

HALAMAN PERSETUJUAN

Lamp : -

Hal : Naskah Skripsi

Yth.

Rektor Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri

Di Jalan Ahmad Yani No. 10 Jamban Bojonegoro

Assalamualaikum Wr.Wb

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

Nama : FATHIMATUZZAHRO
NIM : 20015149
Program Studi : PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
Fakultas : TARBIYAH
Judul Skripsi : EFEKTIVITAS PENGGUNAN MEDIA GAME
MENGUNAKAN APLIKASI *GIMKIT* TERHADAP
MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN
FIKIH MATERI SHOLAT SUNNAH MU'AKAD DAN
GHAIRU MU'AKAD KELAS VII MTS SY'AR ISLAM
MAIBIT RENGEL TUBAN

Telah memenuhi syarat untuk diuji di depan sidang munaqashah skripsi.

Wassalamualaikum Wr.Wb

Pembimbing I

Dr. Ari Abi Affa, M.Phil

NIDN: 2107057802

Bojonegoro, 27 Juni 2024

Pembimbing II

Hamidatun Nihayah, M.Th.I

NIDN.2124028403

Ketua Program Studi
Pendidikan Agama Islam

Su'udin Aziz, S.Pd.I., M.Ag

NIDN: 2121128602

HALAMAN PENGESAHAN

Setelah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi, maka skripsi dari:

Nama : FATHIMATUZZAHRO
NIM : 20015149
Program Studi : PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
Fakultas : TARBIYAH
Judul Skripsi : EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA GAME
MENGUNAKAN APLIKASI GIMKIT TERHADAP
MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN
FIKIH MATERI SHOLAT SUNNAH MUKAD DAN
GHOIRU MUKAD DI KELAS VII MTs. SYI'AR ISLAM
MAIBIT RENGEL 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 : Jum'at, 05 Juli 2024

Tempat : Kampus Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri

Dewan Penguji

Tanda Tangan

1. Ketua : Dr. H. Yogi Prana Izza, Lc. MA 
2. Sekretaris : Hamidatun Nihayah, M.Th.I 
3. Penguji II : Dr. H. Ahmad Manshur, M.A. 
4. Penguji III : Dr. Ari Abi Aufa, M. Phil 

Bojonegoro, 13 Juli 2024

Mengesahkan
Dekan Fakultas Tarbiyah
Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri


(Dr. H. Ahmad Manshur, M.A.)
FTUNUGIRI 2037701

PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : FATHIMATUZZAHRO
NIM : 20015149
Program Studi : PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
Fakultas : TARBIYAH
Judul Skripsi : EFEKTIVITAS PENGGUNAN MEDIA GAME
MENGUNAKAN APLIKASI *GIMKIT* TERHADAP
MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN
FIKIH MATERI SHOLAT SUNNAH MU'AKAD DAN
GHAIRU MU'AKAD KELAS VII MTS SY'AR ISLAM
MAIBIT RENGEL TUBAN

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya sendiri, bukan merupakan pengambil alihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya aku sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri. Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil plagiasi, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Bojonegoro, 12 Juli 2024

Yang menyatakan pernyataan,



Fathimatuzzahro

MOTTO

Ciptakan hal baru yang bermanfaat bagi dirimu dan orang lain disekitarmu karena
sebaik-baiknya manusia adalah manusia yang bermanfaat bagi orang lain.



PERSEMBAHAN

Alhamdulillah dengan izin Allah SWT atas segala nikmat yang diberikan kepada saya sehingga skripsi ini bisa terselesaikan. Karya ini akan aku persembahkan kepada:

1. Orang tua tercinta saya, Bapak Munaji dan Ibu Lasti yang dengan kasih dan cintanya menjaga, mendoakan dan mendukung putrimu untuk terus melanjutkan pendidikan samapai di titik ini dan mampu menyelesaikan karya ini hingga tuntas.
2. Suami tercinta saya, Amir Fauzi yang dengan sabar dan ikhlhas serta kasih sayangnya menemani lika-liku perjuanganku untuk sampai di titik ini, mulai dari calon suami hingga saat ini menjadi suamiku. Terimakasih suamiku.
3. Diri saya sendiri, terimakasih sudah berjuang dan bertahan sampai sejauh ini, sudah kuat dengan segala tekanan dari luar keadaan dan tidak pernah menyerah.
4. Sahabatku tiga serangkai, yang telah memberikan semangat, dukungan dan motivasi agar skripsi ini bisa terselesaikan. Terimakasih atas segala kesan yang telah diberikan saat perkuliahan.
5. Orang-orang hebat yang tidak bisa saya sebut satu persatu.

UNUGIRI

ABSTRAK

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA GAME MENGGUNAKAN APLIKASI *GIMKIT* TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN FIKIH MATERI SHOLAT SUNNAH MU'AKAD DAN GHAIRU MU'AKAD K3LAS VII MTS SYI'AR ISLAM MAIBIT RENGEL TUBAN

Fathimatuzzahro, Dr Ari Abi Aufa, M.Phil., Hamidatun Nihayah, M.Th.I

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan oleh pendidik untuk berkomunikasi dengan siswa dan berfungsi sebagai penghubung antara keduanya. Tujuannya adalah agar siswa termotivasi dan dapat mengikuti proses pembelajaran secara menyeluruh dan bermakna. Media pembelajaran yang digunakan adalah *website gimkit*. *Gimkit* adalah alat pembelajaran berbasis kuis yang mengatur cara kerja pembelajaran untuk membuat pengajaran lebih menarik.

Penelitian ini didasarkan pada minat belajar siswa yang masih kurang aktif inovatif dan kreatif dikarenakan kurangnya model pembelajaran yang menarik. Rendahnya minat belajar dipengaruhi oleh rendahnya semangat belajar. Tujuan dari penelitian ini adalah Untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran berbantu aplikasi *gimkit* pada mata pelajaran Fikih materi Sholat sunnah mu'akad dan ghairu muakad terhadap minat belajar siswa di kelas VII Mts Syi'ar Islam Maibit Rengel Tuban. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode true eksperimen berdesain pretest postest. Sampel penelitian ini menggunakan sampel yang dipilih secara acak dari populasi tertentu. Sampel untuk kelompok eksperimen dan kelompok kontrol diuji dengan variabel bebas dan terikat.

Hasil analisis statistik uji *t-test* menunjukkan bahwa terdapat hasil yang signifikan pada penerapan model pembelajaran berbasis game *gimkit* terhadap minat belajar siswa, untuk membandingkan rata-rata antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen dengan menggunakan uji independent *T-test* jika $\text{sig} (2\text{-tailed}) \leq 0,05$, maka data dinyatakan terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen, namun jika $\text{sig} \geq 0,05$, maka data dinyatakan tidak ada perbedaan yang signifikan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Hasil dari uji *independent t-test* ini menunjukkan nilai 0,001. Nilai $0,001 \leq 0,05$. Hal itu berarti penerapan model pembelajaran berbasis game menggunakan aplikasi *gimkit* dapat berpengaruh terhadap minat belajar siswa.

Kata kunci: *Media Pembelajaran, Aplikasi Gimkit, Fikih*

ABSTRACT

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA GAME MENGGUNAKAN APLIKASI *GIMKIT* TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN FIKIH MATERI SHOLAT SUNNAH MU'AKAD DAN GHAIRU MU'AKAD K3LAS VII MTS SYI'AR ISLAM MAIBIT RENGEL TUBAN

Fathimatuzzahro, Dr Ari Abi Aufa, M.Phil., Hamidatun Nihayah, M.Th.I

Learning media is anything that can be used by educators communicate with students and serve as a liaison between the two. The goal is so that students are motivated and able to follow the learning process as a whole and meaningful. The learning media used is the gimkit website. Gimkit is a tool quiz-based learning that organizes how learning works to create teaching more interesting.

This research is based on the learning interests of students who are still less active and innovative creative due to the lack of interesting learning models. Low interest in learning influenced by low enthusiasm for learning. The aim of this research is to find out the influence of learning media assisted by the gimkit application on Fiqh subjects Sunnah mu'akad and ghairu mu'akad on students' learning interest in class VII Mts Syi'ar Islam Maibit Rengel Tuban. This research is quantitative research with true experimental method with pretest posttest design. This research uses samples randomly selected from a certain population. Samples for experimental groups and the control group was tested with independent and dependent variables.

The results of the t-test statistical analysis show that there are significant results application of the gimkit game-based learning model to students' learning interests, for compare the average between the control group and the experimental group with using the independent T-test if sig (2-tailed) ≤ 0.05 , then the data is declared to have significant difference between the control class and the experimental class, but if sig ≥ 0.05 , then the data stated that there was no significant difference between the control class and the class experiment. The results of this independent t-test show a value of 0.001. Value $0.001 \leq 0.05$. This means that it is possible to implement a game-based learning model using the gimkit application influence on students' interest in learning.

Keywords: *Learning Media, Gimkit Application, Fiqh*

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: “Efektivitas Penggunaan Media Game Menggunakan Aplikasi *Gimkit* Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fikih Materi Sholat Sunnah Mu’akad Dan Ghairu Mu’akad Kelas VII MTs Syi’ar Islam Maibit Rengel 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 M. Jauharul Ma’arif, M.Pd.I., selaku Rektor Universitas Nahdlatul Ulama Suna Giri, yang telah memberi kesempatan kepada penulis untuk kuliah di Universitas ini, sehingga penulis dapat menyelesaikan studi sampai tingkat sarjana.
2. Bapak Dr. Ahmad Manshur, M.A. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah yang mendukung secara moril, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak Dr. Ari Abi Aufa, M.Phil. dan Ibu Hamidatun Nihayah, M.Th.I, selaku dosen pembimbing I dan II yang telah mengorbankan tenaga dan waktunya guna membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak Su’udin Aziz, S.Pd,M. Ag, selaku ketua Prodi PAI yang telah memberikan persetujuan untuk judul skripsi yang penulis pilih.
5. Bapak dan Ibu Dosen di Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri, yang telah memberikan bekal ilmu pengetahuan yang memadai sampai dengan menyelesaikan akhir studi.
6. Ibu Umi Sa’idah. S.Pd selaku Kepala MTs Syiar Islam Maibit yang telah memberikan izin melakukan penelitian dan membantu penulis dalam pelaksanaan penelitian di Madrasah tersebut.
7. Seluruh Guru dan Karyawan MTs Syi’ar Islam Maibit yang telah bersedia membimbing dan memberi arahan sehingga terlaksana penelitian ini.
8. Siswa-siswi kelas VII MTs Syi’ar Islam Maibit yang telah bersedia menjadi responden sehingga penulis dapat memperoleh data yang diperlukan.

9. Kedua orang tuaku tercinta Bapak Munaji dan Ibu lasti yang tanpa lelah selalu mencurahkan do'a, perhatian, semangat, motivasi dan kasih sayang dengan penuh ketulusan.
10. Suamiku tercinta Amir Fauzi, yang selalu mendukung, membantu dalam proses pengerjaan skripsi ini.
11. Rekan-rekan mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI) Fakultas Tarbiyah Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri Bojonegoro terutama kelas 8D yang telah menemani berjuang dan memberi pengalaman berharga.

Semoga segala doa, motivasi dan dukungan akan dibalas oleh Allah SWT dengan berlipat ganda. Skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, oleh karena itu kami mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan skripsi ini.

Bojonegoro, 27 Juli 2024

Penulis

Fathimatuzzahro



UNUGIRI

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
ا	Alif	tidak dilambangkan	tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Sa	S	es (dengan titik diatas)
ج	Jim	J	Je
ح	Ha	H	ha (dengan titik dibawah)
خ	Kha	Kh	ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	Zal	Z	zet (dengan titik diatas)
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ث	Syin	Sy	es dan ye
ص	Sad	S	es (dengan titik dibawah)
ض	Dad	D	de (dengan titik dibawah)
ط	Ta	T	te (dengan titik dibawah)
ظ	Za	Z	zet (dengan titik dibawah)
ع	“Ain	“	koma terbalik (didas)
غ	Gain	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



UNUGIRI

DAFTAR ISI

JUDUL	
LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT.....	viii
KATA PENGANTAR	ix
PEDOMAN LITERASI	xii
DAFTAR ISI.....	xiv
DAFTAR TABEL.....	xvii
DAFTAR GAMBAR	xix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	8
C. Tujuan Penelitian.....	9
D. Manfaat Penelitian	10
E. Hipotesis Penelitian	11
F. Definisi Istilah.....	13
G. Orisinalitas Penelitian	14
H. Sistematika Pembahasan	16
BAB II KAJIAN TEORI.....	18
A. Media Pembelajaran.....	18
1. Pengertian media pembelajaran	18
2. Tujuan Media Pembelajaran	19
3. Jenis-Jenis Media Pembelajaran	20
4. <i>Gimkit</i>	21
5. Langkah-langkah penggunaan <i>Gimkit</i>	22
6. Minat Belajar.....	26
1) Macam-macam minat	27
2) Cara mengukur minat	28
3) Faktor yang mempengaruhi minat	29
7. Fikih	30

8. Ruang Lingkup Fikih	31
9. Sholat Sunnah Mu'akad Dan Ghairu Mu'akad.....	32
1) Sholat Sunnah Mu'akad	32
2) Sholat Sunnah Ghairu Mu'akad.....	37
B. Kerangka Berfikir.....	41
BAB III METODE PENELITIAN.....	43
1. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	43
2. Populasi dan Sampel	45
3. Jenis Data dan Sumber Data	45
4. Teknik Pengumpulan Data.....	46
5. Analisis Data	52
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	59
A. Penyajian Data	59
1. Letak Geografis MTs Syi'ar Islam	59
2. Visi Dan Misi Mts Syi'ar Islam	60
B. Deskripsi Data.....	61
1. Uji validitas	85
2. Uji Reabilitas.....	87
3. Uji Normalitas	89
4. Uji Homogenitas	90
5. Uji Hipotetis T-test.....	91
C. Pembahasan Hasil Penelitian	92
1. Penggunaan Media Game <i>Gimkit</i>	93
2. Efektivitas penggunaan media game <i>gimkit</i>	96
3. Pengaruh penggunaan media game <i>gimkit</i> terhadap minat belajar siswa.....	98
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	99
A. Kesimpulan	99
B. Saran.....	100
DAFTAR PUSTAKA	101
LAMPIRAN.....	106

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Penelitian Terdahulu	14
Tabel 3.1 Perlakuan Eksperimen	44
Tabel 3.2 Objek Penelitian	45
Table 3.3 Skala lingkert	49
Tabel 3.4 Kategori kelayakan	49
Table 3.5 Variabel.....	50
Table 3.6 kisi-kisi instrusmen test.....	52
Tabel 4.1 Hasil analisis deskriptif variabel X	62
Tabel 4.2 Saya senang jika sekolah membuat media pembelajaran seperti game gimkit.....	62
Tabel 4.3 Jika diberi pilihan, maka saya akan memilih media pembelajaran berbasis game gimkit daripada media pembelajaran yang lain.....	63
Tabel 4.4 Saya tertarik mengikuti pembelajaran Fikih jika menggunakan media pembelajaran yang inovatif.....	65
Tabel 4.5 Saya menjadi lebih termotivasi bila ada media pembelajaran seperti game gimkit	66
Tabel 4.6 Walaupun saya kurang mengerti dalam belajar Fikih tapi saya tetap suka dengan pembelajaran ini.....	68
Tabel 4.7 Distribusi frekuensi variabel X	69
Tabel 4.8 Tingkat penguasaan keberhasilan tindakan	70
Tabel 4.9 Hasil analisis deskriptif variabel X	70
Tabel 4.10 Saya belajar Fikih karena saya mengetahui lebih dalam tentang Sholat sunnah muakad dan ghairu muakad	71
Tabel 4.11 Saya kurang bersungguh-sungguh dalam pembelajaran Fikih.....	72
Tabel 4.13 Guru selalu memberi semangat agar saya	

mengikuti pembelajaran Fikih.....	74
Tabel 4.14 Saya tidak suka pembelajaran Fikih karena guru Fikih tidak memberikan penjelasan terhadap materi Sholat sunnah muakad dan ghairu muakad	75
Tabel 4.15 Saya kurang bersemangat belajar Fikih karena metode ataupun media pembelajaran yang digunakan sama tidak menggunakan media yang lain.....	77
yang digunakan sama tidak menggunakan media yang lain	
Tabel 4.16 Media pembelajaran berbasis game gimkit memudahkan saya dalam pembelajaran Fikih	78
Tabel 4.17 Dengan menggunakan media game gimkit saya merasakan manfaat tersebut pada mata pelajaran Fikih.....	80
Tabel 4.18 Ketersediaan media pembelajaran berbasis game gimkit membuat saya lebih ingin mempelajari Fikih.....	80
Tabel 4.19 Media pembelajaran berbasis game gimkit tidak memudahkan saya dalam mempelajari mata pelajaran Fikih.....	83
Tabel 4.20 Saya tidak merasakan manfaat dari media pembelajaran berbasis game gimkit	
Tabel 4.21 Distribusi frekuensi variabel X	84
Tabel 2.22 Tingkat penguasaan keberhasilan tindakan	85
Tabel 4.23 Data uji validitas Intrusmen minat belajar SPSS	86
Tabel 4.24 Data uji reabilitas Intrusmen minat belajar SPSS	88
Tabel 4.25 Data Normalitas intrusmen minat belajar SPSS	89
Tabel 4.26 Data Homogenitas Intrusmen minat belajar SPSS.....	90
Tabel 4.27 Data uji independent t-test Intrusmen minat belajar SPSS ...	91

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 website Gimkit	22
Gambar 2.2 cara membuat akun <i>Gimkit</i>	23
Gambar 2.3 sig up menggunakan email pribadi.....	23
Gambar 2.4 verifikasi email yang digunakan untuk membuat akun <i>Gimkit</i>	24
Gambar 2.5 Sig in akun Gimkit.....	24
Gambar 2.6 New Kit Gimkit	25
Gambar 2.7 membuat pertanyaan	25
Gambar 2.8 pilihan game	26
Gambar 2.10 Kerangka Berfikir	26

