

DAFTAR ISI

COVER	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN MUNAQOSYAH	iii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
ABSTRAK.....	v
MOTTO.....	vi
PERSEMBAHAN	vii
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN.....	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Fokus Penelitian	3
C. Rumusan Masalah.....	3
D. Tujuan Penelitian	3
E. Manfaat Penelitian.....	4
F. Sistematika Penyusunan Skripsi	4
BAB II LANDASAN TEORI.....	6
A. Deskripsi Teori	6
1. Media Pembelajaran	6
2. Game Edukasi “Jungle Adventure”	12
3. Problem Solving	13
4. Pembelajaran Fiqih	15
B. Penelitian Terdahulu	16
C. Kerangka Berfikir	22
D. Hipotesis	23
BAB III METODE PENELITIAN.....	24
A. Jenis dan Pendekatan	24
1. Jenis Penelitian	24
2. Pendekatan Penelitian	24
B. Setting Penelitian	24
C. Populasi dan Sample.....	24
1. Populasi Penelitian.....	24
2. Sampel Penelitian	25
D. Definisi Operasional Variabel	25
a. Variabel Bebas (X) : Game Jungle Adventure	26

b. Variabel Terikat (Y) : Kemampuan Problem Solving Siswa.....	27
E. Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen.....	28
F. Teknik Pengumpulan Data	29
1. Observasi	29
2. Angket (kuesioner)	29
3. Dokumentasi.....	29
G. Uji Asumsi Klasik.....	29
1. Uji Normalitas Data.....	29
2. Uji Linearitas	30
3. Uji Data Homoskedastisitas	30
H. Analisis Deskriptif Statistik.....	30
I. Analisis Uji Hipotesis Asosiatif.....	31
1. Analisis Persamaan Regresi Linear Sederhana.....	31
2. Korelasi Product Moment.....	31
3. Uji Determinasi.....	31
J. Analisis Lanjut.....	32
BAB IV PENELITIAN LAPANGAN DAN PEMBAHASAN	33
A. Hasil Penelitian.....	33
1. Profil SMP Tahfidz Ma'had Yasin	33
2. Sejarah Berdirinya SMP Tahfidz Ma'had Yasin Kudus.....	33
3. Visi, Misi, Tujuan, Dan Strategi SMP Tahfidz Ma'had Yasin	34
4. Struktur Organisasi	35
5. Keadaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan	36
6. Keadaan Peserta Didik.....	38
7. Kegiatan Ekstrakurikuler	38
B. Analisis Data.....	39
1. Uji Validitas.....	39
2. Uji Reliabilitas.....	41
C. Uji Asumsi Klasik.....	41
1. Uji Normalitas	41
2. Uji Linearitas	42
3. Uji Homoskedastisitas	43
D. Analisis Deskriptif Statistik.....	43
E. Analisis Uji Hipotesis Asosiatif.....	48
1. Analisis Persamaan Regresi Linier Sederhana	48
2. Korelasi Product Moment.....	49
3. Koefisien Determinasi	50

4. Analisis Lanjut.....	50
F. Pembahasan Hasil Penelitian.....	51
1. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Game Jungle Adventure Terhadap Kemampuan Problem Solving Siswa Pada Pembelajaran Fiqih di SMP Tahfidz Ma'had Yasin Kudus Tahun Pelajaran 2023/2024.....	51
BAB V PENUTUP	53
A. Kesimpulan.....	53
B. Saran.....	53
DAFTAR PUSTAKA	55
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	58



DAFTAR TABEL

Table 1 Penelitian terdahulu	20
Table 2 Jumlah Data Peserta Didik	25
Table 3 Indikator GJA	26
Table 4 Indikator KPS	27
Table 5 Keadaan Pendidik Dan Tenaga Kependidikan SMP Tahfidz Ma'had Yasin Kudus Tahun 2023/2024	36
Table 6 Hasil Uji Validitas Media Game Jungle Adventure	39
Table 7 Hasil Uji Validitas Kemampuan Problem Solving.....	40
Table 8 Hasil Uji Reabilitas Instrumen	41
Table 9 Hasil Uji Normalitas.....	41
Table 10 Hasil Uji Linearitas.....	42
Table 11 Hasil Uji Homoskedastisitas.....	43
Table 12 Hasil Uji Deskriptif Statistik Data	43
Table 13 Skor Angket Media Game Jungle Adventure	44
Table 14 Distribusi Frekuensi.....	45
Table 15 Kriteria Variabel Media Game Jungle Adventure	46
Table 16 Skor Angket Kemampuan Problem Solving	46
Table 17 Distribusi Frekuensi Variabel Kemampuan Problem Solving	47
Table 18 Kriteria Variabel Kemampuan Problem Solving.....	48
Table 19 Hasil Uji Persamaan Koefisien Regresi.....	48
Table 20 Hasil Korelasi Product Moment	49
Table 21 Hasil Uji Determinasi	50
Table 22 Hasil Uji F	50