

LEMBAR PERSETUJUAN

Lamp : -

Hal : Naskah Skripsi

Yth.

Rektor Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri

Di Jalan Achmad Yani No. 10 Jamban, Bojonegoro

Assalamualaikum Wr. Wb.

Setelah diadakan pemeriksaan pembimbingan penelitian dan perbaikan maka kami berpendapat bahwa naskah skripsi saudara :

Nama : ACHMAD CHUMAIDI
NIM : 201955010104911
Program Studi : PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
Fakultas : TARBIYAH
Judul Skripsi : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *GAME*
EDUKASI BAAMBOOZLE PADA MATA PELAJARAN
FIKIH MATERI RIBA, BANK DAN ASURANSI KELAS X
MAN 2 TUBAN

Telah memenuhi syarat untuk diuji di sidang munaqosah skripsi.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pembimbing I

Zumrotul Fauziah, M.Pd
NIDN: 2112119203

Pembimbing II

Khoirota Silfiyah, M.Psi. Psikolog
NIDN: 219049201



Ketua Program Studi
Pendidikan Agama Islam

Su'aim Azis, S. Pd.I., M.Ag
NIDN: 2112128602

LEMBAR PENGESAHAN

Setelah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi, maka skripsi dari

NAMA : ACHMAD CHUMAIDI
NIM : 201955010104911
Program Studi : PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
Fakultas : TARBIYAH
Judul Skripsi : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
GAME EDUKASI BAAMBOOZLE PADA MATA
PELAJARAN FIKIH MATERI RIBA, BANK DAN
ASURANSI DI KELAS X MAN 2 TUBAN

Dapat disetujui untuk memenuhi sebagian syarat guna memperoleh gelar Sarjana Strata Satu (S1) dalam Ilmu Pendidikan Agama Islam pada Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri pada:

Hari, Tanggal : Selasa, 15 Agustus 2023
Tempat : Kampus Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri

Dewan Penguji

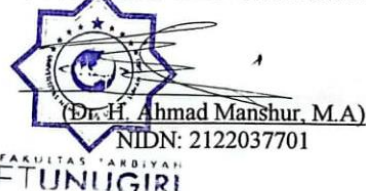
1. Penguji I : K.M. Jauharul Ma'arif, M.Pd.I
2. Penguji II : Zumrotul Fauziah, M.Pd
3. Penguji III : Khoirotus Silfiah, M.Psi, Psikolog
4. Penguji IV : Usman Roin, M.Pd

Tanda Tangan



Bojonegoro, 15 Agustus 2023

Mengesahkan
Dekan Fakultas Tarbiyah
Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri



(Dr. H. Ahmad Manshur, M.A.)
NIDN: 2122037701
FAKULTAS TARBIYAH
UNIVERSITAS NAHDLATUL ULAMA SUNAN GIRI

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Bersamaan dengan ini, saya:

NAMA : ACHMAD CHUMAI
NIM : 201955010104911
Program Studi : PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
Fakultas : TARBIYAH
Judul Skripsi : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *GAME*
EDUKASI BAAMBOOZLE PADA MATA PELAJARAN
FIKIH MATERI RIBA, BANK DAN ASURANSI DI
KELAS X MAN 2 TUBAN

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya sendiri, bukan merupakan pengambilalihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan pikiran saya sendiri. Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat di buktikan skripsi ini hasil plagiat, maka saya bersedia menerima sanksi atau perbuatan tersebut.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan tanpa paksaan dari siapapun.

Bojonegoro, 15 Agustus 2023

Hormat Saya,



ACHMAD CHUMAI

NIM. 201955010104911

MOTTO

مَنْ نَفَّسَ عَنْ مُؤْمِنٍ كُرْبَةً مِنْ كُرْبِ الدُّنْيَا نَفَّسَ اللَّهُ عَنْهُ كُرْبَةً مِنْ كُرْبِ يَوْمِ الْقِيَامَةِ

“Barang siapa yang menyelesaikan kesulitan seorang mukmin dari berbagai kesulitan-kesulitan dunia, niscaya Allah akan memudahkan kesulitan-kesulitannya pada hari kiamat.”

(HR. Muslim).

Didiklah anakmu sesuai dengan zamannya, karena mereka hidup bukan di zamanmu.

(Ali bin Abi Thalib Ra.)

Selalu ada lembah subur dibalik gunung menjulang nan gersang, selalu ada bunga karang indah dan ikan-ikan dibalik ganasnya gelombang.

(M.T.T)



UNUGIRI

PERSEMBAHAN

Kupersembahkan untuk kedua orang tua yang telah mendidik penulis hingga hari ini,

Abdul Kholiq dan Khoeriyah yang banyak membantu penulis dalam mengenyam pendidikan tinggi.

Keluarga besar yang banyak memberikan pelajaran berharga selama hidup penulis.

Segenap kawan-kawan dan kolektif organisasi berkarakter demokratis nasional yang menemani berjuang hingga titik ini.



UNUGIRI

ABSTRAK

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GAME EDUKASI BAAMBOOZLE PADA MATA PELAJARAN FIKIH MATERI RIBA, BANK DAN ASURANSI DI KELAS X MAN 2 TUBAN

Achmad Chumaidi, Zumrotul Fauziah, M.Pd, Khoirotus Silfiah, M.Psi, Psikolog

Pesatnya perkembangan teknologi tidak dapat dihindari dan keberadaannya dapat memberikan dampak positif jika benar dalam pemanfaatan dan penggunaannya. Di era serba digitalisasi dunia pendidikan dituntut untuk bertransformasi memanfaatkan kemajuan teknologi yang ada, pembelajaran berbantu teknologi merupakan model pembelajaran yang berbasis teknologi yang bertujuan meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran di kelas. *Game edukasi baamboozle* merupakan salah satu dari banyaknya media pembelajaran berbasis teknologi. MAN 2 Tuban merupakan madrasah yang mempunyai kualitas dengan daya saing yang tinggi, fasilitas yang tersedia dapat menunjang guru menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi.

Penelitian ini untuk pengembangan *game edukasi baamboozle* pada pembelajaran fikih materi riba, bank dan asuransi dengan tujuan menghasilkan media yang layak, efektif serta dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Pengembangan (*R&D*) model 4D dengan tahapan *define, design, development, disseminate*. Subjek uji coba pada penelitian dan pengembangan ini terdiri dari 57 peserta didik.

Hasil produk yang dikembangkan terdiri dari 3 bentuk kuis dan materi pembelajaran berupa *power point* dengan cakupan materi riba, bank dan asuransi. *Game edukasi baamboozle* di validasi oleh ahli media dengan hasil 93% dan validasi ahli materi dengan hasil 95%, sehingga dapat di klasifikasikan sangat valid. *Game edukasi baamboozle* juga diklasifikasikan sangat baik dan layak melalui respon guru kelas dan peserta didik dengan hasil kelayakan 90%.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran, Game Edukasi, Baamboozle, Mata Pelajaran Fikih.*

ABSTRACT

DEVELOP OF BAAMBOOZLE EDUCATIONAL GAME LEARNING MEDIA IN FIKIH SUBJECTS OF RIBA, BANK AND INSURANCE IN CLASS X MAN 2 TUBAN

Achmad Chumaidi, Zumrotul Fauziah, M.Pd, Khoirotus Silfiyah, M.Psi, Psikolog

The rapid develop of technology cannot be avoided and its existence can have a positive impact if it is properly utilized and used. In the era of digitalization, the world of education is required to transform by utilizing existing technological advances. Technology-assisted learning is a technology-based learning model that aims to increase the effectiveness and efficiency of learning in the classroom. Baamboozle educational game is one of the many technology-based learning media. MAN 2 Tuban is a quality madrasah with high competitiveness, the available facilities can support teachers using technology-based learning media.

This research is for the development of the bamboozle educational game in fiqh learning on usury, banking and insurance with the aim of producing media that is appropriate, effective and can improve student learning outcomes. The method used in this study is Research Develepment (R&D) 4D model with define, design, develepment, disseminate stages. The test subjects in this research and develepment consisted of 57 students.

The results of the product developed consist of 3 forms of quizzes and learning materials in the form of power points covering usury, banking and insurance material. The baamboozle educational game was validated by media experts with 93% results and material expert validation with 95% results, so it can be classified as very valid. The baamboozle educational game is also classified as very good and feasible through the responses of class teachers and students with a feasibility result of 90%.

Keywords: *Learning Media, Educational Games, Baamboozle, Jurisprudence Subject.*

KATA PENGANTAR

Dengan menyebut asma Allah Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang. Syukur alhamdulillah senantiasa penulis panjatkan kepada Allah SWT, berkat taufiq dan hidayahNya kita bisa mengemban tugas yang telah diberikanNya yaitu sebagai khalifah *fil ardl*. Shalawat dan salam semoga selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW, yang telah dipercaya oleh Allah membawa tuntunan hidup manusia menuju suatu kehidupan yang bahagia di dunia dan akhirat.

Penulisan skripsi yang berjudul: “Pengembangan Media Pembelajaran *Game Edukasi Baamboozle* Pada Mata Pelajaran Fikih Materi Riba, Bank Dan Asuransi Di Kelas X MAN 2 Tuban” dapat terselesaikan tepat waktu. Selanjutnya, penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian penulisan skripsi ini, terutama kepada yang terhormat:

1. Bapak H. M. Jauharul Ma’arif, M.Pd.I., selaku Rektor Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri, yang telah memberi kesempatan kepada penulis untuk berkuliah di Universitas ini, sehingga penulis dapat menyelesaikan studi sampai sarjana.
2. Bapak Dr. H. Ahmad Manshur, M.A., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Bapak Su’udin Aziz, S.Pd.I, M. Ag., Ketua Prodi PAI Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri yang mendukung secara moril, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibu Zumrotul Fauziah, M.Pd, dan Ibu Khorotus Silfiyah, M.Psi. Psikolog., sebagai dosen pembimbing skripsi I dan II, yang telah memberikan bimbingan dengan tulus dan ikhlas sehingga skripsi ini dapat terselesaikan tepat waktu.
4. Bapak dan Ibu Dosen di Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri, terkhusus Fakultas Tarbiyah yang telah memberikan bekal ilmu pengetahuan yang memadai sampai dengan penyelesaian akhir studi.

5. Drs, H. Tasmu, S.Pd., M.A., selaku kepala MAN 2 Tuban yang telah memberikan izin melakukan penelitian, dan Ibu Alvin Masruroh, M.Pd., selaku Waka Kurikulum serta Ibu Ulvi Riza Umami, S.Pd., yang membantu penulis dalam pelaksanaan penelitian.
6. Bapak Saiful Arifin dan Ibu Siti Zahroh, juga Abdul Kholiq dan Ibu Khoeriyah serta keluarga besar tercinta yang senantiasa memanjatkan do'a sucinya, cinta kasihnya yang tulus tak terbatas ruang dan waktu sehingga penulis termotivasi menyelesaikan skripsi ini.
7. Orang-orang terkasih penulis, Mas Toni, Zulfi, Aab, Amar dan Mbak Nilam yang selalu memberikan dukungan baik motivasi dan apresiasi selama penulis menjalankan studi.
8. Fatya Nur Alfi Rahmatika yang selalu mendukung dan memberikan banyak pelajaran bagi penulis selama kuliah sehingga penulis bisa berada di titik ini.
9. Teman-teman penulis, terkhusus *Mom and Dad* yang selalu memberi semangat dan energi positif dalam perjalanan hidup penulis.
10. Rekan-rekan seperjuangan kelas B, PPL 4, KKN-T 33 yang telah berbagi penderitaan dan kebahagiaan selama studi di Unigiri.
11. Penulis sepenuhnya menyadari bahwa masih terdapat kekurangan dalam penulisan ini. Oleh sebab itu, penulis mengharapkan saran dan kritik untuk memperbaikinya. Harapan besar dari penulis agar skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembaca.

Bojonegoro, 03 Agustus 2023

Penulis

Achmad Chumaidi

PEDOMAN TRANSLITERASI

Pedoman transliterasi Arab-Latin merujuk pada Keputusan Bersama Menteri Agama, Menteri Pendidikan dan Menteri Kebudayaan Republik Indonesia Tahun 1987, sebagai berikut:

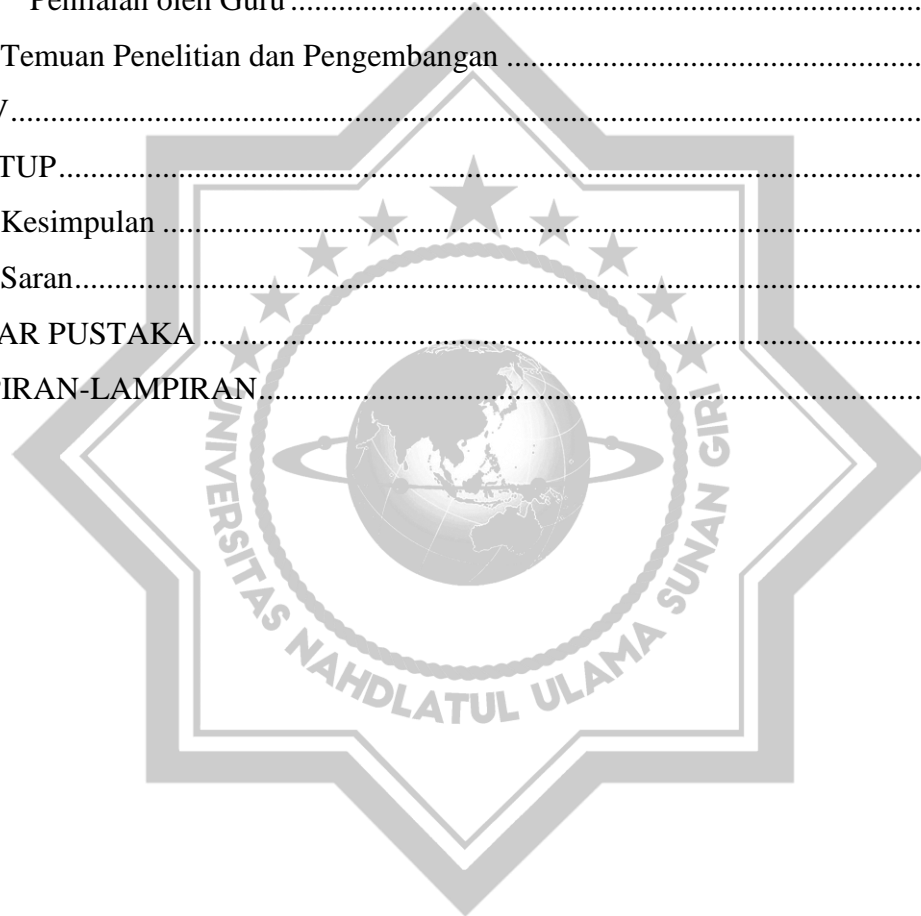
Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
أ	Alif	tidak dilambangkan	tidak dilambangkan
ب	Ba	B	be
ت	Ta	T	te
ث	Sa	ṣ	es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	je
ح	Ha	ḥ	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	ka dan ha
د	Dal	d	de
ذ	Zal	ẓ	zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	r	er
ز	Zai	z	zet
س	Sin	s	es
ش	Syin	sy	es dan ye
ص	Sad	ṣ	es (dengan titik di bawah)
ض	Dad	ḍ	de (dengan titik di bawah)
ط	Ta	ṭ	te (dengan titik di bawah)
ظ	Za	ẓ	zet (dengan titik di bawah)
ع	“ain	`	koma terbalik (di atas)
غ	Ghain	g	ge
ف	Fa	f	ef
ق	Qaf	q	ki
ك	Kaf	k	ka
ل	Lam	l	el
م	Mim	m	em
ن	Nun	n	en
و	Wau	w	we
ه	Ha	h	ha
ء	Hamzah	‘	apostrof
ي	Ya	y	ye

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	iii
MOTTO	v
ABSTRAK	vii
<i>ABSTRACT</i>	viii
KATA PENGANTAR	ix
PEDOMAN TRANSLITERASI.....	xi
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Pengembangan.....	8
D. Manfaat Pengembangan	8
E. Komponen dan Spesifikasi Produk yang akan Dikembangkan	9
F. Ruang Lingkup dan Keterbatasan Pengembangan.....	9
G. Definisi Operasional.....	10
H. Orisinalitas Penelitian	11
I. Sistematika Pembahasan	14
BAB II.....	17
KAJIAN TEORI	17

A. Media Pembelajaran.....	17
1. Pengertian Media Pembelajaran	17
2. Manfaat dan Fungsi Media Dalam Pembelajaran	19
3. Macam-macam Media Pembelajaran berbasis teknologi	23
B. <i>Game</i> Edukasi	25
1. Pengertian <i>Game</i> Edukasi	25
2. Tujuan dan Manfaat <i>Game</i> Edukasi	26
3. Jenis-jenis <i>Game</i>	28
C. <i>Baamboozle</i>	31
1. Pengertian <i>Baamboozle</i>	31
2. Fitur-fitur didalam game edukasi <i>baamboozle</i>	34
D. Mata Pelajaran Fikih	35
1. Pengertian Fikih	35
2. Fungsi dan Tujuan Mata Pelajaran Fikih.....	36
3. Materi Mata Pelajaran Fikih.....	38
BAB III	40
METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	40
A. Desain Penelitian dan Pengembangan	40
B. Model Penelitian dan Pengembangan	41
C. Prosedur Penelitian dan Pengembangan	43
D. Uji Coba Produk.....	44
BAB IV	55
PENYAJIAN DATA DAN TEMUAN PENELITIAN & PENGEMBANGAN	55
A. Penyajian Data	55
1. Langkah-Langkah dalam Merancang Bangun Media Pembelajaran <i>Game</i> Edukasi <i>Baamboozle</i>	55
2. Implementasi Media Pembelajaran <i>Game</i> Edukasi <i>Baamboozle</i>	72
3. Kekurangan dan Kelebihan Media Pembelajaran <i>Game</i> Edukasi <i>Baamboozle</i>	74

B. Analisis Data.....	75
1. Analisis Ahli Media.....	76
2. Analisis Ahli Materi	77
3. Respon Peserta Didik	78
4. Penilaian oleh Guru	88
C. Temuan Penelitian dan Pengembangan	88
BAB V.....	91
PENUTUP.....	91
A. Kesimpulan	91
B. Saran.....	92
DAFTAR PUSTAKA	94
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	97



UNUGIRI

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Penelitian Terdahulu	11
Tabel 2. 1 Materi Mata Pelajaran Fikih	38
Tabel 3. 1 Tahap Pengumpulan Data	47
Tabel 3. 2 Kisi-kisi Instrumen Ahli Media	49
Tabel 3. 3 Kisi-kisi Instrumen Ahli Materi	50
Tabel 3. 4 Kisi-kisi Instrumen Uji Kepraktisan Siswa.....	51
Tabel 3. 5 Rumus Penilaian untuk Ahli Media, Materi dan Respon Siswa.....	53
Tabel 3. 6 Kriteria Penilaian Kevalidan Produk	54
Tabel 3. 7 Kriteria Penilaian Kepraktisan Produk	54
Tabel 4. 1 Kompetensi Dasar, Tujuan dan Materi Pembelajaran	57
Tabel 4. 2 Hasil Validasi Ahli Media.....	63
Tabel 4. 3 Hasil Validasi Ahli Materi	65
Tabel 4. 5 Hasil Validasi Uji Kelayakan oleh Peserta Didik Skala Kecil.....	68
Tabel 4. 6 Hasil Validasi oleh Peserta Didik Skala Besar	70
Tabel 4. 7 Jumlah Nilai Peserta Didik dan Rata-rata	74



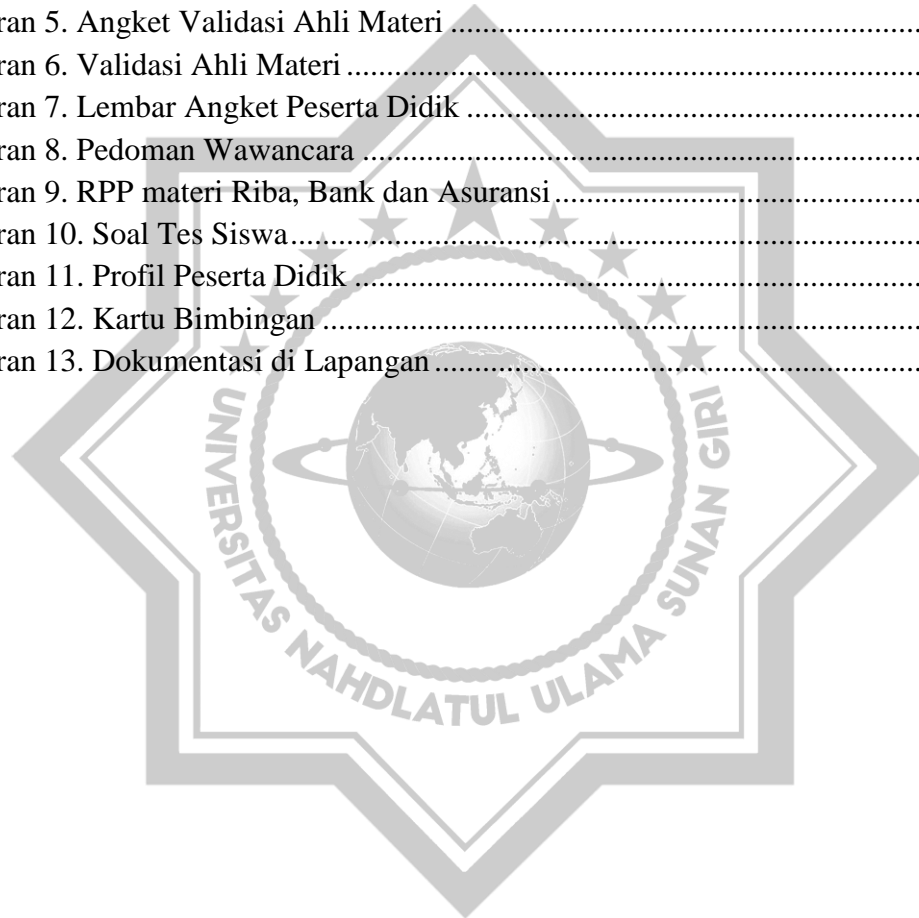
UNUGIRI

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Bagan Tahapan Pengembangan Model 4D	42
Gambar 4. 1 Penyusunan Tes 1.....	58
Gambar 4. 2 Penyusunan Tes 2.....	59
Gambar 4. 3 Hasil Desain Isi <i>Game Edukasi Baamboozle</i>	60
Gambar 4. 4 Materi berupa <i>Power Point</i> didalam <i>Baamboozle</i>	61
Gambar 4. 5 Hasil Pengembangan Media.....	62
Gambar 4. 6 Grafik Hasil Uji Coba Skala Kecil.....	69
Gambar 4. 7 Grafik Hasil Uji Coba Skala Besar	71
Gambar 4. 8 Validasi Ahli Media	76
Gambar 4. 9 Validasi Ahli Materi.....	77
Gambar 4. 10 Diagram Analisis Poin A.....	79
Gambar 4. 11 Diagram Analisis Poin B.....	79
Gambar 4. 12 Diagram Analisis Poin C.....	80
Gambar 4. 13 Diagram Analisis Poin D.....	81
Gambar 4. 14 Diagram Analisis Poin E.....	81
Gambar 4. 15 Diagram Analisis Poin F.....	82
Gambar 4. 16 Diagram Analisis Poin G.....	83
Gambar 4. 17 Diagram Analisis Poin H.....	83
Gambar 4. 18 Gambar Diagram Poin I.....	84
Gambar 4. 19 Diagram Analisis Poin J.....	85
Gambar 4. 20 Diagram Analisis Poin K.....	85
Gambar 4. 21 Diagram Analisis Poin R.....	86
Gambar 4. 22 Diagram Analisis Poin S.....	87
Gambar 4. 23 Diagram Analisis Poin T.....	87
Gambar 4. 24 Jenis-jenis <i>Game</i> pada <i>Website Baamboozle</i>	90
Gambar 4. 25 Model-model Soal didalam <i>Baamboozle</i>	90
Gambar 4. 26 Skor Kuis Kelompok dan Penilaian Akhir Siswa	90

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Penelitian.....	97
Lampiran 2. Surat Keterangan Penelitian	98
Lampiran 3. Angket Validitas Ahli Media.....	99
Lampiran 4. Validasi Ahli Media.....	101
Lampiran 5. Angket Validasi Ahli Materi	104
Lampiran 6. Validasi Ahli Materi	106
Lampiran 7. Lembar Angket Peserta Didik	109
Lampiran 8. Pedoman Wawancara	112
Lampiran 9. RPP materi Riba, Bank dan Asuransi	114
Lampiran 10. Soal Tes Siswa.....	115
Lampiran 11. Profil Peserta Didik	119
Lampiran 12. Kartu Bimbingan	121
Lampiran 13. Dokumentasi di Lapangan.....	122



UNUGIRI