسائط لعبة الحبار لزيادة الاهتمام بتعلم مادة (حلوى الحبار) في المدرسة الإعدادية الحكومية ١ نقاسم كديري؟ (٣) كيف يتم تنفيذ تطوير التعلم القائم على الألعاب مع وسائط لعبة الحبار على الاهتمام بتعلم مادة (حلوى الحبار) في المدرسة الإعدادية الحكومية ١ نقاسم كديري؟

هذا البحث هو نوع من أنواع بحوث البحث والتطوير باستخدام نموذج التطوير ادداي، وتشمل المراحل التي تم اجتيازها التحليل (تحليل الأداء وتحليل احتياجات المتعلم)، والتصميم (تخطيط الوسائط وأدوات التقييم)، والتطوير (التحقق من صحة خبراء المواد، والتحقق من صحة خبراء الوسائط، والتحقق من صحة المعلمين الذين يدرسون مواد التربية الدينية الإسلامية)، والتنفيذ (تجارب المجموعات الصغيرة والتجارب الميدانية)، والمرحلة الأخيرة للتقييم. تم تحليل البيانات من الناحيتين النوعية والكمية.

حصلت نتائج استبيان تحليل احتياجات المتعلم على متوسط درجة ٨١,٢٥% في فئة "صالح جدًا". حصلت نتائج التحقق من صحة الخبراء الماديين على درجة متوسطة بلغت ٩٢,٢٢% في فئة "صالح جدًا". حصلت نتائج التحقق من صحة الخبراء الإعلاميين على متوسط درجة ٩٤,٨٣% في فئة "صالح جدًا". حصلت نتائج التحقق من صحة المعلم على درجة ٩٤,٦٢% في المتوسط مع فئة "صالح جدًا". حصلت نتائج تجربة المجموعة الصغيرة على درجة متوسطة بلغت بمتوسط ٨٨,٥٦% مع فئة "عملي جدًا". حصلت نتائج تجربة الجدوى الإعلامية على درجة متوسطة بلغت ٩٢,٥٦% في المتوسط مع فئة "عملي جدًا". حصلت نتائج التجربة الميدانية على درجة ٩٢,٩٩% في المتوسط مع فئة "فعال جداً". هذا يدل على أن وسائط لعبة الحبار (حلوى الدلجموني) مجدية جدًا للاستخدام في عملية التعلم وفعالة جدًا كمحاولة لزيادة الاهتمام بتعلم التربية الدينية الإسلامية لدى طلاب الصف السابع.