

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang saya tulis sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dan diajukan pada Jurusan Pendidikan Agama Islam Faklutas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten ini sepenuhnya asli merupakan hasil karya tulis ilmiah saya pribadi.

Adapun tulisan maupun pendapat orang lain yang terdapat dalam skripsi ini telah saya sebutkan kutipannya secara jelas sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku di bidang penulisan karya tulis ilmiah.

Apabila di kemudian hari terbukti bahwa sebagian atau seluruh isi merupakan hasil perbuatan plagiasi atau menyontek karya tulis orang lain saya bersedia untuk menerima sanksi berupa percabutan gelar kesarjanaan yang saya terima ataupun sanksi akademik lain sesuai dengan yang berlaku.



ABSTRAK

WIDYA EKA RAHMADANTI. 161210084, 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Sirkuit Pintar dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak di Kelas 10 MAN 2 Lebak.*

Penelitian ini bertujuan untuk : 1) untuk menjelaskan proses pengembangan media pembelajaran permainan sirkuit pintar pada mata pelajaran Aqidah Akhlak di kelas 10 MAN 2 Lebak, dan 2) Untuk menjelaskan pengembangan produk permainan sirkuit pintar pada mata pelajaran Aqidah Akhlak dapat meningkatkan hasil belajar siswa di kelas 10 MAN 2 Lebak. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan atau Research and Development untuk menghasilkan produk media pembelajaran permainan sirkuit pintar. Desain yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran ini mengacu pada model desain Borg and Gall, Adapun tahap pengembangannya peneliti mengadaptasi menjadi empat tahap, yaitu 1) tahap pra pengembangan 2) tahap pengembangan produk, 3) tahap validasi dan revisi dan 4) tahap uji coba produk. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran yang menunjang peningkatan hasil belajar siswa kelas 10 MAN 2 Lebak yang diberikan kepada siswa harus bersifat aktif yang menjadikan siswa merasa senang, kreatif dan antusias ketika berdiskusi dalam proses pembelajaran. Dari hasil validasi media pembelajaran ini menunjukkan kevalidan yang terbukti dengan presentase rata-rata dari a) hasil validasi ahli materi 93% menyatakan sangat valid, b) hasil validasi ahli desain media 88% menyatakan sangat valid c) hasil validasi ahli pembelajaran 93% menyatakan sangat valid. Dari hasil analisis ujia penilaian hasil belajar dinyatakan dalam presentase post-test sebesar 83,5% dan dinyatakan sangat responsif. Sehingga terdapat perbedaan pada siswa yang menggunakan media pembelajaran dengan tidak. Maka hasil pengembangan yang telah dilakukan mampu meningkatkan hasil belajar.

Kata Kunci : Media Permainan Sirkuit Pintar, Hasil Belajar



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SULTAN MAULANA HASANUDDIN BANTEN**

Nomor: Kepada Yth.
Lampiran: Dekan Fakultas
Perihal: Tarbiyah dan keguruan
Di
Serang

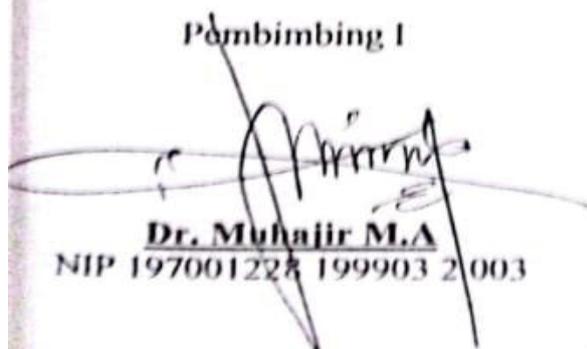
Assalamu 'alaikum Wr. Wb.

Dipermaklumkan dengan hormat, bahwa setelah membaca dan menganalisis serta mengadakan koreksi seperlunya, kami berpendapat bahwa skripsi saudara Widya Eka Rahmadanti, NIM: 161210084 yang berjudul *Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Sirkuit Pintar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak di Kelas X MAN 2 Lebak*, telah dapat diajukan sebagai salah satu syarat untuk melangkapi ujian munaqosah pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Jurusan Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Negeri sultan Maulana Hasanuddin Banten.

Demikian atas segala perhatian bapak/ibu kamu ucapkan terima kasih.

Wa'alaikumsalam Wr. Wb.

Serang, 25 Mei 2021

Pembimbing I

Dr. Muhajir M.A
NIP 197001228 199903 2 003

Pembimbing II

Drs. H. Saefudin Zuhri M.Pd
NIP 19740731199903 1 001

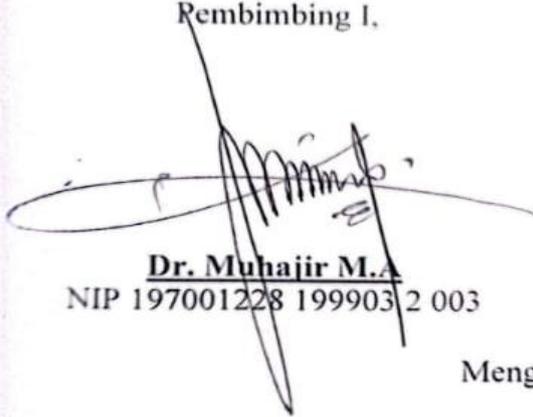
**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN
SIRKUIT PINTAR DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
SISWA PADA MATA PELAJARAN AQIDAH AKHLAK DI KELAS
10 MAN 2 LEBAK**

Oleh:

WIDYA EKA RAHMADANTI
NIM: 161210084

Menyetujui,

Rembimbing I,



Dr. Muhajir M.A.
NIP 197001228 199903 2 003

Pembimbing II,

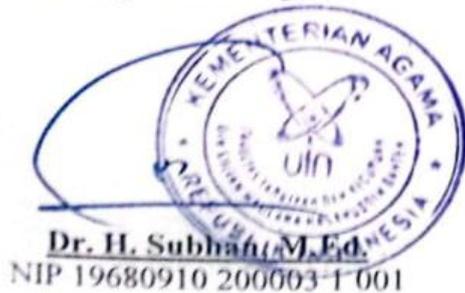


Drs. H. Saefudin Zuhri M.Pd.
NIP 19681205 200003 1 001

Mengetahui,

Dekan Fakultas

Tarbiyah dan Keguruan



Dr. H. Subhan M.Ed.
NIP 19680910 200003 1 001

Ketua Jurusan

Pendidikan Agama Islam



Drs. H. Saefudin Zuhri M.Pd.
NIP 19681205 200003 1 001

PENGESAHAN

Sripsi a.n Widya Eka Rahmadanti, NIM: 161210084 yang berjudul *Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Sirkuit Pintar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak di Kelas X MAN 2 Lebak* telah diujikan dalam siding Munaqosyah UIN Sultan Maulana Hasanudin Banten pada tanggal 18 Juni 2021.

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh Gelar Sarjana Program Strata Satu (S1) pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Jurusan Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanudin Banten.

Serang, 18 Juni 2021

Ketua Merangkap Anggota,



Dr. Hj. Eneng Muslihah, Ph.D.
NIP. 19681117 199103 2 001

Sekretaris Merangkap Anggota,



Fithri Meliawati, M.Sn.
NIP. 19890506 201903 2 016

Anggota:

Penguji I,



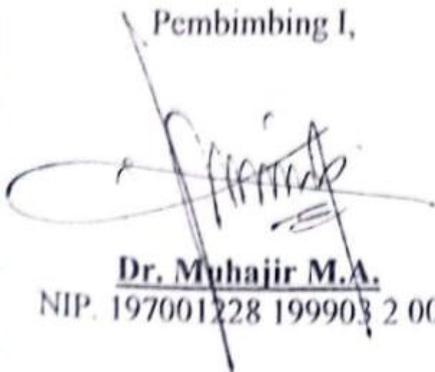
Yahdinil Firda Nadhirah, S.Ag., M.Si.
NIP. 19771018 200112 2 001

Penguji II,



Uyu Mu'awwanah, M.Pd.
NIP. 19790613 200604 2 002

Pembimbing I,



Dr. Muhajir M.A.
NIP. 197001228 199903 2 003

Pembimbing II,



Drs. H. Saefudin Zuhri, M.Pd.
NIP. 19681205 200003 1 001

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah Wasyukurillah terucap rasa syukur dari hati yang terdalam atas karunia dan rahmat-Nya. Sehingga dengan petunjuk dan pertolongan-Nya skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Dengan segenap ketulusan hati saya persembahkan skripsi ini kepada:

Ayahanda tercinta Almarhum Wawan Setiawan dan Ibunda Ita Rosita yang tidak pernah lelah mendoakan, pengorbanan serta dukungan yang tidak ternilai harganya. Khususnya kepada Almarhum Bapak saya yang menjadi penguat dan penyemangat saya mencapai akhir perjuangan ini. Serta Mamah saya semoga beliau selalu sehat, diberikan keberkahan serta naungan dan Ridho Allah SWT.

MOTTO

إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا

Artinya: “Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan” (Q.S Al-Insyirah{94}: 6)¹

¹ Al Quran dan Terjemahannya

RIWAYAT HIDUP

Penulis yang bernama Widya Eka Rahmadanti dilahirkan di Cilegon, pada tanggal 20 Januari 1998. Bertempat tinggal di Kp. Bayah 2, Desa Bayah Barat , Kec. Bayah, Kab. Lebak, Banten.

Pendidikan formal yang ditempuh penulis adalah sebagai berikut : SDN 2 Bayah Barat Kab.Lebak Banten lulus tahun 2010, MTs Negeri Bayah Kab.Lebak Banten lulus tahun 2013,MAN 2 Lebak Kab.Lebak Banten lulus tahun 2016 dan kemudian pada tahun 2016 penulis melanjutkan ke Perguruan Tinggi IAIN SMH Banten yang sekarang berubah menjadi Universitas Negeri Sultan Hasanuddin Banten, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Jurusan Pendidikan Agama Islam.

Demikian riwayat hidup penulis untuk diketahui dengan sebenar-benarnya.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji syukur di panjatkan ke hadirat Allah SWT. Yang telah melimpahkan rahmat, taufiq dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Sirkuit Pintar dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak di Kelas 10 MAN 2 Lebak”**. Shalawat dan salam semoga senantiasa tercurahkan kepada junjungan kita baginda Nabi Muhammad SAW, yang telah memberikan cahaya yang terang benderang kepada Umat-Nya.

Penulisan skripsi ini dimaksudkan untuk memenuhi persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana Strata Satu (S1) di Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten.

Dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini, penulis tidak lepas dari bimbingan, bantuan serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu penulis mengucapkan terimakasih sebesar-besarnya kepada yang terhormat:

1. Bapak Prof. Dr. H. Fauzul Iman, M.A., Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanudin Banten.
2. Bapak Dr. H. Subhan, M.Ed., Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten.
3. Bapak Drs. H. Saefudin Zuhri, M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam FTK UIN SMH Banten.
4. Bapak Dr. Muhajir, M.A., Dosen pembimbing utama yang telah banyak meluangkan waktu, memberikan kontribusi tenaga dan pikiran, guna memberikan bimbingan dan petunjuk serta pengarahan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Bapak H. Hasbullah, M.Pd., validator materi atau isi produk pengembangan media pembelajaran permainan sirkuit pintar.
6. Ibu Wika Hardika Legiani, S.Pd., validator desain media pengembangan media pembelajaran permainan sirkuit pintar.

7. Seluruh Bapak/Ibu dosen Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten, khususnya Bapak/Ibu dosen Jurusan Pendidikan Agama Islam yang telah mendidik dan memberikan ilmu pengetahuan kepada penulis selama menempuh studi di kampus tercinta ini.
8. Bapak Achmad Saefullah M.Pd., Kepala MAN 2 Lebak Kab.Lebak Banten yang telah memberikan izin penulis untuk mengadakan penelitian di lembaganya.
9. Bapak Sahrul Hidayat S.Pd., guru kelas 10 MAN 2 Lebak yang telah membantu banyak dalam penelitian ini.

Tiada ucapan yang dapat penulis haturkan kecuali “*Jazakumullah Ahsanal Jazaak*”. Dan akhirnya, penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, mengingat keterbatasan kemampuan dan pengetahuan yang penulis miliki. Oleh karena itu, segala kritik dan saran yang membangun dari pembaca sangatlah penulis harapkan untuk penyempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat membawa manfaat bagi para pengkaji/pembaca dan bagi penulis sendiri. *Aamiin Yarbbal ‘Aalamiin.*

Serang, 25 Mei 2024

Penulis

Widya Eka Rahmadanti
NIM.161210084

DAFTAR ISI

BAB I :

PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Batasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah.....	8
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat Penelitian	9
G. Spesifikasi Produk.....	10

BAB II KAJIAN TEORI, PENELITIAN TERDAHULU DAN KERANGKA

BERFIKIR.....	35
A. Deskripsi Teori	35
1. Media Pembelajaran Permainan Sirkuit Pintar	35
a. Pengertian Media Pembelajaran.....	35
b. Macam-Macam Media Pembelajaran	37
c. Fungsi Media Pembelajaran.....	40
d. Landasan Penggunaan Media Pembelajaran	41
e. Permainan Sirkuit Pintar	42
2. Hasil Belajar.....	47
a. Pengertian Hasil Belajar	47
b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	50
3. Pembelajaran Aqidah Akhlak.....	51
a. Pengertian Pembelajaran Aqidah Akhlak	51
b. Tujuan Pembelajaran Aqidah Akhlak	53
B. Penelitian Terdahulu	54
C. Kerangka Berpikir	58
D. Hipotesis	58

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian	58
B. Model Pengembangan.....	60
C. Tempat dan Waktu Penelitian	65

D. Jenis Data.....	66
E. Teknik Pengumpulan Data	66
F, Instrumen Pengumpulan Data	68
2. Teknik Analisis Data	78
D. Prosedur Pengembangan.....	81
E. Uji Coba Produk	85
F. Subjek Uji Coba	85
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	63
A. Hasil Penelitian.....	63
1. Analisis dan Hasil Proses Pengembangan Penelitian Media Pembelajaran Permainan Sirkuit Pintar Pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak di MAN 2 Lebak.....	63
2. Analisis dari Hasil Belajar Siswa dalam meningkatkan Proses Pembelajaran Permainan Sirkuit Pintar Pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak di MAN 2 Lebak.....	67
B. PEMBAHASAN	69
BAB V PENUTUP.....	84
A. Simpulan	84
B. Saran Saran	85
DAFTAR PUSTAKA	84
LAMPIRAN-LAMPIRAN	87