

BAB IV

PENELITIAN LAPANGAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Profil SMP Tahfidz Ma'had Yasin

Nama Lembaga	: SMP Tahfidz Ma'had Yasin
Alamat	: Jl. Bae-Besito RT 05 RW 01 Bae Kudus
NPSN	: 70004428
Status	: Swasta
Bentuk Pendidikan	: SMP
Status Kepemilikan	: Yayasan
SK Pendirian Sekolah	: 421.1/13/09.02/2020
Tanggal SK Pendirian	: 01 Januari 2020
SK Izin Operasional	: 421.1/13/09.02/2020
Tanggal SK Izin Operasional	: 01 Januari 2020 ¹

2. Sejarah Berdirinya SMP Tahfidz Ma'had Yasin Kudus

SMP Tahfidz Ma.had Yasin didirikan pada tahun 2019 dan mendapat izin penyelenggaraan pendidikan pada tahun 2020. Kurikulum yang digunakan saat ini adalah Kurikulum 2013 dan Kurikulum Merdeka, serta membekali siswanya dengan kekhususan Tahfidh Al Qur'an. Selain itu, siswa juga diberi pelajaran kajian kitab keagamaan khas pesantren, keterampilan informatika, serta seni Islami sesuai minat dan bakat yang dimiliki. SMP ini merupakan pengembangan dari Pondok Pesantren Yasin. Pesantren Yasin didirikan tahun 1985 oleh KH Abdullah Zaini Nadhirun (almarhum) di desa Sunggingan, Kabupaten Kudus, Jawa Tengah.

Cikal bakal Pesantren Yasin adalah dari Pondok Pesantren Sunggingan yang didirikan oleh KH Noor Hadi. Beliau merupakan tokoh pejuang Kudus pada masa penjajahan Belanda. Setelah KH Noor Hadi wafat pada tahun 1950, pesantren diteruskan oleh menantunya (yaitu KH Nadhirun) hingga wafat pada tahun 1958. Saat KH Nadhirun wafat, putranya (yaitu Abdullah Zaini) masih berusia 12 tahun sehingga terjadi kekosongan generasi pengelola pesantren. Hingga pada tahun 1985 KH Abdullah Zaini menghidupkan kembali pondok pesantren dengan nama Pondok Pesantren Kyai Noor Hadi.

¹ Sumber data berasal dari kantor tata usaha SMP Tahfidz Ma'had Yasin, Senin, 29 Februari 2024

Pada tahun 1999, KH Abdullah Zaini mendapat restu dari guru beliau Habib Luthfi bin Yahya (Pekalongan) yang merupakan Guru Mursyid Thoriqoh Syadzaliyah untuk menggunakan nama Pesantren Syadzaliyah. Sehingga kemudian nama pesantren menjadi Pondok Pesantren Syadzaliyah Kyai Noor Hadi.

Setelah wafatnya KH Abdullah Zaini Nadhirun saat menunaikan ibadah haji tahun 2005, kepemimpinan Pesantren diteruskan oleh putra beliau, yaitu KH Muhammad Agus Nafi, S.Ag., M.Pd.I. Pada tahun 2007 Pesantren mulai memiliki status badan hukum yayasan dengan nama Yayasan Pondok Pesantren Syadzaliyah Kyai Noor Hadi. Pada tahun 2016 dilakukan perubahan nama yayasan menjadi Yayasan Syadzaliyah Kyai Noor Hadi disingkat menjadi YASIN. Perubahan dilakukan melalui Keputusan Menteri Hukum dan Hak Asasi Manusia nomor AHU-0000428.AH.01.01.Tahun 2016. Sejak saat itu digunakan nama Pondok Pesantren Yasin sebagai nama resmi pondok pesantren ini.

Seiring dengan jumlah santri yang semakin meningkat dari tahun ke tahun, dilakukan pengembangan Pesantren dengan membangun dua gedung (masing-masing gedung memiliki 3 lantai dan 4 lantai) serta mendapat waqaf satu bangunan rumah dengan 1 lantai. Ketiga bangunan tersebut terletak di desa Sunggingan, kecamatan Kota Kudus, dengan kapasitas total 15 kamar untuk menampung 135 santri.

Pada tahun 2017 mulai dilakukan pengembangan pesantren lebih lanjut dengan melakukan pembangunan gedung baru di desa Bae, kecamatan Bae, Kudus di atas tanah waqaf seluas 3.410 meter persegi. Gedung ini digunakan untuk mendirikan sekolah formal bernama SMP Tahfidz Ma'had Yasin yang telah mendapat izin melalui Keputusan Kepala Dinas Pendidikan Kepemudaan dan Olahraga Kabupaten Kudus nomor 421.1/13/09.02/2020.

SMP Tahfidz Ma'had Yasin menggunakan kurikulum nasional dengan tambahan muatan lokal dan pendidikan khas pesantren. Dengan demikian, selain mendapat pendidikan sesuai kurikulum nasional, siswa juga dibekali dengan 3 tambahan kekhasan yaitu Tahfidz Al-Qur'an, Kajian Kitab Hadis, dan Keterampilan Informatika.

3. Visi, Misi, Tujuan, Dan Strategi SMP Tahfidz Ma'had Yasin

a. Visi SMP Tahfidz Ma'had Yasin

“Mencetak Generasi Qur'ani, Unggul Dalam Prestasi”

- b. Misi SMP Tahfidh Ma'had Yasin
 1. Menyelenggarakan pendidikan tahfidh Al Qur'an yang sistematis dan terpadu.
 2. Menyelenggarakan pendidikan dasar yang berorientasi pada kualitas akademik, moral dan sosial dalam membentuk sumber daya manusia berkualitas;
 3. Menyelenggarakan pendidikan keagamaan Islam dalam lembaga pendidikan formal berbasis pesantren sesuai pemahaman ahlussunnah wal jama'ah;
 4. Mengoptimalkan potensi peserta didik dalam bidang ilmu pengetahuan, teknologi, atau seni;
 5. Menyelenggarakan kerjasama dengan institusi lain untuk mendukung kemajuan lembaga.
 - c. Tujuan SMP Tahfidh Ma'had Yasin
 1. Menghasilkan lulusan yang hafal 15 juz Al Qur'an dalam kurun waktu tiga tahun;
 2. Menghasilkan lulusan yang memiliki kualifikasi akademis baik untuk meneruskan ke jenjang pendidikan selanjutnya yang berkualitas;
 3. Menghasilkan lulusan yang memiliki akhlak Islami dengan pemahaman ahlussunnah wal jama'ah;
 4. Menghasilkan peserta didik yang berprestasi dalam bidang ilmu pengetahuan, teknologi, atau seni;
 5. Memiliki kerjasama yang saling menguntungkan dengan lembaga lain.
 - d. Strategi Mencapai Tujuan
 1. Menyelenggarakan sistem pembelajaran yang berkualitas dan terpadu;
 2. Menyelenggarakan tata kelola pendidikan yang baik dan akuntabel;
 3. Mengadakan dan menyempurnakan sarana dan prasarana kegiatan belajar mengajar;
 4. Meningkatkan dan mempertahankan citra baik lembaga di masyarakat;
 5. Turut menyukseskan program pemerintah di bidang pendidikan, sosial, keagamaan, kemanusiaan, dan lainnya;
 6. Mengadakan usaha-usaha lain yang bermanfaat.
- 4. Struktur Organisasi**
- Adapun struktur organisasi di SMP Tahfidz Ma'had Yasin Kudus adalah sebagai berikut:

Ketua Yayasan : KH. Muhammad Agus Nafi', S.Ag.,
 M.Pd.I
 Kepala Sekolah : Muhamad Mas'ud, S.Pd.I. M.Pd.
 Ketua Komite : Drs. H. Kholid, M.M
 Kepala T.A.S : H. Suprpto, M.H.
 Waka Kesiswaan : Dewi Yanwari, M.Pd.
 Waka Akademik : H. Muhanif, M.Eng.
 Waka Humas : Nadya A Dewi, S.Si.
 Waka Sarpras : H. M. Akhsin, S.E.

5. Keadaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan

Terdapat 37 tenaga pendidik dan tenaga kependidikan, dengan 14 guru, 11 Guru yang merangkap menjadi Staff kependidikan, dan 12 murobbi di asrama SMP. Berikut dibawah ini rincian keadaan pendidik dan tenaga kependidikan di SMP Tahfidz Ma'had Yasin Kudus:

Table 5 Keadaan Pendidik Dan Tenaga Kependidikan SMP Tahfidz Ma'had Yasin Kudus Tahun 2023/2024

NO	NIY	NAMA	JABATAN
1.	20.001	KH. M. Agus Nafi', S.Ag., M.Pd.I	Ketua Pengurus Yayasan
2.	20.003	H. Muhammad Anif, S.T., M.Eng	Sekretaris Pengurus Yayasan
3.	20.004	H. Suprpto, S.H., M.H.	Wakil Sekretaris Pengurus Yayasan
4.	20.005	H. Moh. Akhsin, S.E.	Bendahara Pengurus Yayasan
5.	20.006	H. Slamet Widodo, S.Sn.	Wakil Bendahara Pengurus Yayasan
6.	20.007	Muhammad Mas'ud, S.Pd.I., M.Pd.	Kepala SMP Tahfidz Ma'had Yasin
7.	20.008	Nadya Aruma Dewi, S.Si	Wakil Kepala Sekolah Bidang Humas
8.	21.036	Laiyana Izzatin Naza, Lc.	Wakil Kepala Sekolah Bidang Kesiswaan
9.	20.008	Putri Rahmawati Pratiwi, S.S.	Pelaksana Adm. Keuangan dan Kepegawaian
10.	21.046	Nusrotul Afkhom, S.Kom.	Pelaksana Adm. Sarana Prasarana

11.	22.058	Qurrota A'yun, S.Pd.	Pelaksana Adm. Akademik dan Persuratan
12.	20.012	H. Moh. Chumaedi, S.Pd.	Guru SMP Tahfidz Ma'had Yasin
13.	21.035	Rivi Arif Rizal, Lc.	Guru SMP Tahfidz Ma'had Yasin
14.	21.044	Nuroini Najmiya Nafisa, S.Pd., M.Pd	Guru SMP Tahfidz Ma'had Yasin
15.	21.045	Rudy Setiawan, S.Pd.	Guru SMP Tahfidz Ma'had Yasin
16.	22.051	Destinia Yudiana, S.Pd.	Guru SMP Tahfidz Ma'had Yasin
17.	22.055	Noor Shofa Anisah	Guru SMP Tahfidz Ma'had Yasin
18.	22.056	Zahrotul Mawaddaah, Lc.	Guru SMP Tahfidz Ma'had Yasin dan Murobbi PonPes Yasin 2
19.	22.057	H. Mahfud Washim, Lc.	Guru SMP Tahfidz Ma'had Yasin
20.	23.068	Mega Giartika, Lc.	Guru SMP Tahfidz Ma'had Yasin
21.	23.069	M. Saiful Anam, S.Hum., MA	Guru SMP Tahfidz Ma'had Yasin
22.	23.070	Noor Faizah, S.Pd.I	Guru SMP Tahfidz Ma'had Yasin
23.	23.072	Muchammad Imron, S.Pd.	Guru SMP Tahfidz Ma'had Yasin
24.	23.074	Ainun Hisyam Faruq	Guru SMP Tahfidz Ma'had Yasin
25.	22.064	Miftahuddin	Guru SMP Tahfidz Ma'had Yasin dan Murobbi PonPes Yasin 2
26.	22.053	Sal Luthfi	Murobbi PonPes Yasin 2
27.	23.067	M. Ashfa Taqvimul Hakim	Murobbi PonPes Yasin 2
28.	23.073	Dikky Ramdani	Murobbi PonPes Yasin 2
29.	23.076	Muhammad Nafi'udin	Murobbi PonPes Yasin 2
30.	23.077	Solichul Hadi	Murobbi PonPes Yasin 2
31.	24.078	Muhammad Khiyari	Murobbi PonPes Yasin 2
32.	21.026	Nurul Fatimah	Murobbi PonPes Yasin 2

33.	21.038	Alfina Lailis Sa'adah	Murobbi PonPes Yasin 2
34.	21.040	Latifah	Murobbi PonPes Yasin 2
35.	21.041	Tika Widiatin Musdalifah	Murobbi PonPes Yasin 2
36.	23.075	Lutfia Labiba	Murobbi PonPes Yasin 2
37.	23.066	Sahal Majid	Murobbi PonPes Yasin 2

6. Keadaan Peserta Didik

Peserta didik di SMP Tahfidz Ma'had Yasin Kudus jumlah keseluruhan ada sebanyak 167 siswa, dengan rincian yaitu 39 siswa kelas VII, 58 siswa kelas VIII, dan 70 siswa kelas IX. Berikut dibawah ini rincian keadaan peserta didik di SMP Tahfidz Ma'had Yasin Kudus:

Tabel 4.2 Keadaan Peserta Didik SMP Tahfidz Ma'had Yasin Kudus Tahun 2023/2024

NO	KELAS	JUMLAH SISWA	KETERANGAN
1.	7 A	21	Laki-laki
2.	7 B	18	Perempuan
3.	8 A	27	Laki-laki
4.	8 B	28	Perempuan
5.	9 A	31	Laki-laki
6.	9 B	20	Perempuan
7.	9 C	18	Perempuan

7. Kegiatan Ekstrakurikuler

Berikut dibawah ini merupakan tabel daftar kegiatan ekstrakurikuler yang ada di SMP Tahfidz Ma'had Yasin Kudus:

Tabel 4.3 Kegiatan Ekstrakurikuler SMP Tahfidz Ma'had Yasin

NO	KEGIATAN	HARI
1.	Pramuka	Jum'at
2.	Kaligrafi	Jum'at
3.	Komputer	Ahad
4.	Pencak Silat	Malam Jum'at dan Malam Ahad
5.	OSN IPA	Selasa

6.	OSN IPS	Rabu
7.	Rebana	Laki-Laki : Selasa Perempuan : Sabtu
8.	Tilawah	(Kondisional)

B. Analisis Data

1. Uji Validitas

Uji coba instrumen dalam penelitian di SMP Tahfidz Ma'had Yasin ini diikuti oleh segenap peserta didik kelas VIII, dengan jumlah peserta didik sebanyak lima puluh lima orang. Variabel media game jungle adventure dan kemampuan problem solving siswa dikumpulkan melalui angket kuesioner.

Dalam analisis validitas ini, peneliti menghitung secara keseluruhan korelasi antara skor item individual dan skor instrument. Data berikut adalah hasil analisis data yang dilakukan di IBM SPSS Statistics versi 26:

e. Hasil uji validitas variable media game jungle adventure

Adapun hasil pengujian validitas untuk variable X (media game jungle adventure) disajikan dalam tabel berikut:

Table 6 Hasil Uji Validitas Media Game Jungle Adventure

Butir	R_{hitung}	R_{tabel}	Keterangan
1.	0,548	0,266	Valid
2.	0,360	0,266	Valid
3.	0,571	0,266	Valid
4.	0,350	0,266	Valid
5.	0,431	0,266	Valid
6.	0,513	0,266	Valid
7.	0,676	0,266	Valid
8.	0,688	0,266	Valid
9.	0,580	0,266	Valid
10.	0,451	0,266	Valid
11.	0,585	0,266	Valid
12.	0,665	0,266	Valid

13.	0,385	0,266	Valid
14.	0,526	0,266	Valid
15.	0,617	0,266	Valid

Pada tabel diatas, terdapat 15 butir soal yang telah diujikan, dan hasilnya menunjukkan bahwa nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$. Sehingga, semua butir soal dinyatakan valid.

- f. Hasil uji validitas variabel kemampuan problem solving

Adapun hasil uji validitas untuk variabel kemampuan problem solving terdapat dalam tabel berikut:

Table 7 Hasil Uji Validitas Kemampuan Problem Solving

Butir	R_{hitung}	R_{tabel}	Keterangan
1.	0,545	0,266	Valid
2.	0,590	0,266	Valid
3.	0,716	0,266	Valid
4.	0,437	0,266	Valid
5.	0,595	0,266	Valid
6.	0,562	0,266	Valid
7.	0,726	0,266	Valid
8.	0,662	0,266	Valid
9.	0,641	0,266	Valid
10.	0,645	0,266	Valid
11.	0,836	0,266	Valid
12.	0,669	0,266	Valid
13.	0,700	0,266	Valid
14.	0,714	0,266	Valid
15.	0,730	0,266	Valid
16.	0,766	0,266	Valid
17.	0,795	0,266	Valid
18.	0,425	0,266	Valid

19.	0,725	0,266	Valid
-----	-------	-------	-------

Pada tabel diatas, menunjukkan bahwa 19 butir soal yang telah diujikan dapat dinyatakan valid karena nilai *Pearson Correlation* (r_{hitung}) > r_{tabel} .

2. Uji Reliabilitas

Uji Reliabilitas instrumen dilakukan terhadap butir soal yang dinyatakan valid, dengan ketentuan pengambilan keputusan *Alpha Cronbach yakni dapat dikatakan reliabel jika nilai Alpha Cronbach > 0,60*. Melalui bantuan program IBM SPSS Statistic versi 26 diperoleh hasil uji reliabilitas sebagai berikut:

Table 8 Hasil Uji Reabilitas Instrumen

e	Variabel	Jumlah butir	Nilai Alpha	Keterangan
1.	X	15	0,785	Reliabel
2.	Y	19	0,927	Reliabel

Berdasarkan tabel tersebut, diketahui bahwa nilai Alpha Cronbach variabel X (Media Game Jungle Adventure) sebesar 0,785 dan variabel Y (Kemampuan Problem Solving) sebesar 0,927. Maka dapat disimpulkan bahwa instrument pada variabel X dan variabel Y dapat digunakan untuk alat ukur.

C. Uji Asumsi Klasik

1. Uji Normalitas

Pada tahap ini skor media game Jungle Adventure dan Kemampuan Problem Solving diuji distribusi kenormalan datanya, dengan dasar pengambilan keputusannya yakni jika nilai Sig. > 0,05 maka data tersebut berdistribusi normal, dan jika nilai Sig. < 0,05 maka data tersebut tidak berdistribusi normal. Pengujian data ini dilakukan dengan bantuan program IBM SPSS Statistic versi 26, dan diperoleh hasil sebagai berikut:

**Table 9 Hasil Uji Normalitas
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**

		Unstandardized Residual
N		55
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	,0000000
	Std. Deviation	6,50776571

Most Extreme Differences	Absolute	,107
	Positive	,107
	Negative	-,069
Test Statistic		,107
Asymp. Sig. (2-tailed)		,181 ^c

- Test distribution is Normal.
- Calculated from data.
- Lilliefors Significance Correction.

Berdasarkan dari uji normalitas diketahui nilai signifikansi $0,181 > 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa nilai residual dari kedua variabel berdistribusi normal.

2. Uji Linearitas

Pengujian data ini dilakukan dengan bantuan program IBM SPSS Statistic versi 26, dan diperoleh hasil sebagai berikut:

Table 10 Hasil Uji Linearitas
ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Kemampuan Problem Solving * Media Game Jungle Advanture	Between Groups	(Combined)	2175,848	19	114,518	2,935	,003
		Linearity	1254,391	1	1254,391	32,152	,000
		Deviation from Linearity	921,457	18	51,192	1,312	,239
	Within Groups		1365,498	35	39,014		
	Total		3541,345	54			

Berdasarkan dari tabel diatas, nilai dari Sig. defiation from linearity tersebut sebesar 0,239. Maka dapat disimpulkan bahwa data tersebut linear karena nilai Signifikansi defiation from linearity data tersebut lebih dari 0,05.

3. Uji Homoskedastisitas

Uji Homoskedastisitas digunakan untuk mengetahui apakah variabel dari nilai residual homogen atau tidak. Dengan dasar pengambilan keputusan sebagai berikut:

- Jika nilai Sig. > 0,05, maka varian dari nilai residualnya homogen
- Jika nilai Sig. < 0,05, maka varian dari nilai residualnya heterogen

Table 11 Hasil Uji Homoskedastisitas Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	6,194	6,530		,949	,347
	Media Game Jungle Advanture	-,025	,108	-,032	-,232	,817

a. Dependent Variable: Residual_Positif

Berdasarkan dari tabel diatas, didapatkan nilai Signifikansi dari uji homoskedastisitas yakni $0,817 > 0,05$, maka varian dari nilai residualnya homogen.

D. Analisis Deskriptif Statistik

Table 12 Hasil Uji Deskriptif Statistik Data Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Media Game Jungle Adventure	55	46	73	60,47	5,712
Kemampuan Problem Solving	55	48	95	76,71	8,098
Valid N (listwise)	55				

1. Variabel Media Game Jungle Adventure

Guna mengetahui penerapan media game jungle adventure dalam pembelajaran fiqih pada siswa kelas VIII maka dalam penelitian ini menggunakan angket kuesioner yang diisi oleh sampel penelitian yaitu kelas VIII A DAN VIII B dengan jumlah sampel sebanyak 55 siswa. Hasil skor angket disajikan dalam tabel berikut:

Table 13 Skor Angket Media Game Jungle Adventure

Responden	Skor	Responden	Skor
1	63	29	56
2	63	30	62
3	61	31	59
4	64	32	56
5	72	33	67
6	73	34	60
7	57	35	52
8	57	36	63
9	61	37	64
10	57	38	50
11	64	39	55
12	50	40	61
13	52	41	62
14	64	42	60
15	59	43	67
16	46	44	66
17	54	45	64
18	60	46	61
19	62	47	69
20	59	48	64
21	57	49	70
22	61	50	64
23	56	51	60
24	63	52	57
25	56	53	69
26	61	54	52
27	65	55	67
28	52		

Berdasarkan tabel deskriptif statistic diatas menunjukkan bahwa pada variabel media game jungle adventure terdapat 55 data

sampel. Pada data variabel media game jungle adventure (X), 46 menyatakan nilai minimum, 73 menyatakan nilai maksimum, 60,47 menyatakan nilai rata-rata, dan 5,712 menyatakan standar deviasi. Selanjutnya yakni menyusun tabel distribusi frekuensi.

g. Nilai Tertinggi (H) dan Nilai Terendah (L)

$$H = 73 \quad L = 46$$

h. Range = H - L

$$= 73 - 46 = 27$$

i. Kelas = $1 + 3,3 \log n$

$$= 1 + 3,3 \times \log 55$$

$$= 1 + 3,3 \times 1,74$$

$$= 1 + 5,742 = 6,742 \text{ dibulatkan menjadi } 7$$

j. Interval = R : K

$$= 27 : 7$$

$$= 3,85 \text{ dibulatkan menjadi } 4$$

Tabel distribusi frekuensi variabel media game jungle adventure dapat dilihat sebagai berikut :

Table 14 Distribusi Frekuensi

No.	Interval	Frekuensi
1	46 – 49	1
2	50 – 53	6
3	54 – 57	11
4	58 – 61	13
5	62 – 65	15
6	66 – 69	6
7	70 – 73	3
Jumlah		55

Berdasarkan tabel deskriptif statistik tersebut menunjukkan jika mean dari variabel media game Jungle Adventure sebesar 60,47. Guna menjabarkan nilai mean yang diperoleh pada tabel diatas, maka peneliti melakukan beberapa langkah sebagai berikut:

a. Nilai Tertinggi (H) dan Nilai Terendah (L)

$$H : 73 \quad L : 46$$

b. Mencari Nilai Range

$$R = H - L + 1 \text{ (Bilangan Konstanta)}$$

$$= 73 - 46 + 1$$

$$= 28$$

c. Mencari Interval Kelas

$$I = R : K$$

$$= 28 : 5$$

= 5,6 dibulatkan menjadi 6

Table 15 Kriteria Variabel Media Game Jungle Adventure

No.	Interval	Kategori
1.	46 – 51	Sangat Kurang
2.	52 – 57	Kurang
3.	58 – 63	Sedang
4.	64 – 69	Baik
5.	70 – 75	Sangat Baik

Berdasarkan data diatas dapat diinterpretasikan bahwa penerapan media Jungle Adventure di SMP Tahfidz Ma'had Yasin Kudus berada dalam kategori sedang, dengan nilai mean sebesar 60,47.

2. Variabel Kemampuan Problem Solving

Guna mengetahui kemampuan problem solving dalam pembelajaran fiqih pada siswa kelas VIII maka dalam penelitian ini menggunakan angket kuesioner yang diisi oleh sampel penelitian yaitu kelas VIII A DAN VIII B dengan jumlah sampel sebanyak 55 siswa. Hasil skor angket disajikan dalam tabel berikut:

Table 16 Skor Angket Kemampuan Problem Solving

Responden	Skor	Responden	Skor
1	74	29	71
2	81	30	79
3	79	31	73
4	73	32	75
5	91	33	88
6	89	34	83
7	71	35	69
8	74	36	73
9	76	37	75
10	62	38	68
11	76	39	75
12	74	40	74
13	70	41	72
14	80	42	73
15	95	43	82
16	48	44	85
17	69	45	78
18	75	46	72
19	86	47	90

20	83	48	72
21	80	49	75
22	86	50	82
23	72	51	76
24	76	52	75
25	92	53	86
26	84	54	66
27	76	55	69
28	71		

Berdasarkan tabel deskriptif statistic diatas menunjukkan bahwa pada variabel media game jungle adventure terdapat 55 data sampel. Pada data variabel kemampuan problem solving (Y), 48 menyatakan nilai minimum, 95 menyatakan nilai maksimum, 76,71 menyatakan nilai rata-rata, dan 8,098 menyatakan standar deviasi. Selanjutnya yakni menyusun tabel distribusi frekuensi.

a. Nilai Tertinggi (H) dan Nilai Terendah (L)

H : 95 L : 48

b. Range = H – L

$$= 95 - 48$$

$$= 47$$

c. Kelas = $1 + 3,3 \log n$

$$= 1 + 3,3 \times \log 55$$

$$= 1 + 3,3 \times 1,74$$

$$= 1 + 5,742 = 6,742 \text{ dibulatkan menjadi } 7$$

d. Interval

$$= R : K$$

$$= 47 : 7$$

$$= 6,71 \text{ dibulatkan menjadi } 7$$

Table 17 Distribusi Frekuensi Variabel Kemampuan Problem Solving

No.	Interval	Frekuensi
1	48 – 54	1
2	55 – 61	0
3	62 – 68	3
4	69 – 75	25
5	76 – 82	13
6	83 – 89	9
7	90 – 96	4
Jumlah		55

Berdasarkan tabel deskriptif statistik tersebut menunjukkan jika mean dari variabel kemampuan problem solving sebesar 76,71. Guna menjabarkan nilai mean yang diperoleh pada tabel diatas, maka peneliti melakukan beberapa langkah sebagai berikut:

c. Nilai Tertinggi (H) dan Nilai Terendah (L)

H : 95 L: 48

d. Mencari Nilai Range

$$\begin{aligned} R &= H - L + 1 \text{ (Bilangan Konstan)} \\ &= 95 - 48 + 1 \\ &= 48 \end{aligned}$$

b. Mencari Interval Kelas

$$\begin{aligned} I &= R : K \\ &= 48 : 5 \\ &= 9,6 \text{ dibulatkan menjadi } 10 \end{aligned}$$

Table 18 Kriteria Variabel Kemampuan Problem Solving

No.	Interval	Kategori
1.	48 – 57	Sangat Kurang
2.	58 – 65	Kurang
3.	66 – 75	Sedang
4.	76 – 85	Baik
5.	86 – 95	Sangat Baik

Berdasarkan data diatas dapat diinterpretasikan bahwa penerapan media Jungle Adventure di SMP Tahfidz Ma'had Yasin Kudus berada dalam interval 76-85 yakni dalam kategori baik, dengan nilai mean sebesar 76,71.

E. Analisis Uji Hipotesis Asosiatif

1. Analisis Persamaan Regresi Linier Sederhana

Guna mengetahui hasil persamaan regresi linier sederhana pada penelitian ini, Maka dilakukan penghitungan dengan bantuan SPSS Versi 26, dan diperoleh hasil sebagai berikut:

Table 19 Hasil Uji Persamaan Koefisien Regresi Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
	B	Std. Error	Beta		

(Constant)	25,681	9,506		2,702	,009
Media Game Jungle Adventure	,844	,157	,595	5,392	,000

a. Dependent Variable: Kemampuan Problem Solving

Pada data diatas menggambarkan persamaan regresi untuk mengetahui pengaruh penggunaan media Game Jungle Adventure terhadap kemampuan problem solving siswa dengan nilai signifikansi 0,000 yang berarti kurang dari 0,05, dimana angka konstan dari Unstandardized Coefficients (a) sebesar 25,681 artinya jika tidak terdapat tambahan satu nilai media game jungle adventure maka kemampuan problem solving akan berkurang sebesar 25,681. Dan angka konstan regresi (b) sebesar 0,844. Artinya setiap penambahan satu nilai maka akan meningkat kemampuan problem solving siswa sebesar 0,844.

2. Korelasi Product Moment

Guna mengetahui korelasi dari Variabel X (Media Game Jungle Adventure) dan Variabel Y (Kemampuan problem Solving pada mata pelajaran. Maka dilakukan penghitungan dengan bantuan SPSS Versi 26, dan diperoleh hasil sebagai berikut:

Table 20 Hasil Korelasi Product Moment Correlations

		Media Game Jungle Adventure	Kemampuan Problem Solving
Media Game Jungle Adventure	Pearson Correlation	1	,595**
	Sig. (2-tailed)		,000
	N	55	55
Kemampuan Problem Solving	Pearson Correlation	,595**	1
	Sig. (2-tailed)	,000	
	N	55	55

**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Berdasarkan data diatas hasil analisis data dari variabel Media Game Jungle Adventure signifikasnsinya sebesar 0,000 dan variabel Kemampuan Problem Solving signifikannya sebesar 0,000, dari sini kita bisa tahu bahwa kedua variabel ini memiliki hubungan atau berkorelasi. Dari data diatas juga kita bisa

mengetahui Nilai *pearson correlation* untuk variabel Media Game Jungle Adventure adalah 0,595 dan untuk variabel Kemampuan Problem Solving juga sebesar 0,595, hal itu menunjukkan bahwa variabel Media Game Jungle Adventure terhadap variabel Kemampuan Problem Solving memiliki derajat korelasi yang kuat dan bentuk korelasinya adalah positif.

3. Koefisien Determinasi

Guna mengetahui hasil koefisien determinasi, penulis menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\begin{aligned} R &= (r^2) \times 100 \% \\ &= (0,595)^2 \times 100 \% \\ &= 0,354 \times 100 \% \\ &= 35,4 \% \end{aligned}$$

Dari hasil koefisien determinasi diatas, maka diketahui bahwa nilai R memiliki nilai 0,354 atau 35,4 %. Hasil tersebut juga sesuai dengan hasil olah data menggunakan program IBM SPSS Statistik versi 26 sebagai berikut:

Table 21 Hasil Uji Determinasi
Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,595 ^a	,354	,342	6,569

a. Predictors: (Constant), Media Game Jungle Adventure

Dari data diatas, menjelaskan besarnya nilai korelasi (R) yakni sebesar 0,595. Dari data diatas diperoleh nilai koefisien determinasi (R Square) yakni sebesar 0,354. Hasil tersebut menggambarkan 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.

4. Analisis Lanjut

Guna mengetahui apakah Media Game Jungle Adventure (X) memiliki pengaruh yang signifikan terhadap Kemampuan Problem Solving (Y) siswa, penulis menggunakan program IBM SPSS Statistik versi 26, dengan hasil pengolahan data Uji F sebagai berikut:

Table 22 Hasil Uji F
ANOVA^a

Model	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
-------	----------------	----	-------------	---	------

1	Regression	1254,391	1	1254,391	29,070	,000 ^b
	Residual	2286,955	53	43,150		
	Total	3541,345	54			

a. Dependent Variable: Kemampuan Problem Solving

b. Predictors: (Constant), Media Game Jungle Adventure

Dari data diatas dapat diketahui jika nilai $F_{hitung} = 29,070$ dengan nilai signifikan sebesar 0,00 yang artinya kurang dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan pada Media Game Jungle Adventure terhadap Kemampuan Problem Solving siswa pada pembelajaran fiqih di SMP Tahfidz Ma'had Yasin Kudus.

F. Pembahasan Hasil Penelitian

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

Keberadaan suatu media sangat dibutuhkan dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar terutama dalam pembelajaran fiqih, adanya media juga dapat mempermudah kegiatan pembelajaran. Pada saat ini ada banyak sekali media pembelajaran yang bisa digunakan, salah satunya yakni menggunakan media game jungle adventure.

Dari segi materi yang diajarkan pada mata pelajaran fiqih di SMP Tahfidz Ma'had Yasin Kudus lebih menggunakan acuan materi dari kitab Riyadlul Badi'ah, karena dirasa materinya lebih mendalam jika menggunakan kitab dibandingkan menggunakan acuan materi dari buku paket atau LKS. Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan, pelaksanaan pembelajaran fiqih dikelas VIII ini dilaksanakan satu kali pertemuan dalam seminggu yakni hari Sabtu di kelas VIII A dan hari Senin dikelas VIII B dan terdapat kebijakan bahwa guru dilarang memberikan tugas pada siswa diluar jam pembelajaran dengan tujuan agar diluar jam pembelajaran siswa dapat fokus dalam menghafalkan Al-Qur'an.

Singkatnya jam pembelajaran ini mengharuskan guru untuk memanfaatkan sebaik mungkin setiap pertemuannya. Agar tidak jenuh, terkadang pembelajaran juga dilakukan diluar kelas pada materi-materi tertentu misalnya pada materi mengkafani jenazah.

Dalam penelitian ini, penulis bersama dengan guru mencoba menerapkan penggunaan media pembelajaran game Jungle Adventure pada siswa saat pembelajaran fiqh dikelas VIII. Dalam penerapan ini terdapat beberapa langkah pembelajaran yang dilakukan yakni guru menerjemahkan dan menjelaskan terkait materi Zakat kepada siswa, dilanjut penulis sedikit mengevaluasi pemahaman siswa terkait materi yang dijelaskan, kemudian penulis dan guru menjelaskan serta menerapkan media game Jungle Adventure, dan yang terakhir memberikan reward kepada siswa.

Analisis data menunjukkan hasil pada variabel media pembelajaran game Jungle Adventure di SMP Tahfidz Ma'had Yasin Kudus, diperoleh rata-rata 60,47 yang menunjukkan jika media pembelajaran game jungle adventure masuk dalam kategori sedang.

Terdapat beberapa jenis penilaian yang digunakan untuk menilai kemampuan pemecahan masalah pada siswa seperti kemampuan menganalisis masalah, keaktifan berkomunikasi dengan orang lain, dan kemampuan memecahkan solusi terkait materi yang diajarkan dalam pembelajaran.

Analisis data menunjukkan hasil pada variabel kemampuan problem solving siswa di SMP Tahfidz Ma'had Yasin Kudus, diperoleh rata-rata 76,71 yang menunjukkan jika kemampuan problem solving siswa kelas VIII di SMP Tahfidz Ma'had Yasin Kudus masuk dalam kategori baik.

Berdasarkan hasil olah statistik yang telah dilakukan, menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran game Jungle Adventure memiliki pengaruh terhadap kemampuan problem solving siswa, hal ini dibuktikan dengan hasil perhitungan uji F menunjukkan bahwa nilai $F_{hitung} = 29,070$ dengan nilai signifikan sebesar 0,00 yang artinya kurang dari 0.05, sehingga dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan pada Media Game Jungle Adventure terhadap Kemampuan Problem Solving siswa pada pembelajaran fiqh di SMP Tahfidz Ma'had Yasin Kudus.