

## ABSTRAK

**Laila Imroatun, 2010110084, Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Game Jungle Adventure Terhadap Kemampuan Problem Solving Siswa Pada Pembelajaran Fiqih Di SMP Tahfidz Ma'had Yasin Kudus, SKRIPSI, Kudus: Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah, Institut Agama Islam Negeri Kudus, 2023.**

Penelitian ini bertujuan (1) untuk mengetahui Pelaksanaan Penggunaan Media Pembelajaran Game Jungle Adventure Pada Pembelajaran Fiqih di SMP Tahfidz Ma'had Yasin Kudus Tahun Pelajaran 2023 / 2024. (2) untuk mengetahui Kemampuan *Problem Solving* Siswa Pada Pembelajaran Fiqih di SMP Tahfidz Ma'had Yasin Kudus Tahun Pelajaran 2023 / 2024. (3) untuk mengetahui Ada atau Tidaknya Pengaruh Yang Positif dan Signifikan Penggunaan Media Pembelajaran Game Jungle Adventure Terhadap Kemampuan *Problem Solving* Pada Pembelajaran Fiqih di SMP Tahfidz Ma'had Yasin Kudus Tahun Pelajaran 2023 / 2024.

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan menggunakan instrumen angket dan pengolahan menggunakan SPSS 26, kemudian di analisis secara deskriptif. Penelitian ini memiliki sampel sebanyak 55 peserta didik, dan pengambilan sampelnya menggunakan teknik *purposive sampling*, serta lokasinya berada di SMP Tahfidz Ma'had Yasin Kudus.

Adapun hasil penelitian ini adalah (1) Analisis hasil perhitungan angket penggunaan media game Jungle Adventure pada kelas VIII di SMP Tahfidz Ma'had Yasin Kudus diperoleh nilai dalam kriteria sedang. Dengan nilai *mean* (rata-rata) sebesar 60,47 yang terletak pada interval 58-63. (2) Analisis hasil perhitungan angket kemampuan problem solving siswa pada kelas VIII di SMP Tahfidz Ma'had Yasin Kudus diperoleh nilai dalam kriteria baik. Dengan nilai *mean* (rata-rata) sebesar 76,71 yang terletak pada interval 76-85. (3) Berdasarkan hasil analisis regresi linier sederhana yaitu penggunaan media pembelajaran game Jungle Adventure memiliki pengaruh yang positif terhadap kemampuan problem solving siswa pada pembelajaran fiqih kelas VIII di SMP Tahfidz Ma'had Yasin Kudus. Pada hasil uji determinasi menunjukkan jika media Game Jungle Adventure memberikan pengaruh sebesar 35,4 % terhadap kemampuan problem solving siswa, sedangkan sisanya  $100\% - 35,4\% = 64,6\%$  dipengaruhi variabel lain diluar variabel penelitian ini.

**Kata Kunci :** *Jungle Adventure, Kemampuan Problem Solving, Fiqih*