

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Di era modern ini, pendidikan merupakan salah satu aspek pengembangan karakter yang cukup penting. Tanpa pendidikan, pembelajar bangsa tidak mungkin memahami kondisi perubahan yang terjadi saat ini, yang sayangnya berpotensi membuat kita semua tertinggal. Selain itu, pendidikan adalah sarana untuk berkembang guna melahirkan generasi penerus Bangsa, yang prospek di masa depannya cukup penting. Terutama pendidikan, siswa dilatih untuk mampu menerapkan setiap pembelajaran dalam kehidupan sehari-hari siswa tidak hanya diharapkan memahami teori atau pemahaman saja, namun juga menerapkannya. Sehingga, para siswa menjadi pelajar Islam yang baik dan mampu berpartisipasi dalam siklus kehidupan sehari-hari.

Dalam UU Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan diartikan sebagai upaya menunjang kehidupan dan pembelajaran agar peserta didik secara aktif dapat mengembangkan potensinya. Memperoleh keterampilan yang diperlukan untuk spiritual keagamaan, pengendalian, kepribadian, kecerdasan, kemuliaan, dan

bangsa. Selain itu pendidikan nasional terfokus pada pengajaran Undang-Undang Dasar 1945¹.

Berdasarkan hal tersebut, beberapa perubahan telah dilakukan pada sistem pendidikan Indonesia hingga saat ini, mulai dari proses pembelajaran, pemanfaatan sarana dan prasarana dalam sistem pengajaran, media pembelajaran yang digunakan, bahkan peningkatan peran guru sebagai pengajar.

Sebagai Ketua Dewan Pendidikan Nasional, Ki Hajar Dewantara mempunyai segudang ilmu yang berkaitan dengan pendidikan. Istilah ketentuan yang paling banyak kita kenal adalah gagasan dasar pendidikan, yang sebenarnya disebut “tuntunan”. Padahal pendidikan sangat sangat penting digunakan untuk membantu siswa mencapai potensinya. Pengalaman peserta didik dalam belajar dirasa sangat penting untuk membantu menemukan karakter dari peserta didik tersebut².

Dari pendapat tersebut, secara garis besar pendidikan menjadi penggerak utama. Pendidikan berlandaskan konsep kemandirian yang artinya potensi setiap individu dikenali dan dikembangkan. Sebagai tempat tempat lahirnya teknologi, pendidikanlah yang pertama kali mengadopsinya terlebih dahulu dan kemudian memajukannya dengan tujuan untuk mempermudah proses pembelajaran.

¹ Robiatul Awwaliyyah dan Hasan Baharun, *Pendidikan Islam Dalam Sistem Pendidikan Nasional, Jurnal Ilmiah DIDAKTITA Vol. 19, No. 1, 2018. 40.*

² Eka Prasetya Berkamsyah, “*Relevansi Pemikiran Ki Hajar Dewantara Dengan Konsep Merdeka Belajar Nadhim Makarim*”, Skripsi Sarjana Pendidikan, Digilib Uinsby, Surabaya, 2023.

Abad abad ke 21 menuntut siswa untuk memiliki keterampilan berpikir kritis, kemampuan komunikasi, efektivitas, ketekunan, dan literasi digital. Metode pengajaran yang inovatif dan efisien harus mendukung peningkatan kapasitas ini. Pendidikan seharusnya tidak hanya membahas penerapan prinsip-prinsip akademik saja, tetapi juga menerapkan prinsip tersebut dalam skenario dunia nyata dan berkontribusi pada revolusi pembelajaran abad ke-21.

Pembelajaran yang efektif juga harus memprioritaskan kebutuhan, minat, dan gaya belajar siswa, siswa perlu proaktif dalam proses belajarnya untuk menyesuaikan dan memantau kemajuannya sendiri. Dengan memprioritaskan kebutuhan peserta didik akan meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran tertentu sebagaimana mempertimbangkan kepentingan peserta didik dan memberikan mereka peran aktif dalam proses pembelajaran.

Metode dan media pembelajaran dapat membantu siswa memahami konsep secara lebih menyeluruh, menerapkan pengetahuan dalam situasi dunia nyata, dan mengembangkan keterampilan. Peningkatan minat belajar dapat dicapai melalui pemahaman konsep yang mendasarinya dan mendorong siswa untuk menerapkan dalam tugas mereka. Pendidik dapat merancang sebuah strategi pembelajaran dengan menggunakan latar belakang pembelajaran yang efektif.

Strategi pembelajaran itu sangat penting dalam proses belajar mengajar.³ Karena strategi merupakan komponen utama dalam penyelenggaraan pendidikan, khususnya dalam proses mengajarkan Pendidikan Agama Islam (PAI). Salah satu pendekatan utama untuk menyoroti bagaimana pelajaran pendidikan Islam yang terkandung dalam setiap mata pelajaran dapat dipahami, digunakan, dan dihargai oleh siswa adalah strategi pendidikan Islam. Tujuan utama pembelajaran Fiqih adalah membantu peserta didik mengembangkan rasa keimanan yang kuat dan akhlak yang kuat guna meningkatkan kehidupannya sehari-hari.⁴

Di Madrasah Tsanawiyah (MTS) siswa juga diajarkan mata pelajaran Fiqih, salah satu mata pelajaran yang ada di Pendidikan Agama Islam yang memuat hal terkait hukum-hukum Islam mulai dari ibadah sampai mu'amalah. Oleh karena itu diperlukan sebuah model pembelajaran yang disesuaikan agar siswa tidak hanya dapat menghafal tetapi juga memahami materi yang dipelajarinya.⁵

Mata pelajaran Fiqih di Madrasah Tsanawiyah (MTs) secara konsisten menekankan peran guru sebagai pusat pengajaran. Hal ini dapat menyebabkan siswa menjadi pasif dalam proses belajarnya. Mereka hanya menerima ilmu yang diberikan yang diberikan oleh guru mereka tanpa

³ Usman Roin, Thofa Mustaqim. *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Snowball Throwing Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPA Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah*. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*. Vol.3, No.1 <https://doi.org/10.32665/jurmia.v3i1.1404>

⁴ Aniatu Sofiyah, 2023, *Penerapan Metode Pembelajaran Simulasi Pada Mata Pelajaran Fiqih Materi Pernikahan Dalam Islam Di Madrasah Aliyah Negeri 3 Jember*, (Skripsi, Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2023). 3

melibatkan pemikiran kritis mereka. Dengan menggunakan model pembelajaran berbasis pendekatan permainan atau game, pembelajaran menjadi lebih menarik bagi siswa, siswa akan termotivasi untuk mempelajari dan mencari solusi atas permasalahan ilmu Fikih yang muncul dalam kehidupan sehari-hari.

Gimkit adalah alat pembelajaran berbasis web yang dapat digunakan untuk membuat pembelajaran lebih menarik. Gimkit adalah salah satu sumber belajar digital yang dapat digunakan untuk tujuan penilaian misalnya kuis dan penilaian pembelajaran, dan sebagai alat interaktif untuk meningkatkan pemahaman siswa.⁶ Penggunaan strategi dan model pembelajaran seperti ini akan lebih efektif dalam membantu siswa mengembangkan pemahamannya sendiri terhadap konsep dan materi. Dengan menggunakan media yang tepat akan berhasil jika digunakan dengan media yang sesuai dengan materi pelajaran tersebut, dengan adanya model pembelajaran game siswa akan menjadi lebih antusias meskipun konten game disajikan dengan pertanyaan-pertanyaan cerdas yang dapat dijawab secara langsung dengan menggunakan smartphonenya.⁷

⁶ Sonny Rohimat, Solfarina. Samsiah dkk. *Workshop pengenalan Gimkit untuk assessment formatif mode game online*. JNB: Jurnal nusantara berbakti. Vol.1. 2023 e-ISSN:2964-1993;p-ISSN:2964-0776. 221-229

⁷ Intan Rania Febrianti, dkk. *Pengaruh media pembelajaran terhadap minat belajar siswa*, Vol. 12, No.2, Juni 2023). 41-46

Hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Siti Jainab (2022)⁸, menunjukkan bahwa minat belajar pada setiap individu lebih maksimal didapatkan pada kelas eksperimen karena pada penerapan model pembelajaran menggunakan game gimkit tersebut membantu siswa untuk menemukan konsep serta melakukan aktivitas belajar yang maksimal. Sehingga minat belajar yang siswa dapatkan bisa dicapai dengan maksimal dan akan mencapai tujuan pembelajaran. Sejalan dengan penelitian Eka Meirawati (2020)⁹, peningkatan minat belajar siswa kelas eksperimen lebih tinggi dibanding dengan peningkatan hasil belajar siswa kelas kontrol. Hal ini sesuai dengan penelitian yang menyatakan bahwa pembelajaran dengan model pembelajaran menggunakan media game gimkit dapat meningkatkan minat belajar, motivasi belajar, dan aktivitas belajar siswa. Untuk selanjutnya model pembelajaran menggunakan game Gimkit akan peneliti eksperimenkan pada mata pelajaran Fiqih materi Sholat Sunnah Mu'akad dan Ghairu Mu'akad di MTs Syi'ar Islam Maibit Rengel Tuban.

Berdasarkan pengamatan awal yang dilakukan peneliti di MTs Syi'ar Islam Maibit Rengel Tuban ini belum pernah diterapkan model pembelajaran yang inovatif dan kreatif, apalagi menggunakan media berbasis game tersebut pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam salah

⁸ Siti Jainab. *Skripsi Efektivitas Strategi Brain Game Terhadap Minat Belajar Pada Siswa Kelas VII SMP Guppi Samata Kabupaten Gowa*. 2022

⁹ Eka Meirawati, *Pemanfaatan Google Form Sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Di SMKN Palangka Raya*, 2020

satunya Fikih. Bapak Masbuhin S.Pd.I yang merupakan salah satu guru Fikih di MTs Syi'ar Islam Maibit Rengel Tuban, membenarkan bahwasanya model pembelajaran yang beliau terapkan kurang bervariasi karena beliau hanya mengandalkan lembaran LKS yang disediakan oleh sekolah. Bapak Mashbuhin, S.Pd.I menjelaskan:

“Selama saya mengajar itu saya menggunakan 3 metode pembelajaran, ada ceramah, diskusi kadang juga presentasi, kalau untuk media pembelajaran saya belum pernah mencoba untuk menggunakan teknologi, yang saya gunakan ya hanya buku pegangan dari sekolah itu aja,”¹⁰

Berkaitan dengan hal tersebut, peneliti dapat menyimpulkan bahwa motivasi belajar siswa atau ketertarikan siswa dalam pembelajaran fikih dikarenakan kurangnya pembelajaran yang inovatif dan kreatif oleh seorang guru. Model pembelajaran Fikih memang sudah seharusnya mengalami perubahan dalam proses pengajarannya yang tidak hanya sekadar ceramah saja tetapi juga diiringi dengan media yang menarik, tanpa menghilangkan tujuan utama pembelajaran yakni, mampu memahami dan mempraktekkan materi pembelajaran yang mereka pelajari dalam kehidupan sehari-hari. Dapat dilihat Fikih terdiri dari semua materi yang berkaitan dengan Ubudiah dan Muamalah yang sangat penting dan harus dibahas oleh siswa sebagai sarana mempersiapkan mereka menuju kedewasaan. Beberapa materi mengajarkan mereka untuk berlatih secara konsisten yang salah satunya pada materi Sholat Sunnah Mu'akad dan Mu'akad dan Ghairu Mu'akad Ghairu bisa kita lakukan sehari - hari. Oleh

¹⁰ Hasil Wawancara Guru Fikih, Bapak Masbuhin, Pada Hari Rabu 15 Mei 2024, Jam 09:45 WIB

karena itu, berdasarkan penggambaran situasi deskripsi di atas, penulis berkeinginan untuk melakukan penelitian lebih lanjut dengan judul **“Efektivitas Penggunaan Media Game Menggunakan Aplikasi Gimkit Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fikih Materi Sholat Sunnah Mu’akad Dan Ghairu Mu’akad Di Kelas VII MTs Syi’ar Islam Maibit Rengel Tuban.”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disebutkan sebelumnya, fokus penelitian dalam rancangan skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana penerapan media pembelajaran berbantu aplikasi gimkit pada mata pelajaran Fikih materi Sholat Sunnah Mu’akad Dan Ghairu Mu’akad terhadap minat belajar siswa di kelas VII Mts Syi’ar Islam Maibit Rengel Tuban?
2. Bagaimana efektivitas media pembelajaran berbantu aplikasi gimkit pada mata pelajaran Fikih materi Sholat Sunnah Mu’akad Dan Ghairu Mu’akad terhadap minat belajar siswa di kelas VII Mts Syi’ar Islam Maibit Rengel Tuban?
3. Adakah pengaruh media pembelajaran berbantu aplikasi gimkit pada mata pelajaran Fikih materi Sholat Sunnah Mu’akad Dan Ghairu Mu’akad terhadap minat belajar siswa di kelas VII Mts Syi’ar Islam Maibit Rengel Tuban?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui penerapan media pembelajaran berbantu aplikasi gimkit pada mata pelajaran Fikih materi Sholat Sunnah Mu'akad Dan Ghairu Mu'akad terhadap minat belajar siswa di kelas VII Mts Syi'ar Islam Maibit Rengel Tuban.
2. Untuk mengetahui efektivitas pembelajaran berbantu aplikasi gimkit pada mata pelajaran Fikih materi Sholat Sunnah Mu'akad Dan Ghairu Mu'akad terhadap minat belajar siswa di kelas VII Mts Syi'ar Islam Maibit Rengel Tuban.
3. 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.

D. Manfaat Penelitian

a. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kesadaran dan memberikan ilmu pengetahuan sejalan dengan kemajuan teknologi dan pandangan dunia yang ada, serta memberikan kontribusi dalam bidang pendidikan Islam. Secara umum dapat dijadikan referensi untuk penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan topik penelitian media pembelajaran berbasis IT yang digunakan dalam dunia pendidikan.

b. Manfaat Praktis

a) Bagi Siswa

Untuk memberikan informasi bagi siswa bahwa bukan hanya pengetahuan saja yang penting untuk diasah tetapi keterampilan juga sangat penting untuk diasah. Selain itu, penelitian ini diharapkan mampu memberikan informasi kepada siswa tentang kemajuan teknologi di masa modern dan bagaimana kemajuan tersebut diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa serta mengurangi kesenjangan pengetahuan yang ada.

b) Bagi Guru

Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan dampak positif, sehingga diantisipasi dapat menjadi landasan evaluasi dan inovasi lebih lanjut di bidang pendidikan untuk menjamin hasil yang lebih baik lagi di masa depan. Selain itu, hal ini diharapkan akan memungkinkan guru menjadi lebih profesional dalam pendekatan pedagogi mereka dan beradaptasi teknologi yang berubah dengan cepat di zaman modern.

c) Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi studi untuk membantu sekolah dalam menerapkan program pelatihan penggunaan aplikasi gimkit untuk membekali sekolah dengan praktik menarik dalam dunia nyata sehingga mereka dapat memanfaatkan program tersebut untuk

menyelesaikan tugas seefisien mungkin. Selain itu, jika dilakukan secara efektif juga dapat menjadi pedoman bagi sekolah dalam menerapkannya pada mata pelajaran lain.

d) Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini dapat memberikan wawasan dan meningkatkan pemahaman peneliti tentang pemanfaatan teknologi khususnya aplikasi gimkit yang dapat digunakan untuk membuat materi pembelajaran yang menarik sehingga dapat dijadikan sebagai alat untuk mengembangkan tenaga pendidik yang kreatif, inovatif, dan antisipatif sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan pengajaran tidak menjadi monoton.

e) Bagi Pembaca

Hasil penelitian ini akan membantu pembaca menjadi lebih berpengetahuan terhadap materi pelajaran, serta memberikan manfaat dan peluang pertumbuhan bagi pembaca terkait dengan pendidikan Fikih di masa yang akan datang.

E. Hipotesis Penelitian

Hipotesis berasal berasal dari kata “hypo” yang berarti kedua dan “thesis” yang berarti kesimpulan. Menurut Fraenkel dan Wallen, hipotesis adalah prediksi atau bahkan kemungkinan mengenai hasil tertentu. Hipotesis juga dijelaskan sebagai pendekatan bijaksana terhadap masalah penelitian yang pada akhirnya diselesaikan melalui penggunaan

data yang dikumpulkan. Sebagai pendekatan terhadap masalah penelitian yang pada akhirnya terselesaikan penggunaan data yang dikumpulkan¹¹.

Dalam analisis hipotesis, hipotesis dibagi menjadi dua kategori: hipotesis nol (H_0) dan hipotesis alternatif (H_a). Hipotesis nol (H_0) merupakan hipotesis yang akan diuji sehingga hipotesis itu sendiri dapat dibuktikan kebenarannya atau terbantahkan.¹² Hipotesis ini yang menunjukkan bahwa konsentrasi seorang peneliti terhadap masalah yang diteliti. Berbeda dengan hipotesis alternatif (H_a), atau hipotesis yang digunakan sebagai referensi selama proses perumusan penelitian. Sehubungan dengan permasalahan dalam penelitian ini, yaitu ada tidaknya Efektivitas penggunaan media game menggunakan aplikasi gimkit pada mata pelajaran Fikih materi Sholat sunnah muakad dan ghairu muakad kelas VII MTs Syi'ar Islam Maibit Rengel Tuban. Jadi, hipotesis yang dirumuskan dalam penelitian ini adalah:

H_0 = Penggunaan media game menggunakan aplikasi gimkit pada mata pelajaran Fikih materi Sholat Sunnah Muakad Dan Ghairu Muakad kelas VII Mts Syi'ar Islam Maibit rengel tuban.

H_1 = Penggunaan media game menggunakan aplikasi gimkit pada mata pelajaran Fikih materi Sholat Sunnah Muakad Dan Ghairu Muakad kelas VII Mts Syi'ar Islam Maibit rengel tuban.

¹¹ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), hal. 71

¹² Zainal Arifin, *Penelitian Pendidikan.....* hal.198

F. Definisi Istilah

Definisi istilah digunakan untuk menyamakan persepsi peneliti dengan pembaca, agar tidak terjadi kesalahfahaman pengertian mengenai variabel-variabel penelitian yang digunakan. Berikut ini akan diuraikan definisi istilah variabel penelitian yang digunakan dalam penelitian ini:

1. Efektivitas, menurut KBBI (kamus besar bahasa Indonesia) kata dasar dari efektif bermakna efek, pengaruh, atau konsekuensi dari kesesuaian kegiatan orang yang melakukan tugas dengan sasaran yang dituju.
2. Media Pembelajaran, Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan oleh guru untuk menghubungkan siswa dengan guru dan membuat mereka termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran secara menyeluruh dan bermakna.
3. Gimkit, Gimkit merupakan salah satu media pembelajaran digital yang dapat digunakan untuk assesmen pembelajaran berupa permainan, sekaligus menjadi sarana interaktif yang mampu mengasah pemahaman peserta didik.¹³
4. Minat belajar, minat adalah perasaan suka atau ketertarikan terhadap suatu objek di luar individu yang mengakibatkan perhatian yang lebih besar pada objek tersebut dan mendorong keinginan untuk terlibat dalamnya.

¹³ Sonny Rohimat, Solfarina. Samsiah dkk. *Workshop pengenalan Gimkit untuk assesment formatif mode game online*. JNB: Jurnal nusantara berbakti. Vol.1. 2023 e-ISSN:2964-1993;p-ISSN:2964-0776, Hal 221-229

G. Orisinalitas Penelitian

Tabel 1.1 Penelitian Terdahulu

No	Nama Peneliti, Judul, dan Tahun Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Pendekatan Penelitian	Hasil Penelitian
1	Skripsi Siti Jainab, 2022, Efektivitas Strategi Brain Game Terhadap Minat Belajar Pada Siswa Kelas VII SMP Guppi Samata Kabupaten Gowa.	Persamaan terletak pada model pembelajaran berbasis game	Skripsi Siti Jainab 2022 Focus penelitian terdahulu adalah strategi brain game. Sedangkan pada penelitian ini focus penelitiannya adalah media pembelajaran berbasis Gimkit	Kuantitatif	Terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran berbasis brain game pada pembelajaran terhadap minat belajar siswa di Kelas VII SMP Guppi Samata Kabupaten Gowa. ¹⁴
2	Skripsi Aufaa Muhammad Irsyaad, Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Di Sekolah Menengah Atas Negeri Arjasa Jember,	Persamaan penelitian terletak pada bahasan model pembelajaran yang berbasis proyek dan sama-sama menggunakan penelitian kualitatif	Skripsi Aufaa Muhammad Irsyaad (2022) menggunakan media youtube dalam pengerjaan tugas proyek PAI.	Kualitatif	Model pembelajaran berbasis proyek dirasa efektif dan dapat menarik minat peserta didik. Penerapan model pembelajaran berbasis proyek dilakukan dengan berbagai tahapan. Tahapan kegiatan yang akan dilakukan selama proses pengerjaan proyek meliputi diskusi, pengambilan video, editing dan

¹⁴ Siti Jainab. *Skripsi Efektivitas Strategi Brain Game Terhadap Minat Belajar Pada Siswa Kelas VII SMP Guppi Samata Kabupaten Gowa*. 2022

	2022				pengunggahan ke Youtube. ¹⁵
3	Skripsi, Eka Meirawati, Pemanfaatan Google Form Sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Di SMKN Palangka Raya,2020.	Persamaan nya terletak pada pemanfaata n teknologi sebagai media untuk pembelajar an dan sama-sama menggunakan penelitian kualitatif.	Skripsi Eka Meirawati (2020) menggunakan media google form sebagai yang pemanfaatann ya untuk evaluasi mata pelajaran PAI.	Kualitatif	Pemanfaatan google form sebagai alat evaluasi mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMKN 2 Palangka Raya telah dimanfaatkan dengan baik. Tanggapan dari guru dan peserta didik juga baik. Karena google form dirasa efektif penggunaannya baik berdasarkan efektifitas waktu, biaya, tenaga, kemudahan penggunaan serta tampilan atau kemenarikan. ¹⁶
4	Skripsi Eka Kurniawati. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran quiziz terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan	Persamaan nya terletak pada model pembelajar an berbasis Quizizz	Focus penelitian terdahulu adalah quizizz Sedangkan pada penelitian ini focus penelitiannya adalah media pembelajaran berbasis	Kuantitatif	Peneliti menerapkan model pembelajaran terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran berbasis brain game pada pembelajaran

¹⁵ Aufaa Muhammad Irsyaad. *Skripsi Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Di Sekolah Menengah Atas Negeri Arjasa Jember*. 2022

¹⁶ Eka Meirawati, *Pemanfaatan Google Form Sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Di SMKN Palangka Raya,2020*.

	agamaislam kelas VIII SMP N 7 Metro.		Gimkit		terhadap minat belajar siswa di Kelas VII SMP N 7 Metro. ¹⁷
--	--------------------------------------	--	--------	--	--

Sumber Data: skripsi penelitian terdahulu

H. Sistematika Pembahasan

Untuk membuat penelitian ini lebih mudah dipahami oleh pembaca, penulis akan menampilkan pembahasan secara sistematis sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan, memberikan gambaran umum tentang skripsi. Dalam bab ini, peneliti membahas latar belakang masalah, pengertian minat belajar siswa, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, hipotesis, dan orisinalitas penelitian dari penelitian sebelumnya serta sistematika pembahasan.

BAB II Kajian Teori, Bab ini bertujuan untuk memberikan penjelasan tentang tinjauan penelitian sebelumnya serta dasar teori yang digunakan untuk melakukan penelitian. Kajian teori ini membahas tentang media pembelajaran, tujuan media pembelajaran, jenis media pembelajaran, website gimkit, langkah-langkah untuk menggunakan gimkit, minat belajar, jenis minat belajar, cara mengukur minat belajar, faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar, ilmu fikih, dan materi tentang Sholat Sunnah Mu'akad Dan Ghairu Mu'akad.

¹⁷ Eka Kurniawati. *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran quiziz terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agamaislam kelas VIII SMP N 7 Metro.*2019

BAB III Metode Penelitian, bab ini membahas metode yang digunakan dalam penelitian, termasuk pendekatan dan jenis penelitian, populasi dan sampel, jenis data dan sumber data, pengumpulan data, dan analisis data. Pendekatan kuantitatif digunakan, dan eksperimen dilakukan pada populasi dan sampel kelas VII A dan VII C, dan teknik pengumpulan data.

BAB IV Hasil dan pembahasan, pada sub bab pertama menyajikan mengenai profil MTs Syi'ar Islam maibit rengel tuban, mulai dari letak geografis MTs Syi'ar Islam, visi dan misi MTs Syi'ar Islam, struktur organisasi MTs Syi'ar Islam, data guru MTs Syi'ar Islam dan jug sarana dan prasarana di MTs Syi'ar Islam, Pada sub bab kedua membahas mengenai hasil analisis data serta hasil penelitian mengenai efektivitas penggunaan media game menggunakan aplikasi gimkit terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Fikih materi Sholat Sunnah Mu'akad Dan Ghairu Mu'akad.

BAB V Penutup, bab ini merupakan bab terakhir dari rangkaian pembahasan yang dimulai dari bab I hingga bab V. Tujuan dari bab ini adalah untuk membuat pembaca lebih mudah memahami intisari, yang mencakup kesimpulan dan saran.