

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN .....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
PERNYATAAN KEASLIAN.....	v
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	vi
HALAMAN MOTTO.....	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	viii
PRAKATA.....	ix
DAFTAR ISI .....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN .....	xv
ABSTRAK.....	xvi
ABSTRACT.....	xvii
ملخص.....	xviii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah .....	6
C. Tujuan Penelitian.....	6
D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan.....	7
E. Manfaat Penelitian.....	8
F. Penegasan Istilah .....	9
G. Sistematika Pembahasan.....	10
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b>	
A. Deskripsi Teori.....	12
1. <i>Game Based Learning</i> .....	12
2. Media Permainan <i>Squid game</i> .....	17
3. Minat Belajar.....	22
4. PAI (Pendidikan Agama Islam) .....	25

B. Penelitian Terdahulu.....	28
C. Kerangka Berpikir .....	33
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
A. Jenis Penelitian.....	35
B. Model Pengembangan .....	35
C. Prosedur Pengembangan.....	37
D. Uji Coba.....	42
E. Jenis Data.....	44
F. Instrumen Pengumpulan Data.....	44
G. Teknik Analisis Data .....	49
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Hasil dan Pembahasan Perencanaan Pengembangan Media .....	52
B. Hasil dan Pembahasan Pelaksanaan Pengembangan Media.....	68
C. Hasil dan Pembahasan Evaluasi Pengembangan Media.....	74
<b>BAB V PENUTUP</b>	
A. Kesimpulan .....	79
B. Saran .....	80
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>81</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu .....	30
Tabel 2. Kisi-Kisi Pedoman Wawancara Guru PAI .....	45
Tabel 3. Kisi-Kisi Lembar Angket Analisis Kebutuhan .....	46
Tabel 4. Kisi-Kisi Lembar Angket Validasi Ahli Materi.....	46
Tabel 5. Kisi-Kisi Lembar Angket Validasi Ahli Media .....	47
Tabel 6. Kisi-Kisi Lembar Angket Validasi Guru Pengampu.....	47
Tabel 7. Kisi-Kisi Lembar Angket Kepraktisan Media .....	48
Tabel 8. Kisi-Kisi Lembar Angket MInat Belajar .....	48
Tabel 9. Kriteria Skor Skala Likert.....	50
Tabel 10. Kriteria Hasil Penilaian Angket Analisis dan Validasi .....	50
Tabel 11. Kriteria Hasil Penilaian Amgket Kepraktisan Media.....	51
Tabel 12. Kriteria Hasil Penilaian Uji Hasil Kelayakan .....	51
Tabel 13. Kriteria Hasil Penilaian Angket Minat Belajar .....	51
Tabel 14. Elemen, Fase, CP, TP, ATP .....	53
Tabel 15. Hasil Analisis Kebutuhan Peserta Didik .....	55
Tabel 16. Hasil Validasi Ahli Materi.....	63
Tabel 17. Hasil Validasi Ahli Media .....	65
Tabel 18. Hasil Validasi Guru Pengampu Mata Pelajaran PAI.....	66
Tabel 19. Catatan Revisi Validator Materi dan Media .....	68
Tabel 20. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil .....	69
Tabel 21. Hasil Uji Coba Lapangan.....	72
Tabel 22. Hasil Akhir Uji Kelayakan Media.....	77

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Permainan <i>Squid Game (Dalgona Candy)</i> .....	7
Gambar 2. Spesifikasi Produk Media <i>Squid Game (Dalgona Candy)</i> .....	8
Gambar 3. Bagan Kerangka Berpikir.....	30
Gambar 4. Model ADDIE .....	36
Gambar 5. Diagram Hasil Analisis Kebutuhan Peserta Didik .....	57
Gambar 6. Ukuran Kardus .....	58
Gambar 7. Bentuk Kardus Awal.....	59
Gambar 8. Bentuk Kardus Setelah Digabung .....	59
Gambar 9. Bentuk Kardus Setelah Pemberian Soal .....	59
Gambar 10. Bentuk Cover Depan Media .....	60
Gambar 11. Bentuk Rancangan Lembar Jawaban.....	60
Gambar 12. Media Permainan <i>Squid Game (Dalgona Candy)</i> .....	62
Gambar 13. Lembar Jawaban .....	63
Gambar 14. Diagram Hasil Validasi Ahli Materi.....	64
Gambar 15. Diagram Hasil Validasi Ahli Media .....	65
Gambar 16. Diagram Hasil Validasi Guru Pengampu.....	67
Gambar 17. Diagram Hasil Uji Coba Kelompok Kecil .....	70
Gambar 18. Diagram Hasil Uji Coba Lapangan.....	73

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Instrumen Wawancara .....	86
Lampiran 2. Instrumen Analisis Kebutuhan .....	88
Lampiran 3. Instrumen Penilaian Validasi Materi.....	90
Lampiran 4. Instrumen Penilaian Validasi Media .....	93
Lampiran 5. Instrumen Penilaian Validasi Guru Pengampu .....	96
Lampiran 6. Instrumen Penilaian Uji Coba Peserta Didik .....	100
Lampiran 7. Lembar Validasi Instrumen .....	104
Lampiran 8. Surat Izin Penelitian .....	116
Lampiran 9. Lembar Hasil Wawancara .....	117
Lampiran 10. Lembar Hasil Analisis Kebutuhan Peserta Didik .....	119
Lampiran 11. Lembar Hasil Validasi Ahli Materi.....	121
Lampiran 12. Lembar Hasil Validasi Ahli Media .....	124
Lampiran 13. Lembar Hasil Validasi Guru Pengampu.....	128
Lampiran 14. Lembar Angket Hasil Uji Coba Kelompok Kecil.....	132
Lampiran 15. Lembar Jawaban Hasil Uji Coba Kelompok Kecil.....	135
Lampiran 16. Lembar Angket Hasil Uji Coba Lapangan .....	137
Lampiran 17. Lembar Jawaban Hasil Uji Coba Lapangan .....	139
Lampiran 18. Surat Keterangan Penelitian .....	141
Lampiran 19. Materi Bab Rukhsah yang Telah Direvisi .....	142
Lampiran 20. Pertanyaan dalam Permainan <i>Squid Game (Dalgona Candy)</i> .....	154
Lampiran 21. Media Permainan <i>Squid Game (Dalgona Candy)</i> .....	155
Lampiran 22. Instruksi Permainan <i>Squid Game (Dalgona Candy)</i> .....	156
Lampiran 23. Dokumentasi Penelitian.....	157
Lampiran 24. Form Konsultasi Bimbingan Skripsi .....	160
Lampiran 25. Keterangan Selesai Bimbingan .....	162
Lampiran 26. Biodata Penulis .....	163