

**IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF *GAMES*
BASED LEARNING DALAM MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA
PADA MATA PELAJARAN FIKIH MATERI SHOLAT JAMAK DAN
QASAR DI MTS PSA HUSNUL HIDAYAH KEBUMEN**



SKRIPSI

Oleh

ANNISA SOFIANA

21110101

**Diajukan untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi
Syarat-Syarat Guna Mencapai Gelar Sarjana
Program Studi Pendidikan Agama Islam
Fakultas Tarbiyah**

INSTITUT AGAMA ISLAM NAHDLATUL ULAMA KEBUMEN

2025

**IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF *GAME*
BASED LEARNING DALAM MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA
PADA MATA PELAJARAN FIKIH MATERI SHOLAT JAMAK DAN
QASAR DI MTS PSA HUSNUL HIDAYAH KEBUMEN**



OLEH

ANNISA SOFIANA

21110101

Diajukan untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi

Syarat-syarat Guna Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan

Program Studi Pendidikan Agama Islam

Fakultas Tarbiyah

INSTITUT AGAMA ISLAM NAHDLATUL ULAMA (IAINU)

KEBUMEN 2025

NOTA DINAS PEMBIMBING

Kepada,
Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah IAINU Kebumen
di Tempat



Assalamua'alaikum Wr.Wb

Berdasarkan Surat Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Nahdlatul Ulama (IAINU) kebumen No.In.11/X.10/IAINU/FTY/II/139/2025 tentang Judul dan Pembimbing Skripsi Mahasiswa Program S.1 Tahun Akademik 2024/2025. Atas tugas kami sebagai Pembimbing Skripsi menyatakan bahwa :

Nama : ANNISA SOFIANA
NIM : 21110101
Program Studi : PAI
Tahun Akademik : 2024/2025
Judul Skripsi : IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF GAME BASED LEARNING DALAM MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA PADA MATA PELAJARAN FIKIH MATERI SHOLAT JAMAK DAN QASAR DI MTS PSA HUSNUL HIDAYAH.

Maka setelah kami teliti dan diadakan perbaikan seperlunya, akhirnya kami anggap Skripsi tersebut sebagai hasil penelitian / kajian mendalam telah memenuhi syarat untuk diajukan ke siding munaqosah IAINU Kebumen.

Demikian, semoga dalam waktu dekat bisa dimunaqosahkan, dan bersama ini kami kirimkan 3 (tiga) eksampler Skripsi dimaksud. *Wassalamu'alaikum Wr.Wb.*

Kebumen, 20 Agustus 2025
Dosen Pembimbing

A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'Atim Rinawati'.

Dr. Atim Rinawati, M. Pd.

NIDN 2126058701

SKRIPSI
IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF *GAMES*
***BASED LEARNING* DALAM MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA**
PADA MATA PELAJARAN FIKIH MATERI SHOLAT JAMAK DAN
QOSOR DI MTS PSA HUSNUL HIDAYAH

Oleh:

ANNISA SOFIANA

21110101

Telah Dimunaqosahkan di Depan Sidang Penguji
Pada Tanggal 11 September 2025
dan Telah Dinyatakan Memenuhi Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Strata 1 Pendidikan
Pada Tanggal 11 September 2025
Pembimbing,



Dr. Atim Rinawati, M.Pd.

NIDN.2126058701

Penguji I,



Siti Fatimah, S. Pd.Si., M.Pd.

NIDN 2114028901

Ketua Sidang,



Dr. Umi Arifah, S.Pd.I., M.M.

NIDN 2114088703

Penguji II,



Syifa Hamama, S.I. Kom., M.Si.

NIDN 2116028603

Sekretaris,



Aniesatun Nurul Aliefah, SE sv., ME

NIDN 2124019202

Mengesahkan

Dekan Fakultas Tarbiyah



Dr. Umi Arifah, S.Pd.I., M.M.

NIDN 2114088703

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : ANNISA SOFIANA
NIM : 21110101
Judul Skripsi : IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF DALAM MENINGKATKAN
PEMAHAMAN SISWA PADA MATA PELAJARAN
FIKIH MATERI SHOLAT JAMAK DAN QOSOR DI
MTS PSA HUSNUL HIDAYAH

Dengan ini saya menyatakan bahwa naskah. Skripsi ini adalah benar-benar hasil penelitian / pengkajian mendalam terhadap suatu pokok masalah yang dilakukan secara mandiri dibawah bimbingan Dosen Pembimbing dan berdasarkan Metodologi Karya Ilmiah yang berlaku di IAINU Kebumen. Dalam Sekripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis diterbitkan oleh orang lain,kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam Daftar Pustaka.

Jika dalam perjalanan waktu terbukti Skripsi karya saya tidak sesuai dengan pernyataan ini,saya bersedia menanggung segala resiko, termasuk pencabutan gelar kesarjanaan yang saya sandang.

Kebumen 20 Agustus 2025



ANNISA SOFIANA

MOTO HIDUP

“ Sesungguhnya beserta kesulitan ada kemudahan”¹

¹ QS. Al-Insyirah ayat 6

PERSEMBAHAN

Dengan segala hormat kami persembahkan skripsi ini untuk :

1. Kepada Allah SWT,atas segala rahmat,hidayah serta inayahnya sehingga saya bisa menyelesaikan skripsi ini.
2. Kepada kedua orang tua saya, Ibu Siti Nangimah yang telah membawa saya ke dunia ini, semoga kasih Ar-Rahman berlimpah ruah kepadanya. dan Bapak Hadi Supratno ,yang telah menjadi sumber inspirasi dan kekuatan terbesar dalam hidup saya.Terima kasih atas do'a,cinta dan pengorbanannya.
3. Kepada Bpk. K.H. Amir Misbah dan Ibu Nyai.H. Khoeruroh dan Keluarga besar sebagai panutan kami di Pondok Pesantren Husnul Hidayah,Terima kasih atas segala bimbingan,ilmu,dan nasihat yang telah bapak berikan.Keberkahan ilmu yang saya peroleh di pondok adalah bekal terpenting yang membimbing saya hingga dapat menyelesaikan skripsi.
4. Kepada Ibu Dr. Atim Rinawati ,M.Pd. selaku Dosen Pembimbing terima kasih atas bimbingan,arahan,dan kesabaran ibu dalam mengarahkan saya selama proses penyusunan skripsi ini.
5. Kepada teman-teman seperjuangan,yang telah berbagi tawa,suka,duka,dan saling menyemangati selama masa perkuliahan.
6. Untuk diri saya sendiri, Annisa Sofiana terima kasih sudah mau bertahan sampai saat ini

ABSTRAK

Annisa Sofiana. 21110101. Implementasi Media Pembelajaran Interaktif (*Game Based Learning*) Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Mata Pelajaran Fikih Materi Sholat Jamak dan Qasar di Mts Psa Husnul Hidayah.

Tujuan Penelitian adalah : 1). Mengetahui Pelaksanaan pembelajaran fikih dengan media pembelajaran interaktif pada siswa kelas VII di Mts Psa Husnul Hidayah, 2). Mengetahui Peningkatan pemahaman siswa pada mata pelajaran fikih dengan implementasi media pembelajaran interaktif pada siswa kelas VII Mts Psa Husnul Hidayah.

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Siswa yang di teliti adalah siswa kelas VII Mts Psa Husnul Hidayah sejumlah 24 siswa. Data yang dikumpulkan berupa data pelaksanaan pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran interaktif dengan *games based learning* dan pemahaman belajar. Teknik analisis data yang digunakan adalah reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa : (1) penerapan media pembelajaran interaktif dengan *games based learning*. Telah dilaksanakan dengan baik dan sesuai prosedur ; (2) penerapan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan pemahaman belajar siswa dengan tolak ukur menggunakan tes tertulis dengan hasil nilai I yaitu dengan rata rata nilai siswa 73,83 dibandingkan nilai II yaitu dengan rata rata nilai siswa 85,26. Dari hasil nilai siswa kelas VII C dengan jumlah 24 anak. Menunjukan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif terbukti efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa.

Kata kunci : Implementasi , Media Pembelajaran Interaktif , Pemahaman Siswa

ABSTRACT

Annisa Sofiana.21110101. Implementation of Interactive Learning Media (Game-Based Learning) to Improve Student Understanding of Fiqh Subjects, Including Jamak and Qasar Prayers, at Mts Psa Husnul Hidayah.

The objectives of this study are: 1) To determine the implementation of fiqh learning using interactive learning media for seventh-grade students at Mts Psa Husnul Hidayah. 2) To determine the improvement in student understanding of fiqh through the implementation of interactive learning media for seventh-grade students at Mts Psa Husnul Hidayah.

This study used a qualitative method. The students studied were 24 seventh-grade students at Mts Psa Husnul Hidayah. The data collected included learning implementation data using interactive learning media with games-based learning and learning comprehension. The data analysis techniques used were data reduction, data presentation, and drawing conclusions.

Based on the research results, it can be concluded that: (1) the implementation of interactive learning media with games-based learning has been implemented well and according to procedures; (2) The application of interactive learning media can improve students' understanding of learning with a benchmark using a written test with the results of grade I, namely with an average student score of 73.83 compared to grade II, namely with an average student score of 85.26. From the results of the grades of class VII C students with a total of 24 children. Shows that the use of interactive learning media has proven effective in improving students' understanding.

Keywords: *Implementation, Interactive Learning Media, Student Understanding*

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan nikmat, taufiq, hidayah serta inayahnya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “Implementasi Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Mata Pelajaran Fikih Materi Sholat Jamak dan Qosor di Mts Psa Husnul Hidayah ” dengan lancar tanpa ada halangan suatu apapun. Sholawat serta salam semoga tercurahkan kepada junjungan Nabi kita Nabi Muhammad SAW. Skripsi ini diajukan untuk melengkapi tugas-tugas dan memenuhi syarat-syarat guna mencapai gelar strata satu Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah IAINU Kebumen.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak bisa terwujud jika tidak adanya bantuan dan dorongan dari berbagai pihak. Berkenaan dengan hal ini, pada kesempatan ini penulis menghaturkan banyak terima kasih kepada :

1. Dr. Benny Kurniawan, M.Pd.I selaku Rektor IAINU Kebumen, yang telah memberikan dukungan dan fasilitas dalam penyelenggaraan pendidikan
2. Dr. Umi Arifah, S.Pd.I., M.M. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah IAINU Kebumen, yang telah memberikan motivasi dan kebijakan yang mendukung kelancaran proses akademik
3. Dr. Eliyanto, S.Pd.I., M.Pd selaku Kaprodi PAI Fakultas Tarbiyah IAINU Kebumen, atas bimbingan dan arahnya dalam pengembangan akademik

4. Ibu Dr. Atim Rinawati, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, motivasi, dan nasehat semi terselesaikannya skripsi ini
5. Seluruh Dosen dan Karyawan Fakultas Tarbiyah yang telah membantu dan membimbing penulis selama kuliah di IAINU Kebumen
6. Kepala Madrasah Mts PSA Husnul Hidayah dan Guru-guru yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian telah membantu penulis dalam mendapatkan data dan memberi motivasi untuk menyelesaikan skripsi ini.

Kepada semua pihak yang disebut saya ucapkan terimakasih.

Kebumen, 20 Agustus 2025



Annisa Sofiana
NIM. 21110101

DAFTAR ISI

NOTA DINAS PEMBIMBING	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN	v
MOTO	vi
PERSEMBAHAN	vii
ABSTAK	viii
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI.....	xiv
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Perumusan Masalah	6
C. Pembatasan Masalah	7
D. Penegasan Istilah	7
E. Tujuan Penelitian	9
F. Kegunaan Penelitian	9
BAB II KAJIAN TEORITIS	11
A. Landasan Teori	11
B. Penelitian Yang Relevan	24
C. Kerangka Teori	28
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	29
A. Pendekatan Penelitian	29
B. Tempat dan Waktu Penelitian	30
C. Subyek Penelitian	30
D. Teknik Pengumpulan Data	30
E. Teknik Analisis Data.....	33
F. Kerangka Pemikiran	37
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	38
A. Gambaran Objek Penelitian	38
1. Sejarah Berdirinya Mts Psa Husnul Hidayah	38
2. Visi Misi dan Tujuan Mts Psa Husnul Hidayah	39
3. Profil Madrasah	40
4. Keadaan Siswa	41

5. Keadaan Guru	42
B. Deskripsi Data Hasil Penelitian	43
1. Pelaksanaan Pembelajaran Fikih Materi Sholat Jamak dan Qasar dengan Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif pada Siswa Kelas VII Mts Psa Husnul Hidayah	43
2. Peningkatan Pemahaman Siswa dengan Implementasi Media Pembelajaran Interaktif pada Mata Pelajaran Fikih Materi Sholat Jamak dan Qasar pada Siswa Kelas VII Mts Psa Husnul Hidayah	47
C. Pembahasan Hasil Penelitian	51
1. Pelaksanaan Pembelajaran Fikih Materi Sholat Jamak dan Qasar dengan Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif pada Siswa Kelas VII Mts Psa Husnul Hidayah	53
2. Peningkatan Pemahaman Siswa dengan Implementasi Media Pembelajaran Interaktif pada Mata Pelajaran Fikih Materi Sholat Jamak dan Qasar pada Siswa Kelas VII Mts Psa Husnul Hidayah	57
BAB V PENUTUP	57
A. Kesimpulan	59
B. Saran	60
DAFTAR PUSTAKA	61

DAFTAR TABEL

Tabel 1- Keadaan Siswa Mts Psa Husnul Hidayah	41
Tabel 2 - Daftar Guru Mts Psa Husnul Hidayah	42
Tabel 3- Hasil Nilai Test Tingkat Pemahaman Siswa.....	56

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 – Kerangka Teori	28
Gambar 2 – Kerangka Pemikiran	37

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1- Lembar Observasi Mts Psa Husnul Hidayah

Lampiran 2 – Pedoman Wawancara Guru Mata Pelajaran Fikih Mts Psa Husnul Hidayah

Lampiran 3 – Pedoman Wawancara Kepala Madrasah Mts Psa Husnul Hidayah

Lampiran 4 – Pedoman Wawancara Siswa Mts Psa Husnul Hidayah

Lampiran 5 – Foto Dokumentasi