

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

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

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

Apabila dikemudian hari terbukti bahwa sebagian atau seluruh isi skripsi ini merupakan hasil plagiarisme atau menyontek karya tulis orang lain, maka saya bersedia untuk menerima sanksi berupa pencabutan gelar kesarjanaaan yang saya terima ataupun sanksi akademik lain sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Serang, 4 Juni 2020

HERLINA
NIM 161210055

ABSTRAK

HERLINA. 161210055. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran Games Puzzle Online pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Pada Materi ibadah Puasa wajib dan Sunnah.*

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan sebuah produk dan menguji efektifitas dan kelayakan media pembelajaran games puzzle pada Materi Ibadah puasa wajib dan Sunnah di SMP Negeri 2 Kota Cilegon. Dengan pengambilan cluster sampling yaitu pada kelas VIII I yang berjumlah 36 siswa dengan informan guru mata pelajaran pendidikan Agama islam dan budi pekerti. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Research & Development (R&D). Teknik pengumpulan data dengan menggunakan wawancara, observasi, dan angket. Analisis data merujuk kepada model pengembangan ADDIE (*Analysis-Design-Develop-Implementasi-Evaluate*). Langkah draft produk menggunakan lima tahapan yakni analisis, Design, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran games puzzle online layak sebagai media pembelajaran. Persentase kelayakan yang diberikan ahli media yaitu 87.77% dengan kategori “sangat layak” dan oleh ahli materi sebesar 91.42% dengan kategori “sangat layak”. Dan dari respon siswa terhadap media pembelajaran dengan skor rata-rata mencapai 4,08 dengan persentase 86,84% yang dikategorikan “sangat layak”. Dari hasil persentase tersebut maka media pembelajaran games puzzle online ini sudah layak digunakan untuk pada mata pelajaran pendidikan agama islam dan budi pekerti.

Kata kunci ; media pembelajaran games puzzle online



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

Nomor : - Kepada Yth
Lampiran : Skripsi **Dekan Fak. Tarbiyah dan**
Perihal : Perihal ujian Skripsi **Keguruan UIN “SMH” Banten**
di –
Serang

Assalamualaikum Wr. Wb.

Dipermaklumkan dengan hormat, bahwa setelah membaca dan menganalisis serta mengadakan koreksi seperlunya, kami berpendapat bahwa skripsi saudara Herlina, NIM : 161210055 yang berjudul *Pengembangan Media Pembelajaran games puzzle online pada mata pelajaran pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti pada materi Ibadah puasa wajib dan Sunnah*, telah dapat diajukan sebagai salah satu syarat untuk melengkapi ujian munaqasah pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Jurusan Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten.

Demikian atas perhatian Bapak kami ucapkan terima kasih.

Wassalamualaikum Wr. Wb.

Serang, 16 Juni 2020

Pembimbing I

Pembimbing II

Drs. H. Malik Musthofa, M.M.Pd
NIP 195607121982031004

Drs. H. Saefudin Zuhri, M.Pd
NIP 196812052000031001

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GAMES PUZZLE
ONLINE PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
DAN BUDI PEKERTI PADA MATERI IBADAH PUASA WAJIB DAN
SUNNAH DI SMP NEGERI 2 KOTA CILEGON**

Oleh

HERLINA

NIM : 161210055

Menyetujui

Pembimbing I

Pembimbing II

Drs. H. Malik Musthofa, M.M.Pd

NIP 195607121982031004

Drs. H. Saefudin Zuhri, M.Pd

NIP 196812052000031001

Mengetahui

Dekan Fakultas
Tarbiyah dan Keguruan

Ketua Jurusan
Pendidikan Agama Islam

Dr. H. Subhan, M.Ed
NIP 196811171991032001

Drs. H. Saefudin Zuhri, M.Pd
NIP 196812052000031001

PENGESAHAN

Skripsi a.n Herlina, NIM: 161210055 yang berjudul *Pengembangan Media Pembelajaran Games Puzzle online pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti pada Materi Ibadah Puasa Wajib dan Sunnah di SMP Negeri 2 Kota Cilegon*, telah diujikan dalam sidang Munaqasah Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten, pada tanggal 24 Juni 2020.

Skripsi tersebut telah disahkan dan diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten.

Serang, 24 Juni 2020

Sidang Munaqasah

Ketua
Merangkap Anggota

Sekretaris
merangkap Anggota

Drs. H. Saefudin Zuhri, M.Pd

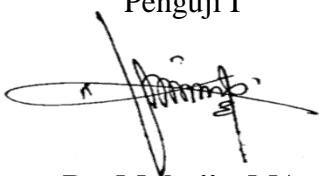
NIP 196812052000031001

H. Hasbullah, M.Pd.I

NIDN 20257302

Mengetahui

Penguji I



Dr. Muhajir, MA

NIP 197012281999031003

Pembimbing I

Penguji II



Dr. Jusaini K, M.Pd

NIP 195812221989032001

Pembimbing II

Drs. H. Malik Musthofa, M.M.Pd

NIP 195607121982031004

Drs. H. Saefudin Zuhri, M.Pd

NIP 196812052000031001

PERSEMBAHAN

Sebagai wujud rasa syukur kepada Allah SWT. Maka Skripsi ini khusus saya persembahkan untuk orang tua Tercinta

Bapak A. Sunani dan Sunaah.

Yang tidak pernah lelah selalu memberikan doa dan nasihat demi terlancarnya pembuatan skripsi ini. Tak lupa juga untuk kakakku yang tersayang Samsudin S.Pd dan Siti Rohmah, dan untuk adikku Ani susilawati yang senantiasa selalu memberikan dukungan dan Motivasi kepada saya demi kelancaran Skripsi ini. Dan juga kepada teman-teman seperjuangan Nuryunita Aslamiyah, Suliyah, Ummu salamah dan Fifit Rohyani yang saling memberikan motivasi satu sama lain sehingga skripsi ini dapat terselesaikan tepat waktu.

MOTTO

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا كُتِبَ عَلَيْكُمُ الصِّيَامُ كَمَا كُتِبَ عَلَى الَّذِينَ

مِنْ قَبْلِكُمْ لَعَلَّكُمْ تَتَّقُونَ

*“Hai orang-orang yang beriman, diwajibkan atas kamu berpuasa
sebagaimana diwajibkan atas orang-orang sebelum kamu agar kamu
bertakwa”*

(Q.S Al-Baqarah/2: 183).¹

¹Al-Quran dan Terjemahan. Departemen Agama Republik Indonesia.(Bandung: Syamil Quran, 2009)

RIWAYAT HIDUP

Penulis dilahirkan di Serang, pada tanggal 28 Januari 1998. Tepatnya di Cigodag, Harjatani, Kec. Kramatwatu. Orang tua penulis Bapak Ahmad Sunani dan Ibu Sunaah memberi nama Penulis “HERLINA “.

Pendidikan formal yang ditempuh penulis adalah sebagai berikut : SDN Larangan lulus pada tahun 2010, MTS Al-inayah lulus tahun 2013, MA Al-inayah lulus pada tahun 2016, dan pada tahun 2016 masuk Perguruan Tinggi Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten Serang pada fakultas Tarbiyah dan Keguruan Jurusan Pendidikan Agama Islam.

Selama ini penulis mengabdikan diri di MDTA Jombang kali Cilegon sebagai tenaga pengajar. Selama masa perkuliahan penulis mengikuti kegiatan ekstra yang ada di luar kampus menjadi anggota IMC (Ikatan Mahasiswa Cilegon).

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim

Segala puji hanya bagi Allah SWT., yang telah memberikan taufik, hidayah, serta inayah-nya, sehingga skripsi ini dapat diselesaikan tepat pada waktunya. Shalawat beserta salam semoga tetap tercurah kepada Rasulullah SAW., keluarga, para sahabat serta para pengikutnya yang setia hingga akhir zaman.

Skripsi ini kemungkinan besar tidak dapat diselesaikan tanpa bantuan dari berbagai pihak. Oleh karenanya penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya, terutama kepada :

1. Bapak Prof. Dr. H. Fauzul Iman, M.A., Rektor UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten.
2. Bapak Dr. H. Subhan, M.Ed., Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten.
3. Bapak Drs. H. Saefudin Zuhri, M.Pd., ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten.
4. Drs. H. Malik Musthofa, M.M.Pd sebagai Pembimbing I dan Bapak Drs. H. Saefudin Zuhri, M.Pd sebagai Pembimbing II, yang telah memberikan bimbingan dan saran-saran kepada penulis selama penyusunan skripsi ini.
5. Bapak dan Ibu Dosen UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten, terutama yang telah mengajar dan mendidik penulis selama kuliah di UIN SMH Banten.
6. Keluarga, sahabat, serta rekan-rekan yang telah memberikan motivasi selama penyusunan skripsi ini.

Atas segala bantuan yang telah diberikan, penulis berharap semoga Allah SWT. Membalasnya dengan pahala yang berlimpah. Amin.

Penulis juga menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan baik dari segi isi maupun metodologi penulisannya. Untuk itu, kritik dan saran dari pembaca sangat penulis harapkan guna perbaikan selanjutnya.

Akhirnya hanya kepada Allah penulis berharap, semoga skripsi ini bermanfaat bagi kita semua.

Serang 4 juni 2020

Penulis,

HERLINA

DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	i
ABSTRAK	ii
PERSETUJUAN	iii
PENGESAHAN	v
PERSEMBAHAN	vi
MOTTO	vii
RIWAYAT HIDUP.....	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Batasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah.....	5
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	6
G. Spesifikasi Produk yang akan Dikembangkan	7
H. Sistematika Pembahasan	8

BAB II KAJIAN TEORI, PENELITIAN TERDAHULU,	
KERANGKA BERPIKIR DAN HIPOTESIS PRODUK....	9
A. Deskripsi Teori	9
1. Media Pembelajaran	9
2. Games Puzzle	20
3. Materi Ibadah Puasa	27
B. Penelitian Terdahulu	33
C. Kerangka Berpikir Produk yang akan Dikembangkan	35
D. Hipotesis Produk	37
BAB III PROSEDUR PENELITIAN	38
A. Metode Penelitian Tahap Penelitian	38
B. Tahap Penelitian	39
C. Rancangan Produk.....	52
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	57
A. Hasil Penelitian	57
1. Deskripsi Hasil Penelitian	57
2. Deskripsi Hasil Pengembangan	62
B. Keterkaitan Produk dengan Materi Pembelajaran	77
C. Performan Produk	78
BAB V PENUTUP	81
A. Kesimpulan	81
B. Saran	82
DAFTAR PUSTAKA	83
LAMPIRAN	85

DAFTAR TABEL

Table 3.1 Waktu Pelaksanaan Penelitian	39
Table 3.2 Kisi-kisi validasi Ahli Media	43
Table 3.3 Kisi-Kisi validasi Ahli Materi.....	43
Table 3.4 Kisi-kisi Instrument Untuk Guru	44
Table 3.5 Angket uji coba lapangan	46
Table 3.6 Ketentuan Pemberian Nilai	48
Table 3.7 Klasifikasi Kelayakan Ahli	50
Table 4.1 Kompetensi Dasar dan Indikator Pembelajaran	64
Table 4.2 Data kuantitatif hasil Validasi Ahli Media	70
Table 4.3 Data Kuantitatif hasil Validasi Ahli Materi	72
Table 4.4 Media games Puzzle	77
Table 4.5 Hasil uji coba Produk oleh siswa	78

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Tahap Awal pembuatan kerangka Puzzle	66
Gambar 4.2 tahap kedua Pembuatan kerangka Puzzle	66
Gambar 4.3 Tahap Ketiga Pembuatan Kerangka Puzzle	67
Gambar 4.4 Tahap keempat Pembuatan Kerangka Puzzle	67
Gambar 4.5 Tahap Kelima pembuatan Kerangka Puzzle	68
Gambar 4.6 Tahap keenam Pembuatan Kerangka Puzzle	69
Gambar 4.7 Buku petunjuk Media Games Puzzle	75
Gambar 4.8 Media games Puzzle 1	78