

BAB II LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media secara etimologi berasal dari bahasa latin *medius* yang berarti perantara atau pengantar.¹ Dalam bahasa Arab, media adalah perantara (وسائل) atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.² Oleh karena itu, media dapat diartikan sebagai perantara atau pengantar informasi dari guru kepada siswa untuk mencapai pembelajaran yang efektif.

Menurut Gerlach dan Ely, menuturkan bahwa media adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi, yang menyebabkan siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Menurut pengertian yang disampaikan oleh Gerlach dan Ely, yang dimaksud media pembelajaran bagi seorang siswa dapat berupa buku, lingkungan sekolah, lingkungan luar sekolah, guru, dan teman sebaya.³

Menurut Sanaky, memberikan definisi media pembelajaran secara singkat yaitu sebuah alat yang berfungsi dapat dapat digunakan untuk menyampaikan pembelajaran. Sejalan dengan itu, dikuatkan lagi oleh Mustafiqon bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu yang berfungsi untuk menjelaskan sebagian dari keseluruhan program pembelajaran yang sulit dijelaskan secara verbal.⁴

Guru dan calon guru hendaknya memahami hubungan media dan pembelajaran. Sebagaimana dikemukakan bahwa ketika seorang pengajar dapat memahami hubungan antara proses kognitif dan media seperti apa yang sesuai dengan karakteristik lingkungan tertentu, maka secara tidak langsung dapat menentukan media apa yang harus kita buat dan gunakan

¹ Nizwardi Jalinus and Ambiyar, *Media Dan Sumber Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2016), 2.

² Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, Cet. Ke-2 (Depok: Rajawali Pers, 2019), 3.

³ Jalinus and Ambiyar, *Media Dan Sumber Pembelajaran*, 2–3.

⁴ Nunuk Nuryani, Ahmad Setiawan, and Aditin Putra, *Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangannya*, Cet.Ke-1 (Bandung: Remaja Rosdakarya Offset, 2018), 4.

dalam pembelajaran, tentunya didasari oleh teori media terkait dengan proses kognitif dan sosial sehingga terbentuknya pengetahuan siswa yang baik. Menurut Kozma media ditentukan dengan proses yang kompetibel. Misalnya berbicara media pembelajaran artinya kita mendefinisikan media yang berhubungan dengan hal-hal yang memengaruhi pembelajaran.⁵

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala bentuk dan sarana penyampaian informasi yang dibuat atau dipergunakan sesuai dengan teori pembelajaran, dapat digunakan untuk tujuan pembelajaran dalam menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali. Berdasarkan pendapat yang telah dipaparkan menunjukkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai perantara atau penghubung dari pemberi informasi yaitu guru kepada penerima informasi atau siswa yang bertujuan untuk menstimulus para siswa agar termotivasi serta bisa mengikuti proses pembelajaran secara utuh dan bermakna.

b. Ciri Media Pembelajaran

Gerlach & Ely (1971) mengemukakan tiga ciri media pembelajaran sebagai berikut :⁶

1. Ciri Fiksatif (*Fixative Property*)

Ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek. Suatu peristiwa atau objek dapat diurut dan disusun kembali dengan media seperti fotografi, video, audio, komputer, dan film. Suatu objek yang telah diambil gambarnya (direkam) dengan kamera atau video kamera dengan mudah dapat direproduksi dengan mudah kapan saja diperlukan. Dengan ciri fiksatif ini, media memungkinkan suatu rekaman kejadian atau objek yang terjadi pada satu waktu tertentu ditransportasikan tanpa mengenal waktu.

Ciri ini amat penting bagi guru karena kejadian-kejadian atau objek yang telah direkam atau disimpan dengan format media yang ada dapat digunakan setiap saat. Peristiwa yang kejadiannya hanya sekali (dalam satu dekade

⁵ Nuryani, Setiawan, and Putra, 4.

⁶ Arsyad, *Media Pembelajaran*, 14–15.

atau satu abad) dapat diabadikan dan disusun kembali untuk keperluan pembelajaran. Prosedur laboratorium yang rumit dapat direkam dan diatur untuk kemudian direproduksi berapa kali pun pada saat diperlukan. Demikian pula kegiatan siswa dapat direkam untuk kemudian dianalisis dan dikritik oleh siswa sejawat baik secara perorangan maupun secara kelompok.

2. Ciri Manipulatif (*Manipulative Property*)

Ciri manipulatif merupakan transformasi suatu kejadian atau objek dimungkinkan dapat direkam media. Kejadian yang memakan waktu sehari-hari dapat disajikan kepada siswa dalam waktu dua atau tiga menit dengan teknik pengambilan gambar *time-lapse record*. Misalnya, bagaimana proses larva menjadi kepompong kemudian menjadi kupu-kupu dapat dipercepat dengan teknik rekaman fotografi tersebut. Di samping dapat dipercepat, suatu kejadian dapat pula diperlambat pada saat menayangkan kembali hasil suatu rekaman video. Misalnya, proses loncat galah atau reaksi kimia dapat diamati melalui bantuan kemampuan manipulatif dari media. Demikian pula, suatu aksi gerakan dapat direkam dengan foto kamera untuk foto. Pada rekaman gambar hidup (video, motion film) kejadian dapat diputar mundur. Media (rekaman video atau audio) dapat diedit sehingga guru hanya menampilkan bagian-bagian penting/utama dari ceramah, pidato, atau urutan suatu kejadian dengan memotong bagian-bagian yang tidak diperlukan. Kemampuan media dari ciri manipulatif memerlukan perhatian sungguh-sungguh karena apabila terjadi kesalahan dalam pengaturan kembali urutan kejadian atau pemotongan bagian-bagian yang salah, maka akan terjadi pula kesalahan penafsiran yang tentu saja akan membingungkan dan bahkan menyesatkan sehingga dapat mengubah sikap mereka ke arah yang tidak diinginkan.

Manipulasi kejadian atau objek dengan jalan mengedit hasil rekaman dapat menghemat waktu. Proses penanaman dan panen gandum, pengolahan gandum menjadi tepung, dan penggunaan tepung untuk membuat roti dapat dipersingkat waktunya dalam rekaman video atau film yang mampu menyajikan informasi yang cukup bagi siswa untuk mengetahui asal usul dan proses dari penanaman bahan baku tepung hingga menjadi roti.

3. Ciri Distributif (Distributive Property)

Ciri distributif dari media memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu. Dewasa ini, distribusi media tidak hanya terbatas pada satu kelas atau beberapa kelas pada sekolah-sekolah di dalam suatu wilayah tertentu, tetapi juga media itu misalnya rekaman video, audio, disket komputer dapat disebar ke seluruh penjuru tempat yang diinginkan kapan saja.

Sekali informasi direkam dalam format media apa saja, ia dapat direproduksi seberapa kali pun dan siap digunakan secara bersamaan di berbagai tempat atau digunakan secara berulang-ulang di suatu tempat. Konsistensi informasi yang telah direkam akan terjamin sama atau hampir sama dengan aslinya.

c. Fungsi Media Pembelajaran

Kedudukan media dalam pembelajaran sesuai dengan metode pembelajaran sebagai salah satu upaya untuk mempertinggi proses dalam interaksi pemateri atau pendidik kepada audiens pada lingkungan belajar. Dengan adanya media pembelajaran bertujuan dapat berdampak positif pada kualitas hasil belajar peserta didik atau audiens. Penggunaan media dalam menyampaikan materi akan membuat pembelajaran semakin efektif. Tidak hanya itu, penggunaan media dapat membangkitkan motivasi belajar peserta didik, meningkatkan pemahaman, pembelajaran seakan menarik dan sebagainya. Adapun fungsi media sebagai berikut :⁷

1. Sumber belajar

Maksud dari media pembelajaran sebagai sumber belajar bermakna keaktifan berarti sebagai penyalur, penyampai, penghubung, dan sebagainya. Keaktifan dari pemateri pada dunia pendidikan memiliki peran dan fungsi yang signifikan untuk keberhasilan peserta didik. Hal ini terjadi karena pendidik merupakan sumber belajar untuk

⁷ Feriska Achlikul Zahwa et al., "Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi" 19 (2022): 65, <https://journal.uniku.ac.id/index.php/Equilibrium>.

menentukan tercapai tidaknya peserta didik dalam kegiatan belajar.

2. Fungsi Sematik

Fungsi sematik disini berarti bahwa media pembelajaran memiliki kemampuan dalam pembehendaraan kata atau simbol verbal yang memiliki makna atau maksud agar dapat dipahami peserta didik tanpa adanya Verbalistik.

3. Fungsi Manipulatif

Fungsi manipulasif merupakan fungsi yang didasarkan pada ciri atau karakteristik umum yang telah ada dan dimiliki. Pada karekteristik umum ini media memiliki dua kemampuan yaitu sebagai:

- Kemampuan dalam menghadirkan objek yang sulit untuk dihadirkan dalam bentuk yang asli. Seperti: gunung meletus, tsunami, dan sebagainya.
- Kemampuan dalam mempersingkat suatu peristiwa. Seperti: proses perkembangbiakkan makhluk hidup, hewan dalam membuat sarang, kegiatan dalam berhaji, dan sebagainya.

4. Fungsi Atensi

Maksud dari media sebagai fungsi atensi adalah agar dapat perhatian dari peserta didik pada materi yang akan diajarkan. Dengan adanya media ini harapkan peserta didik lebih memfokuskan perhatian yang ia punya kepada materi yang disampaikan dengan media yang menarik. Maka dari itu media yang tepat adalah media yang dapat menarik perhatian dari peserta didik.

5. Fungsi Afektif

Maksud dari media sebagai fungsi afektif adalah dengan adanya media ini dapat menumbuhkan perasaan, emosi serta tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi.

6. Fungsi Kognitif

Maksud dari fungsi kognitif adalah agar peserta didik yang belajar dengan menggunakan media pembelajaran dapat memperoleh serta menggunakan bentuk representasi yang mewakili objek yang dihadapi. Objek yang direpresentasikan dapat melalui tanggapan, gagasan atau lambang, dan sebagainya.

7. Fungsi Imajinatif

Maksud dari fungsi imajinatif adalah agar dapat meningkatkan serta mengembangkan imajinasi peserta didik.

8. Fungsi Motivasi

Maksud dari fungsi motivasi adalah mendorong agar peserta didik bersemangat dalam suatu kegiatan pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan sempurna.

9. Fungsi Sosio Kultural

Maksud dari fungsi ini adalah agar peserta didik dapat melakukan komunikasi yang mana mereka memiliki karakteristik yang berbeda. Menurut Riyana menyatakan bahwa dalam sumber lain mengatakan bahwa media memiliki fungsi, yaitu:

- a.) Dalam penggunaannya, media pembelajaran bukan salah satu dari fungsi tambahan, akan tetapi merupakan suatu fungsi tersendiri yang digunakan sebagai sarana dalam membantu untuk mewujudkan situasi yang lebih efektif.
- b.) Media Pembelajaran, memiliki pengertian bahwa media ini merupakan suatu komponen yang tidak dapat berdiri sendiri akan tetapi memerlukan komponen lain yang saling berhubungan dengan keseluruhan dalam proses pembelajaran misalnya sebuah materi yang akan disampaikan.
- c.) Penggunaan media pembelajaran harus relevan dengan tujuan yang ingin dicapai dalam pembelajaran.
- d.) Media pembelajaran bukan merupakan hiburan atau mainan akan tetapi merupakan sesuatu yang dapat menarik perhatian yang berguna dalam pembelajaran.
- e.) Media pembelajaran berfungsi sebagai alat yang dapat mempercepat pembelajaran, misalnya dalam materi pertumbuhan hewan, revolusi bumi, dan sebagainya. Fungsi media disini juga agar pemahaman peserta didik dapat di ilustrasikan dengan baik sehingga dapat dimengerti dengan cepat.
- f.) Media pembelajaran dapat memberikan landasan berpikir yang konkrit guna mengurangi munculnya verbalisme.

d. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Perkembangan media pembelajaran memiliki sejarah yang panjang dan perkembangannya dipengaruhi oleh

perkembangan ekonomi, sosial, globalisasi, dan teknologi. Menurut Smaldino dkk, format dasar media pembelajaran terdiri dari enam bagian, yaitu: teks, visual, audio, video, perekayasa, dan manusia. Selain enam jenis media tersebut, Muhammad Yaumi juga telah mengungkapkan dua jenis media lain, yaitu realita (benda nyata) dan multimedia. Pengertian dari masing-masing jenis media pembelajaran tersebut adalah sebagai berikut :⁸

1. Benda nyata (realita), yaitu benda nyata yang dapat diamati manusia, seperti tumbuhan, hewan, dan lainnya.
2. Manusia, yaitu orang yang diminta untuk menyampaikan ataupun mendemonstrasikan suatu informasi, seperti reporter dan instruktur senam.
3. Model, yaitu benda tiruan yang bersifat tiga dimensi sehingga dapat disentuh langsung oleh penggunanya, seperti miniatur ka'bah, globe, dan lainnya.
4. Teks, yaitu rangkaian huruf atau angka, seperti buku teks, buku cerita, dan lainnya.
5. Visual, yaitu bahan grafis yang menyampaikan informasi lewat indra penglihatan, seperti gambar dan bagan.
6. Audio, yaitu perangkat yang menyampaikan informasi lewat indera pendengaran, seperti MP3 player, radio, audio cast, dan lainnya.
7. Multimedia, yaitu media hasil teknologi komputer yang mampu merangkai dan mengintegrasikan media audio, teks, dan gambar bergerak ke dalam sebuah produk, seperti video, aplikasi pembelajaran, animasi, simulasi, web, kelas virtual, dan lainnya.

2. Game Edukasi “Jungle Adventure”

a. Pengertian *Game* Edukasi

Game dalam kamus bahasa indonesia memiliki arti permainan, Sedangkan menurut Wahono, game adalah suatu aktifitas baik itu terstruktur maupun semi terstruktur yang bertujuan sebagai sarana hiburan dan kadang untuk pendidikan. Pengertian edukasi menurut kamus besar bahasa inggris disebut education yang artinya pendidikan, Sedangkan menurut Nugroho, menyatakan bahwa edukasi adalah suatu

⁸ Fina Nabilah Layaliya and Nas Haryati Setyaningsih, “Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra (Studi Pustaka),” *Metalingua: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 2021, 82–83.

proses belajar yang memiliki tujuan sebagai pengembang potensi diri pada murid dan proses belajar yang baik. Game edukasi menurut Henry menyatakan bahwa game yang berisi konten pendidikan dan memiliki tujuan sebagai pemancing minat belajar anak dalam menyerap materi pembelajaran sambil bermain, diharapkan dengan adanya game ini anak jadi lebih mudah memahami materi yang disampaikan.⁹

Berdasarkan pengertian diatas dapat diartikan bahwa game edukasi adalah suatu permainan yang digunakan sebagai sarana hiburan bagi anak dan di dalamnya berisi konten pendidikan agar memudahkan tenaga pendidik dalam menyampaikan materi pelajaran supaya anak menjadi lebih bertanggung jawab, cerdas dan terampil.

b. Game Jungle Adventure

Game Edukasi “Jungle Adventure” merupakan permainan manipulatif yang bentuknya tidak jauh beda seperti ular tangga tetapi disini siswa dituntut untuk menyelesaikan sebuah misi berupa pertanyaan yang ada dalam amplop. Didalam amplop ini, terdapat kartu pertanyaan yang harus diselesaikan agar bisa melanjutkan permainannya.¹⁰

3. Problem Solving

a. Pengertian Problem Solving

Pembelajaran Problem Solving adalah suatu pembelajaran yang melibatkan siswa secara langsung dan dapat melatih siswa untuk menghadapi berbagai masalah serta mencari pemecahan masalah atau solusi dari permasalahan tersebut baik secara individu maupun kelompok.¹¹

Menurut Soemarmo & Hendriana, mengungkapkan bahwa problem-solving merupakan kemampuan utama untuk

⁹ Najuah, Ricu Sidiq, and Reny Sabrina Simamora, *Game Edukasi: Strategi Dan Evaluasi Belajar Sesuai Abad 21*, ed. Janner Simarmata, Cetakan 1 (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2022), 6–7.

¹⁰ Shafanda Setya Wardani et al., “Implementasi Pendekatan Computational Thinking Melalui Game Jungle Adventure Terhadap Kemampuan Problem Solving,” *SJME (Supremum Journal of Mathematics Education)* 6, no. 1 (2022): 1–13, <https://doi.org/10.35706/sjmev6i1.5430>.

¹¹ Rika Argusni and Ike Sylvia, “Implementasi Pelaksanaan Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Problem Solving Siswa Kelas XI IIS SMAN 16 Padang,” *Jurnal Sikola: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Pembelajaran* 1, no. 1 (September 30, 2019): 52–59, <https://doi.org/10.24036/sikola.v1i1.9>.

siswa kuasai. Siswa yang memiliki keterampilan dalam memecahkan masalah, maka siswa hendak terampil pula dalam mengidentifikasi masalah, menentukan informasi atau data yang relevan, menyusun, menganalisis, mengevaluasi, dan merefleksikan hasil. Dan Menurut Cooney menyatakan bahwa kemampuan pemecahan masalah dapat mengarahkan siswa untuk berpikir secara analitik untuk menentukan suatu keputusan dalam menjalani kehidupan kesehariannya.¹²

b. Faktor Yang Berpengaruh Dalam Proses Problem Solving

Faktor yang Berpengaruh dalam Proses Problem Solving Terdapat 4 faktor yang mempengaruhi proses dalam problem solving sebagai berikut :¹³

1. Motivasi. Motivasi yang rendah akan mengalihkan perhatian, sedangkan motivasi yang tinggi akan membatasi fleksibilitas.
2. Kepercayaan dan Sikap yang salah asumsi dapat menyesatkan kita. Bila kita percaya bahwa kebahagiaan dapat diperoleh dengan kekayaan material, kita akan mengalami kesulitan ketika memecahkan penderitaan batin kita.
3. Kebiasaan Kecenderungan untuk mempertahankan pola pikir tertentu atau melihat masalah hanya dari satu sisi saja, atau kepercayaan yang berlebihan dan tanpa kritis pada pendapat otoritas menghambat pemecahan masalah yang efisien. Ini menimbulkan pemikiran yang kaku lawan dari pemikiran yang fleksibel.
4. Emosi Dalam menghadapi berbagai situasi, kita tanpa sadar terlibat secara emosional. Emosi ini mewarnai cara berpikir kita sebagai manusia yang utuh, kita tidak dapat mengesampingkan emosi. Tetapi bila emosi itu sudah mencapai intensitas yang begitu tinggi sehingga menjadi stress, barulah kita menjadi sulit untuk berpikir efisien. Takut mungkin melebihi-lebihkan kesulitan persoalan dan menimbulkan sikap resah yang melumpuhkan tindakan, marah mendorong tindakan yang kurang dipikirkan,

¹² Delia Adinda Ramadhani and Dori Lukman Hakim, "Kemampuan Problem-Solving Matematis Siswa SMA Dalam Menyelesaikan Permasalahan Materi Fungsi," *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif* 4, no. 5 (2021): 1118, <https://doi.org/10.22460/jpmi.v4i5.1113-1122>.

¹³ Anita Maulidya, "Berpikir Dan Problem Solving," *إحياء العربية : يناير* 4 (2018): 20.

kecemasan sangat membatasi kemampuan kita melihat masalah dengan jelas atau merumuskan kemungkinan pemecahan.

Selain faktor-faktor di atas, faktor lain yang mempengaruhi proses problem solving adalah faktor biologis, misalnya terlalu lapar, setengah lapar, kurang tidur. Manusia yang kurang tidur, akan mengalami penurunan dalam kemampuan berpikir.

4. Pembelajaran Fiqih

a. Pengertian Pembelajaran Fiqih

Fiqih, Secara bahasa fiqih berasal dari kata faqaha, yafqahu, fiqhun, yang berarti mengerti atau paham yang mendalam.¹⁴ Fiqih secara umum yaitu salah satu pelajaran Islam yang tidak sedikit membahas mengenai hukum Islam yang mengatur hubungan manusia dengan tuhanNya, antar sesama manusia dan antara manusia dan dirinya sendiri atau lingkungan kehidupannya.¹⁵

Menurut para ahli fiqh (fuqaha), fiqh adalah mengetahui hukum-hukum shara' yang menjadi sifat bagi perbuatan para hamba (mukallaf), yaitu: wajib, sunnah, haram, makruh dan mubah. Imam Syafi'i memberikan definisi yang komprehensif, "Al 'ilmu bi al ahkaam al syar'iiyyah al 'amaliyyah al muktasabah min adillatiha al tafshiliyyah" Yakni mengetahui hukum-hukum syara' yang bersifat amaliyah yang didapatkan dari dalil-dalil yang terperinci.¹⁶

Menurut Atwi Suparman, pembelajaran adalah Setiap upaya yang sistematis dan sengaja untuk menciptakan, agar terjadi kegiatan interaksi edukatif antar dua pihak, yaitu antar warga belajar (peserta didik) dan sumber belajar (pendidik) yang melakukan kegiatan membelajarkan. Sehingga dapat

¹⁴ Fahmi Hamdi, "Optimalisasi Akal Dalam Pendidikan Islam (Upaya Menggagas Pembelajaran Fiqih Berbasis Nalar Manhaji)," *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan Dan Kedakwaan* 15, no. 29 (2022): 7, <https://doi.org/10.58900/jiipk.v15i29.5>.

¹⁵ Firman Mansir and Halim Purnomo, "Urgensi Pembelajaran Fiqih Dalam Meningkatkan Religiusitas Siswa Madrasah," *AL-WIJDÁN: Journal of Islamic Education Studies* V (2020): 174, <http://ejournal.uniramalang.ac.id/index.php/alwijdan>.

¹⁶ Muhammad Imamuddin Izza, "Efektifitas Pembelajaran Fiqih Pada Generasi Milenial Di PP Lirboyo Kediri Kelas Ma'had 'Aly" (Universitas Islam Tribakti Lirboyo Kediri, 2022), <http://repo.iai-tribakti.ac.id/871/>.

disimpulkan bahwa pembelajaran fiqh adalah sebuah proses belajar untuk membekali siswa agar dapat mengetahui dan memahami pokok-pokok hukum Islam secara terperinci dan menyeluruh, baik berupa dalil aqli atau naqli.¹⁷

b. Tujuan Pembelajaran Fiqh

Pembelajaran Fiqh di Madrasah bertujuan untuk membekali siswa agar dapat:¹⁸

1. Mengetahui dan memahami cara-cara pelaksanaan hukum islam baik yang menyangkut aspek ibadah maupun muamalah untuk dijadikan pedoman hidup dalam kehidupan pribadi dan sosial.
2. Melaksanakan dan mengamalkan ketentuan hukum islam dengan benar dan baik, sebagai perwujudan dari ketaatan dalam menjalankan ajaran islam baik dalam hubungan manusia dengan Allah SWT, dengan diri manusia itu sendiri, sesama manusia, dan makhluk lainnya maupun hubungan dengan lingkungannya.

Pemahaman dan pengetahuan tersebut diharapkan menjadi pedoman hidup dalam bermasyarakat, serta dapat menumbuhkan ketaatan beragama, tanggung jawab dan disiplin yang tinggi dalam kehidupan sehari-hari baik secara pribadi maupun sosial dengan dilandasi hukum Islam.

B. Penelitian Terdahulu

Adapun penelitian yang relevan dengan judul ini adalah sebagai berikut :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Dzyka Rokhmatun Nur'Azyzah dari Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Tulungagung. Dengan judul "Pengaruh Media Game Edukasi terhadap Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Fiqh di MTsN 4 Blitar."¹⁹

Hasil penelitian tersebut adalah ada pengaruh media game edukasi terhadap minat dan hasil belajar peserta didik pada

¹⁷ Mohammad Rizqillah Masykur, "Metode Pembelajaran Fiqh," *Jurnal Al-Makrifat* 4, no. 2 (2019): 34.

¹⁸ Rizqillah Masykur, 36–37.

¹⁹ Dzyka Rokhmatun Nur'Azyzah, "Pengaruh Media Game Edukasi Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Fiqh Di MTsN 4 Blitar" (Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung, 2021), <http://repo.uinsatu.ac.id/19445/>.

pembelajaran Fiqh di MTsN 4 Blitar. Hal ini dibuktikan berdasarkan hasil dari analisis uji N-Gain Score yang menunjukkan perhitungan nilai effect size calculator (Cohen-D) adalah sebesar 17,667% dan hasil perhitungan uji t-test Asympt Sig. (2-tailed) atau signifikansi minat belajar sebesar $0,005 < 0,05$. Serta untuk hasil belajar menunjukkan perhitungan nilai effect size calculator (Cohen-D) adalah sebesar 0,84% dan hasil perhitungan Asympt Sig. (2-tailed) atau signifikansinya sebesar $0,002 < 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa, H_0 ditolak dan H_a diterima sehingga ada pengaruh media game edukasi terhadap minat dan belajar peserta didik pada pembelajaran Fiqh di MTsN 4 Blitar dengan nilai efektifitas sangat tinggi.

Persamaan dengan penelitian yang akan datang yaitu sama-sama menggunakan media game edukasi dalam pelajaran fiqh di jenjang SMP/MTs serta sama-sama menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif. Perbedaannya pada jenis game yang dipilih, Variabel terkait yang diambil peneliti yakni Minat dan Hasil Belajar, serta lokasi penelitian.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Arif Prayogo dari Program Studi Tadris Matematika, Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Purwokerto. Dengan Judul “Pengaruh Minat Bermain Game Mobile Legends terhadap Kemampuan Problem Solving Siswa Kelas VIII di Sekolah Menengah Pertama Muhammadiyah 3 Purwokerto Tahun Pelajaran 2018/2019.”²⁰

Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan besarnya nilai sig. $< 0,05$ dan koefisien determinasi sebesar 0,048, yang mengandung pengertian bahwa pengaruh minat bermain game mobile legends terhadap kemampuan problem solving siswa kelas VIII Sekolah Menengah Pertama Muhammadiyah 03 Purwokerto Tahun Pelajaran 2018/2019 adalah sebesar 4,8 % sedangkan 95,2% dipengaruhi oleh variabel lain. Persamaan regresi linear sederhana yang terbentuk yakni $\hat{Y} = 65,453 + 0,087 X$, jadi kemampuan problem solving siswa akan meningkat seiring meningkatnya minat bermain game mobile legends sebanyak 0,087.

Persamaan dengan penelitian yang akan datang yaitu sama-sama menggunakan media game edukasi di jenjang SMP/MTs, menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif dan

²⁰ Arif Prayogo, “Pengaruh Minat Bermain Game Mobile Legends Terhadap Kemampuan Problem Solving Siswa Kelas VIII Di Sekolah Menengah Pertama Muhammadiyah 3 Purwokerto Tahun Pelajaran 2018/2019” (UIN Prof. KH. Syaifuddin Zuhri, 2019), <https://repository.uinsaizu.ac.id/5675/>.

variable terkait yaitu kemampuan problem solving. Perbedaannya pada jenis game yang dipilih, lokasi penelitian, tahun pelajaran dan mata pelajaran yang diambil peneliti yakni pelajaran Matematika.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Kurnia Anisya Maharani dari Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember . Dengan Judul “Pengembangan Game Edukasi Asmaul Husna Berbasis Quick App Ninja Untuk Meningkatkan Ingatan Kognitif Peserta Didik Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMA Negeri 1 Jember Tahun Pelajaran 2022-2023.”²¹

Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa pengembangan game edukasi tahap ahli materi 95%. Tahap Ahli media diperoleh hasil 68%. Pada tahap kelompok kecil 93%. (3) Tahap uji coba lapangan yang dilakukan oleh guru mata pelajaran 92% dan siswa 91,7 %. Dan adapun hasil belajar siswa pada saat pree-test yakni berjumlah 2.805 dan post-test 3.085. Dari hasil tersebut terbukti bahwasanya pembelajaran PAI dengan menerapkan game edukasi Asmaul Husna mampu meningkatkan ingatan kognitif peserta didik. Secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa game edukasi termasuk dalam kualifikasi baik sehingga layak digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Demikian ketercapaian kriteria ketuntasan belajar peserta didik sebanyak 97%. Berdasarkan hasil belajar siswa perhitungan statistik uji t diperoleh nilai harga t hitung $> t$ tabel selanjutnya dilakukan penelahan pada tabel dengan taraf signifikan 95%. Dengan demikian, dapat dinyatakan bahwa pengujian hipotesis dengan menerapkan rumus statistik diperoleh hasil H_0 ditolak. Dapat disimpulkam bahwa ada perbedaan yang signifikan antara nilai akhir dengan nilai awal dalam pembelajaran dengan menggunakan game edukasi. Jadi penggunaan game edukasi ini efektif untuk meningkatkan kognitif peserta didik.

Persamaan dengan penelitian yang akan datang yaitu sama-sama menggunakan media game edukasi. Perbedaannya pada jenis penelitian yang diambil, jenis game edukasi yang digunakan, variable terkait yang diambil yaitu ingatan kognitif, lokasi

²¹Kurnia Anisya Maharani, “Pengembangan Game Edukasi Asmaul Husna Berbasis Quick App Ninja Untuk Meningkatkan Ingatan Kognitif Peserta Didik Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMA Negeri 1 Jember Tahun Pelajaran 2022/2023” (Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2022), <http://digilib.uinkhas.ac.id/17097/>.

penelitian, dan mata pelajaran yang diambil peneliti yakni pelajaran PAI.

4. Penelitian ini dilakukan oleh Nur Aini dari Program Studi Matematika, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, IAIN Salatiga. Dengan Judul “Analisis Kemampuan Problem Solving Siswa Kelas VII MTs Negeri 05 Magelang Tahun Pelajaran 2019/2020 Dalam Menyelesaikan Soal Matematika Yang Berorientasi Pada Higher Order Thinking Skills (HOTS).”²²

Hasil penelitian tersebut yakni berdasarkan kemampuan problem solving yang dimiliki siswa, menunjukkan bahwa dari lima siswa kelas VII MTs Negeri 05 Magelang yang menjadi subjek penelitian terdapat satu siswa yang mempunyai kemampuan tinggi, dua siswa berkemampuan sedang dan dua siswa yang berkemampuan rendah. Siswa yang berkemampuan tinggi mampu menyelesaikan seluruh indikator soal sesuai dengan langkah-langkah problem solving secara tepat dan benar, siswa berkemampuan rendah mampu menyelesaikan seluruh indikator soal akan tetapi ada beberapa langkah problem solving yang kurang mampu dilakukan secara tepat dan benar, dan siswa berkemampuan rendah kurang mampu mengerjakan seluruh indikator soal serta tidak mampu menyelesaikan beberapa langkah problem solving dengan benar.

Persamaan dengan penelitian yang akan datang yaitu sama-sama menggunakan berada di jenjang SMP/MTs, dan variable terkait yaitu kemampuan problem solving. Perbedaannya pada jenis pendekatan penelitian, lokasi penelitian, dan mata pelajaran yang diambil peneliti yakni pelajaran Matematika.

5. Penelitian yang dilakukan oleh Kukuh Budiarto dari Program Studi Psikologi, Fakultas Psikologi, Universitas Mercu Buana Yogyakarta. Dengan Judul “Hubungan Antara Kemampuan Problem Solving Dengan Resiliensi Pada Mahasiswa Yang Sedang Menyusun Skripsi.”²³

²² Nur Aini, “Analisis Kemampuan Problem Solving Siswa Kelas VII MTs Negeri 05 Magelang Tahun Pelajaran 2019/2020 Dalam Menyelesaikan Soal Matematika Yang Berorientasi Pada Higher Order Thinking Skills (HOTS)” (IAIN Salatiga, 2020), <https://e-repository.perpus.iainsalatiga.ac.id/8904/>.

²³ Kukuh Budiarto, “Hubungan Antara Kemampuan Problem Solving Dengan Resiliensi Pada Mahasiswa Yang Sedang Menyusun Skripsi” (Universitas Mercu Buana Yogyakarta, 2022), <https://eprints.mercubuana-yogya.ac.id/id/eprint/8564/>.

Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa terdapat hubungan positif yang signifikan antara kemampuan problem solving dengan resiliensi. Diterimanya hipotesis dalam penelitian ini menunjukkan koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,114 variabel kemampuan problem solving menunjukkan kontribusi 11,4% terhadap resiliensi dan sisanya 88,6% dipengaruhi oleh faktor lain yaitu *i have, i am, social competence, autonomy, dan a sense of purpose and bright future*.

Persamaan dengan penelitian yang akan datang yaitu sama-sama menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif, dan variabel terikat yaitu kemampuan problem solving. Perbedaannya pada objek yang diambil peneliti adalah mahasiswa yang sedang menyusun skripsi, peneliti tersebut menggunakan penelitian korelasi.

Table 1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian terdahulu

NO	NAMA/JUDUL	PERSAMAAN	PERBEDAAN
1.	Dzyka Rokhmatun Nur'Azyzah dari Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Tulungagung. Dengan judul "Pengaruh Media Game Edukasi terhadap Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Fiqh di MTsN 4 Blitar."	Persamaan dengan penelitian yang akan datang yaitu sama-sama menggunakan media game edukasi dalam pelajaran fiqh di jenjang SMP/MTs serta sama-sama menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif.	Perbedaannya pada jenis game yang dipilih, Variabel terkait yang diambil peneliti yakni Minat dan Hasil Belajar, serta lokasi penelitian.
2.	Arif Prayogo dari Program Studi Tadris Matematika, Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Purwokerto. Dengan Judul "Pengaruh Minat Bermain Game Mobile Legends terhadap	Persamaan dengan penelitian yang akan datang yaitu sama-sama menggunakan media game edukasi di jenjang SMP/MTs, menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif dan variabel terkait yaitu	Perbedaannya pada jenis game yang dipilih, lokasi penelitian, tahun pelajaran dan mata pelajaran yang diambil peneliti yakni pelajaran Matematika.

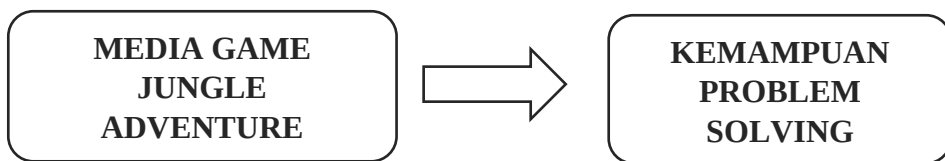
	Kemampuan Problem Solving Siswa Kelas VIII di Sekolah Menengah Pertama Muhammadiyah 3 Purwokerto Tahun Pelajaran 2018/2019.”	kemampuan problem solving.	
3.	Kurnia Anisya Maharani dari Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember . Dengan Judul “Pengembangan Game Edukasi Asmaul Husna Berbasis Quick App Ninja Untuk Meningkatkan Ingatan Kognitif Peserta Didik Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMA Negeri 1 Jember Tahun Pelajaran 2022-2023.”	Persamaan dengan penelitian yang akan datang yaitu sama-sama menggunakan media game edukasi.	Perbedaannya pada jenis penelitian yang diambil, jenis game edukasi yang digunakan, variable terkait yang diambil yaitu ingatan kognitif, lokasi penelitian, dan mata pelajaran yang diambil peneliti yakni pelajaran PAI.
4.	Nur Aini dari Program Studi Matematika, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, IAIN Salatiga. Dengan Judul “Analisis Kemampuan Problem Solving Siswa Kelas VII MTs Negeri 05 Magelang Tahun Pelajaran 2019/2020 Dalam Menyelesaikan Soal Matematika Yang Berorientasi Pada Higher Order Thinking Skills (HOTS).”	Persamaan dengan penelitian yang akan datang yaitu sama-sama menggunakan berada di jenjang SMP/MTs, dan variable terkait yaitu kemampuan problem solving.	Perbedaannya pada jenis pendekatan penelitian, lokasi penelitian, dan mata pelajaran yang diambil peneliti yakni pelajaran Matematika.

5.	Kukuh Budiarto dari Program Studi Psikologi, Fakultas Psikologi, Universitas Mercu Buana Yogyakarta. Dengan Judul “Hubungan Antara Kemampuan Problem Solving Dengan Resiliensi Pada Mahasiswa Yang Sedang Menyusun Skripsi.”	Persamaan dengan penelitian yang akan datang yaitu sama-sama menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif, dan variabel terikat yaitu kemampuan problem solving.	Perbedaannya pada objek yang di ambil peneliti adalah mahasiswa yang sedang menyusun skripsi, peneliti tersebut menggunakan penelitian korelasi.
----	--	---	--

C. Kerangka Berfikir

Kerangka berpikir penelitian ialah dasar pemikiran dari penelitian yang disintesis dari fakta-fakta, observasi dan telaah kepustakaan. Kerangka berpikir memuat teori atau dalil serta konsep-konsep yang menjadi dasar dalam penelitian. Kerangka berpikir ini menjelaskan hubungan dan keterkaitan antar variabel. Kerangka berpikir dapat disajikan dalam bentuk bagan yang menunjukkan alur pikir peneliti dan keterkaitan antar variabel yang ditelitinya.

Menurut Sugiono, kerangka berpikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan beragam aspek yang sudah diidentifikasi.²⁴ Penggunaan media pembelajaran dengan baik akan menghasilkan kemampuan problem solving (pemecahan masalah) yang baik pula. Kerangka pemikiran atau yang disebut bagan melakukan penelitian mengenai hal tersebut yang akan dijadikan jalan penelitian yang dilakukan. Dari definisi kerangka berpikir, maka demi memberikan pengajuan hipotesis terdapat bagian dari variabel bebas (X) yakni media pembelajaran game “Jungle Adventure”. Variabel terikat (Y) yakni kemampuan problem solving.



²⁴ Addini Zahra Syahputri, Fay Della Fallenia, and Ramadani Syafitri, “Kerangka Berfikir Penelitian Kuantitatif,” *Tarbiyah: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Pengajaran* 2 (2023): 161, <https://jurnal.diklinko.id/index.php/tarbiyah/article/view/25>.

D. Hipotesis

Berdasarkan kerangka berpikir diatas, dapat dirumuskan suatu hipotesis sebagai berikut :

- a. H_0 (Hipotesis nol) : Tidak terdapat pengaruh yang positif dan signifikan pengguna media pembelajaran game “Jungle Adventure” terhadap kemampuan problem solving siswa pada pembelajaran Fiqih di SMP Tahfidz Ma’had Yasin Kudus.
- b. H_a (Hipotesis alternatif) : Terdapat pengaruh yang positif dan signifikan pengguna media pembelajaran game “Jungle Adventure” terhadap kemampuan problem solving siswa pada pembelajaran Fiqih di SMP Tahfidz Ma’had Yasin Kudus

