

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN GIMKIT TERHADAP HASIL BELAJAR MATA
PEAJARAN FIKIH KELAS XI DI MADRASAH ALIYAH NEGERI 2 SLEMAN
TAHUN AJARAN 2023/2024**



SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta
Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh Gelar
Sarjana Strata Satu Pendidikan (S.Pd)

Oleh:

Zein Attaqwiyyati

NIM 20104010108

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA

YOGYAKARTA 2024

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Zein Attaqwiyyati
NIM : 20104010108
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi ini adalah asli hasil karya atau penelitian saya sendiri dan bukan plagiasi dari hasil karya orang lain. Jika di kemudian hari skripsi ini terbukti plagiasi, maka saya bersedia untuk ditinjau kembali hak keserjanaannya. Dengan demikian, surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Yogyakarta, 02 Juli 2024

Yang menyatakan

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGRA
YOGYAKARTA


Zein Attaqwiyyati
NIM. 20104010108

SURAT PERNYATAAN BERJILBAB

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Zein Attaqwiyyati
NIM : 20104010108
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya benar-benar berjilbab dengan kesadaran dan tanpa paksaan dari pihak manapun. Saya tidak akan menuntut kepada pihak Proram Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta (atas pemakaian jilbab dalam ijazah Strata Satu Saya). Jika seandainya suatu hari saya nanti terdapat instansi yang menolak ijazah tersebut karena gangguan jilbab. Dengan demikian, surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Yogyakarta, 02 Juli 2024

Yang menyatakan


STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA
METERAI TEMPEL
10000
01893ALX161027222
Zein Attaqwiyyati
NIM/ 20104010108



SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI

Hal : Skripsi saudara Zein Attaqwiyyati

Lamp. : 3 eksemplar

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Yogyakarta

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Setelah membaca, meneliti, memberikan petunjuk dan mengoreksi serta mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi Saudara:

Nama : Zein Attaqwiyyati

NIM : 20104010108

Judul Skripsi : Pengaruh Media Pembelajaran *Gimkit* Terhadap Penguatan Materi Fiqih Kelas XI Di Madrasah Aliyah Negeri Slmàn Tahun Ajaran 2023/2024

sudah dapat diajukan kepada Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu Pendidikan

Dengan ini kami mengharap agar skripsi saudara tersebut di atas dapat segera dimunaqasyahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Yogyakarta, 01 Juli 2024
Pembimbing

Drs. Radino, M.Ag.

NIP.: 19660904 199403 1 001



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 513056 Fax. (0274) 586117 Yogyakarta 55281

PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-2076/Un.02/DT/PP.00.9/08/2024

Tugas Akhir dengan judul : PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN GIMKIT TERHADAP HASIL BELAJAR
MATA PELAJARAN FIKIH KELAS XI DI MADRASAH ALIYAH NEGERI 2
SLEMAN TAHUN AJARAN 2023/2024

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : ZEIN ATTAQWIYATI
Nomor Induk Mahasiswa : 20104010108
Telah diujikan pada : Jumat, 26 Juli 2024
Nilai ujian Tugas Akhir : A-

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang

Drs. H. Radino, M.Ag.
SIGNED

Valid ID: 66b61acc3ae7



Penguji I

Dr. Mohamad Agung Rokhimawan, M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 66b6173128120



Penguji II

Dr. Akhmad Sholeh, S.Ag., M.Si.
SIGNED

Valid ID: 66b61b4835f9



Yogyakarta, 26 Juli 2024
UIN Sunan Kalijaga
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Prof. Dr. Hj. Sri Sumarni, M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 66b61348380f

MOTO

“Teknologi tidak akan menggantikan guru hebat, tapi teknologi di tangan guru yang hebat akan menjadi transformasional.”¹

George Courous



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

¹ Dikutip pada tanggal 18 Juni pukul 15.30 WIB
https://www.google.com/search?q=qotes+teknolohi+belajar&sca_esv=a5295d27d6bcd79&sxsrf=ADLYWIKcEDx9iOAq_74sZ6ApVh6EVLg6DA%3A1719907235602&ei=o7ODZo6zJNqH4-EP09CzAQ&ved=id=l

PERSEMBAHAN

Skripsi ini penulis persembahkan untuk:

*Almamater Tercinta
Program Studi Pendidikan Agama Islam
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta*



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

ABSTRAK

ZEIN ATTAQWIYATI. Pengaruh Pemanfaatan Media Pembelajaran *Gimkit* Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Fikih Di Kelas XI Madrasah Aliyah Negeri 2 Sleman Tahun Ajaran 2023/2024. **Skripsi. Yogyakarta: Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2024.**

Salah satu faktor rendahnya minat belajar siswa di Madrasah Aliyah Negeri 2 Sleman adalah kurangnya pemanfaatan media pembelajaran. Dalam penelitian ini, peneliti berupaya untuk menghadirkan pembelajaran yang lebih menarik sesuai dengan perkembangan teknologi serta karakter siswa di zaman ini. Media pembelajaran ini digunakan untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam mata Pelajaran Fikih. Salah satu media pembelajaran yang dapat diaplikasikan adalah jenis media pembelajaran audio visual berbasis teknologi yaitu pemanfaatan media pembelajaran *gimkit*. *Gimkit* merupakan game edukatif berbasis *website* yang dirancang untuk membantu siswa dalam belajar dengan cara yang lebih interaktif dan menarik. *Gimkit* memungkinkan guru untuk membuat kuis yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran siswa, salah satunya pada mata Pelajaran Fikih. Adapun penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh pemanfaatan media pembelajaran *gimkit* terhadap hasil belajar mata Pelajaran Fikih serta menganalisis seberapa besar pengaruhnya.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian *quasi eksperimental design* dengan menggunakan bentuk *pretest-posttest control group design*. Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas XI yang berjumlah 34 siswa kelas eksperimen dan 34 siswa kelas kontrol. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode tes berupa instrument soal-soal Fikih sesuai dengan materi kelas XI. Tes yang digunakan berupa tes pilihan ganda *pretest* dan *posttest* di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan uji *independent sample t-test* dan *effect size*.

Hasil penelitian ini adalah: 1) Terdapat pengaruh pemanfaatan media pembelajaran *gimkit* terhadap penguatan mata pelajaran Fikih kelas XI di Madrasah Aliyah Negeri 2 Sleman. Ini ditunjukkan dari hasil uji *independent sample t-test* yang dilakukan oleh peneliti memperoleh hasil perhitungan dengan nilai $t = 4.256$ nilai signifikasi p sebesar $0,000 < 0,05$ yang berarti hipotesis dalam penelitian ini diterima. 2) Besar pengaruh pemanfaatan media pembelajaran *gimkit* terhadap penguatan mata Pelajaran Fikih adalah $r = 0,997$, yang berarti pemanfaatan media pembelajaran *gimkit* memiliki pengaruh yang besar terhadap penguatan mata pelajaran Fikih.

Kata kunci: Hasil Belajar, Media Pembelajaran *Gimkit*, Mata Pelajaran Fikih

KATA PENGANTAR

اَلسَّلَامُ عَلَیْكُمْ وَرَحْمَةُ اللهِ وَبَرَكَاتُهُ
بِسْمِ اللهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ، الْحَمْدُ لِلّٰهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ، وَبِهِ نَسْتَعِينُ عَلَى أُمُورِ الدُّنْيَا وَالْآخِرَةِ، وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى
أَشْرَفِ الْمُرْسَلِينَ وَعَلَى آلِهِ وَصَحْبِهِ أَجْمَعِينَ، أَمَّا بَعْدُ

Alhamdulillah rabbil 'alamin, puji syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah Swt., Yang Maha Pengasih dan Maha Penyangang, yang mana atas limpahan rahmat, hidayah dan inayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi sebagai tugas akhir dengan lancar dan tepat pada waktunya. *Shalawat* dan salam penulis haturkan kepada Nabi Muhammada Saw., beserta keluarganya, sahabatnya, dan semoga kita mendapat syafa'atnya di hari akhir kelak, *aamiin*.

Penyusunan skripsi ini merupakan kajian singkat tentang “Pengaruh Media Pembelajaran *Gimkit* Terhadap Penguatan Materi Fikih Kelas XI Di Madrasah Aliyah Negeri 2 Sleman”. Penyusunan skripsi ini tidak akan terselesaikan tanpa adanya dorongan serta bimbingan dari orang-orang yang sangat berpengaruh. Oleh karena itu, penulis dengan setulus hati mengungkapkan terimakasih yang sebanyak-banyaknya kepada:

1. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
3. Sekretaris Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
4. Bapak Dr. Mohammad Agung Rokhimawan, M.Pd selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah banyak membantu penulis sejak masa awal studi perkuliahan sampai dengan penyusunan skripsi ini.
5. Bapak Drs. Radino, M.Ag., selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah banyak membantu penulis dengan memberikan bimbingan, arahan, dan dukungan yang luar biasa sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini.
6. Seluruh dosen, pegawai, staf tata usaha, dan karyawan Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
7. Bapak Kepala Sekolah MAN 2 Sleman, Bapak/Ibu guru Kelas XI Man 2 Sleman, dan siswa-siswi kelas XI MAN 2 Sleman yang telah membantu penulis dalam pelaksanaan penelitian.
8. Kedua orang tua penulis, Bapak Moh. Ngalamin (alm) dan Ibu Suprapti sebagai *superhero* dan motivator terhebat dalam hidup penulis serta doa-doanya yang senantiasa membersamai penulis.

9. Kepada kakak dan Nenek penulis yakni Mas Muhammad Sayid Ichan Aladin, Mbak Cahyani Kurnianigtiyas dan Mbah Sukini, serta Adik dan Keponakanku tercinta Zein Nur 'Aini dan Khaleed Alshad Devanka yang selalu memberikan dorongan serta pembakar api semangat penulis.
10. Kepada adik sepupuku tercinta dek Almas Iszati Zulfah yang selalu memberi semangat, membantu dan mewarnai hari-hari penulis selama di Yogyakarta.
11. Kepada Bulek dan Paklek penulis Ibu Alim, Ibu Anik, Bapak Santo, Bapak Rosyid serta saudara-saudaraku di Yogyakarta, Aza, Fakhri, Zihan, Akhdan, Amil, Arin, dan Athaya yang sudah mewarnai hari-hari penulis selama menuntut ilmu di kota pelajar ini.
12. Kepada sahabatku tercinta Nur Wahyuni yang senantiasa kebersamai penulis, memberikan dorongan serta semangat kepada penulis.
13. Kepada teman-teman kos Musawa yakni, Dhiya, Rima, dan Zinta yang senantiasa mewarnai hari-hari penulis serta memberikan motivasi serta dorongan kepada penulis selama menuntut ilmu di kota pelajar ini.
14. Kepada teman-teman Program Studi Pendidikan Agama Islam Angkatan 2020, KKN dan PLP yang telah mewarnai perjalanan perkuliahan penulis.
15. Semua pihak yang tidak mungkin penulis sebutkan satu persatu.

Akhir kata, penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam penyusunan skripsi ini, baik dari isi maupun teknik penulisan. Oleh karena itu, penulis menyampaikan permohonan maaf kepada seluruh pihak yang terkait. Semoga apa yang sudah didistribusikan menjadi ladang amal yang senantiasa mengalir sampai ke liang kubur kelak. Atas terselesainya penyusunan skripsi ini, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang membutuhkan.

وَالسَّلَامُ عَلَيْكُمْ وَرَحْمَةُ اللَّهِ وَبَرَكَاتُهُ

Yogyakarta, 20 Juni 2024

Yang menyatakan,



Zein Attaguiyati
NIM. 20104010108

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN SURAT PERNYATAAN KEASLIAN	ii
HALAMAN SURAT PERNYATAAN BERJILBAB	iii
HALAMAN SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI	iv
HALAMAN PENGESAHAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
HALALAM PERSEMBAHAN	vii
HALAMAN ABSTRAK	viii
HALAMAN KATA PENGANTAR	ix
HALAMAN DAFTAR ISI	xi
HALAMAN DAFTAR TABEL	xii
HALAMAN LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	6
E. Kajian Pustaka	8
BAB II KAJIAN TEORI	13
A. Hasil Belajar	13
B. Media Pembelajaran <i>Gimkit</i>	17
C. Mata Pelajaran Fikih	27
D. Urgensi <i>Gimkit</i> Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Fikih	35
E. Hipotesis	37

BAB III METODE PENELITIAN	38
A. Jenis Penelitian.....	38
B. Variabel Penelitian, Definisi Konseptual, dan Definisi Operasional	39
C. Subjek Penelitian.....	44
D. Teknik Pengumpulan Data	45
E. Instrumen Pengumpulan Data	46
F. Uji Kelayakan Instrumen	50
G. Uji Asumsi/Prasyarat.....	55
H. Teknik Analisis Data	57
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	62
A. Deskripsi Umum Pelaksanaan Penelitian.....	62
B. Deskripsi Data Penelitian	62
C. Hasil Uji Asumsi/Prasyarat	68
D. Pengaruh <i>Gimkit</i> Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Fikih	72
E. Besar Pengaruh <i>Gimkit</i> Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Fikih	74
BAB V PENUTUP	75
A. Kesimpulan.....	75
B. Saran	75
DAFTAR PUSTAKA.....	77

DAFTAR TABEL

Tabel I	: <i>Pretest-Posttest Control Group Design</i>	38
Tabel II	: Kisi-kisi Soal Tes Hukum Mawaris	47
Tabel III	: Lembar Observasi Pemanfaatan Media Gimkit	48
Tabel IV	: Hasil Uji Validasi Soal Tes	51
Tabel V	: Hasil Uji Validitas Butir Soal Tes	53
Tabel VI	: Hasil Uji Reliabilitas Soal Tes	55
Tabel VII	: Kategorisasi Nilai <i>Effect Size</i>	59
Tabel VIII	: Jadwal Pengambilan Data Penelitian	63
Tabel IX	: Hasil Observasi Pemanfaatan Media Gimkit	63
Tabel X	: Deskriptif Data <i>Pretest</i>	65
Tabel XI	: Deskriptif Data <i>Posttest</i>	67
Tabel XII	: Hasil Uji Normalitas <i>Pretest</i>	69
Tabel XIII	: Hasil Uji Normalitas <i>Posttest</i>	70
Tabel XIV	: Hasil Uji Homogenitas <i>Pretest</i>	71
Tabel XV	: Hasil Uji Homogenitas <i>Posttest</i>	71
Tabel XVI	: Hasil Uji T Skor Tes	72

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Mata pelajaran Fikih merupakan bagian dari kelompok mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) yang secara khusus berlaku dalam kurikulum madrasah. Sama halnya dengan kedudukan PAI, mata pelajaran Fikih menduduki bagian penting dalam mewujudkan tujuan pendidikan yakni mengembangkan potensi yang ada dalam diri siswa agar menjadi individu yang beriman, bertakwa, serta berakhlak mulia. Pembelajaran Fikih diarahkan untuk mengantarkan siswa dapat memahami prinsip-prinsip hukum Islam dan bagaimana mereka dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Sehingga, mereka dapat menjadi muslim yang taat dan menjalankan syariat Islam secara menyeluruh.²

Dalam penyampaian pembelajaran tersebut, perlu adanya jembatan, yaitu sosok seorang guru. Dalam proses belajar mengajar, guru memiliki peran yang cukup penting untuk membuat ilmu-ilmu yang diajarkan dapat diterima oleh siswa-siswa yang ada.³ Untuk merealisasikan peran tersebut, tentunya guru mempunyai hambatan yang harus dihadapi. Dalam kutipan yang disampaikan oleh Cece Wijaya, menurut Ali, secara garis besar hambatan-hambatan tersebut adalah kurangnya inovasi, lemahnya motivasi untuk meningkatkan kemampuan, ketidakpedulian terhadap perkembangan dan kurangnya sarana dan prasarana pendukung.⁴ Salah satu pendapat Ali

² Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 2 Tahun 2008 Tentang Standar Kompetensi Lulusan Dan Standar Isi Pendidikan Agama Islam Dan Bahasa Arab Di Madrasah, Hal. 51.

³ Dea Kiki & Nabila Zahwa (2020). Peran Guru Dalam Pembelajaran Pada Siswa Sekolah Dasar, dalam *Jurnal Pendidikan Dasar* Vol. 4, No 1, Hal. 42.

⁴ Cece Wijaya, A & Tabrani Rusyan (1994). *Kemampuan Dasar Guru dalam Proses Belajar Mengajar*. Cet. III, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, Hal. 185.

yang perlu diperhatikan adalah tentang ketidakpedulian terhadap perkembangan, artinya guru harus melek dengan perkembangan. Di era industri 4.0 ini beberapa sistem akan tergantikan, karena kecanggihan teknologinya. Hal ini harus dimanfaatkan guru untuk menyampaikan pembelajaran. Salah satunya yaitu pemanfaatan media pembelajaran. Guru perlu merancang media pembelajaran yang sesuai dengan siswa dengan eranya, perlu adanya media pembelajaran yang tepat untuk mendukung kegiatan belajar menjadi lebih optimal. Pilihan media pembelajaran yang tepat sangat penting untuk mendukung proses pembelajaran. Sehingga hal tersebut akan meningkatkan minat belajar siswa. Kutipan yang disampaikan oleh Hamalik dalam Arsyad mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, bangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa.⁵ Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan media dapat memotivasi siswa dalam belajar dan memperoleh hasil belajar yang maksimal.

Dalam proses pembelajaran, guru dapat menggunakan berbagai jenis media pembelajaran untuk memenuhi kebutuhan belajar siswa. Di antara media pembelajaran yang dapat digunakan diantaranya seperti, media visual, media audio dan media audio visual.⁶ Selain itu, bagi siswa dari generasi Z dan *Alpha*, yang berasal dari generasi yang lahir di tengah-tengah perkembangan teknologi digital yang begitu pesat, penting bagi guru untuk mempertimbangkan integrasi pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital yang sesuai dengan karakteristik siswa yang sejak lahir telah terbiasa

⁵ Azhar Arsyad (2003). *Media Pembelajaran*. PT. Raja Grafindo Persada: 2003, Hal. 15.

⁶ Susanti dan Zulfiana (2018). *Jenis-Jenis Media dalam Pembelajaran*, Jurnal Umsida, Hal. 4.

berinteraksi dengan teknologi digital.⁷ Media pembelajaran berbasis digital memberikan dampak yang baik dalam proses belajar siswa. Siswa dapat berpartisipasi aktif dalam pembelajaran melalui fitur-fitur interaktif seperti pertanyaan, latihan interaktif, dan game edukatif.⁸ Salah satu media yang dapat digunakan adalah game edukatif. Game edukasi adalah permainan yang telah dirancang khusus untuk mengajarkan siswa (user) suatu pembelajaran tertentu, pengembangan konsep dan pemahaman dan membimbing mereka dalam melatih kemampuan mereka, serta memotivasi mereka untuk memainkannya.⁹ Game edukatif memungkinkan siswa belajar materi dengan menyenangkan dan memperoleh pengalaman belajar yang baru. Siswa akan merasa tidak terlalu terbebani dengan tugas belajar yang ada karena disampaikan sambil bermain.

Adanya inovasi yang dilakukan pada media pembelajaran dilakukan agar seorang guru dapat menyajikan materi yang disampaikan menjadi menarik dan menyegarkan bagi siswa. Salah satu tujuan dalam proses pembelajaran tersebut adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Peningkatan hasil belajar ini dipengaruhi oleh dua faktor utama, yakni faktor internal dan faktor eksternal yang salah satunya adalah media pembelajaran.

Selain media pembelajaran, untuk memperoleh hasil belajar yang baik, maka seorang guru harus memiliki suatu alat evaluasi yang valid dan praktis untuk digunakan dalam mencapai tujuan pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang mengintegrasikan teknologi dan informasi serta dapat digunakan sebagai alat evaluasi adalah media *gimkit*.

⁷ Tafono Saputra & Suryaningsih (2020). Learning Media and Technology: Generation Z and Alpha, dalam *Indonesian Journal of Instructional Media and Model*, Vol.2, Hal. 89-100.

⁸ Abdul Sakti (2023). Meningkatkan Pembelajaran Melalui Teknologi Digital, dalam *JUPRIT: Jurnal Penelitian Rumpun Ilmu Teknik*, Hal. 216.

⁹ Novaliendry (2013). Aplikasi Game Geografi Berbasis Multimedia Interaktif (Studi Kasus Siswa Kelas IX SMPN 1 Rao), dalam *Jurnal Teknologi Informasi dan Pendidikan* Vol. 6, No. 2, Hal. 112.

Gimkit merupakan salah satu *platform website* pembelajaran kuis berbasis game, dalam proses pelaksanaannya dibutuhkan pengetahuan, kolaborasi, dan strategi dari siswa agar dapat memenangkan kuis tersebut yang berupa game. *Gimkit* dapat digunakan untuk membuat, mengolah, dan mengendalikan berbagai topik pelajaran sehingga dapat menarik minat siswa dalam pembelajaran Fikih.

Dalam penelitian ini, peneliti memilih media pembelajaran berupa game edukatif berbentuk audio visual bernama *gimkit* yang akan digunakan untuk menunjang kegiatan belajar mengajar mata Pelajaran Fikih di kelas XI IPS 1 dan XI IPS 2 MAN 2 Sleman. Sebenarnya dalam kegiatan belajar mengajar, MAN 2 Sleman sudah mulai menggunakan media berbasis teknologi seperti *power point*, namun berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara dengan siswa, penggunaan media pembelajaran tersebut kurang efektif dan masih banyak siswa yang kurang memperhatikan, karena siswa merasa kurang dilibatkan, sehingga siswa kurang interaktif dan terkadang merasa bosan.¹⁰ Dengan adanya isu tersebut diharapkan game edukatif *gimkit* hadir sebagai media baru yang dapat digunakan dalam kegiatan belajar menjadi lebih inovatif dan menarik, sehingga dalam proses belajar akan terasa menjadi lebih menyenangkan dengan melibatkan siswa di dalamnya. Sehingga, dengan demikian maka siswa akan menjadi lebih termotivasi untuk belajar.

Penggunaan media pembelajaran berbantuan *gimkit* diharapkan dapat memberikan semangat belajar kepada siswa dalam mempelajari mata pelajaran Fikih, dan dapat mengarahkan pada pembelajaran yang aktif, kreatif, inovatif, efektif, dan menyenangkan. Sehingga, diharapkan nantinya

¹⁰ Wawancara Muhammad Hada Azka Faza selaku siswa kelas XI MAN 2 Sleman. Rabu, 15 Mei 2024.

pembelajaran dengan berbantuan media *gimkit* ini dapat menunjang pemahaman siswa dalam mata pelajaran Fiqih.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Media Pembelajaran *Gimkit* Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Fiqih Kelas XI Di Madrasah Aliyah Negeri 2 Sleman Tahun Ajaran 2023/2024”**.



B. Rumusan Masalah

Dari uraian latar belakang masalah yang telah dijelaskan di atas, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Apakah terdapat pengaruh pemanfaatan media pembelajaran *gimkit* terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Fiqih kelas XI di Madrasah Aliyah Negeri 2 Sleman?
2. Seberapa besar pengaruh pemanfaatan media pembelajaran *gimkit* terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Fiqih kelas XI di Madrasah Aliyah Negeri 2 Sleman?

C. Tujuan Penelitian

Berdasan rumusan masalah di atas, maka yang menjadi tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk menguji secara empiris pengaruh pemanfaatan media pembelajaran *gimkit* Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Fiqih kelas XI di Madrasah Aliyah Negeri 2 Sleman.
2. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh pemanfaatan media pembelajaran *gimkit* terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Fiqih kelas XI di Madrasah Aliyah Negeri 2 Sleman.

D. Manfaat Penelitian

Dengan tercapainya tujuan di atas, maka penelitian ini memiliki banyak manfaat, baik secara teoritis maupun secara praktis adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberi tambahan pengetahuan keilmuan pada civitas akademik dalam turut andil sebagai *Agen Of Change* dalam mengatasi masalah keguruan.

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat untuk peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan tambahan pengetahuan bagi peneliti sendiri, terkhusus bagi calon guru PAI dalam penerapan metode pembelajarannya.

b. Manfaat bagi peneliti selanjutnya

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dalam pengembangan penelitian bagi peneliti selanjutnya yang tertarik untuk meneliti mengenai media *gimkit* dengan mengaitkannya dalam pembelajaran di sekolah menengah atas.

c. Manfaat untuk lembaga yang diteliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan kepada Madrasah Aliyah Negeri 2 Sleman untuk dapat mengembangkan media *gimkit* dalam pembelajaran, sehingga dapat dilaksanakan dalam pembelajaran di kelas.

d. Bagi pembaca

Hasil penelitian diharapkan mampu memberikan informasi tertulis maupun sebagai referensi mengenai mengenai efektivitas *gimkit* dalam penguatan materi Fikih pada siswa menengah atas.

e. Manfaat untuk pengembangan ilmu pengetahuan

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya dan menambah teori-teori dalam bidang pendidikan.

E. Kajian Pustaka

1. Penelitian yang dilakukan oleh Mohammad Fikriansyah Idzi' Layyinnati tahun 2021 dalam jurnal Mahasiswa Pendidikan.¹¹ Penelitian ini dilatarbelakangi oleh perkembangan teknologi yang mengarah pada pembentukan lingkungan yang kompetitif. Dalam kondisi ini, guru memanfaatkan media pembelajaran berbasis gamifikasi (*wordwall*) sebagai upaya untuk mendorong siswa menjadi lebih ambisus dan bergairah dalam belajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Fiqih. Penelitian ini memiliki relevansi yang sama yaitu terkait pengaruh media pembelajaran terhadap hasil belajar, metode, dan materi yang dikaji dalam penelitian. Adapun yang menjadi perbedaan dalam penelitian ini terletak pada media yang digunakan. Media yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan media pembelajaran *wordwall* sedangkan media pembelajaran yang peneliti susun menggunakan media pembelajaran *gimkit*. Dalam penelitian ini menunjukkan hasil analisis yang berdasarkan dari uji korelasi *product moment* memperoleh hasil perhitungan r hitung sebesar 0,955 dan r tabel sebesar 0,284 dan 0,368. Selanjutnya pada interpretasi penilaian ditemukan koefisien korelasi sebesar 0,955 yaitu antara 0,80-1,000 sehingga termasuk dalam kategori sangat kuat. Sedangkan hasil analisis yang peneliti susun berdasarkan pada uji T memperoleh perhitungan $t = 4.256$ nilai $\text{sig } p = 0,000 < 0,05$ (sangat signifikan), dan $r = 0,997$ sehingga termasuk dalam kategori besar. Selain itu, lokasi, maupun subjek dalam penelitian pun berbeda.

¹¹ Mohammad Fikriansyah Idzi' Layyinnati (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Website (*Wordwall*) Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VII Di Sekolah Menengah Pertama Muhammadiyah 07 Paciran, dalam *jurnal Mahasiswa Pendidikan*, Vol. 1, No. 1.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Shela Febiyan tahun 2023 dalam skripsi Universitas Pendidikan Indonesia.¹² Penelitian ini dilatar belakangi oleh kurangnya antusias siswa dalam pembelajaran dan minimnya pemanfaatan media pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk apakah penggunaan media evaluasi berbasis gimkit mempengaruhi hasil belajar siswa. Penelitian ini memiliki relevansi dengan tema yang peneliti susun yaitu terkait variabel penelitian maupun metode penelitian yang digunakan. Adapun yang menjadi perbedaan dalam penelitian ini dengan penelitian yang peneliti susun terletak pada materi pembelajaran yang dikaji. Dalam penelitian ini mengkaji mengenai materi pelajaran PPKN sedangkan penelitian yang peneliti susun mengkaji materi pelajaran Fiqih. Dalam penelitian ini menunjukkan hasil analisis bahwa penggunaan media evaluasi berbasis gimkit memberikan pengaruh positif, dengan hasil posttest kelas eksperimen adalah 80,95 dan kelas kontrol adalah 72,38. Sedangkan hasil analisis yang peneliti susun berdasarkan pada uji T memperoleh perhitungan $t = 4.256$ nilai $\text{sig } p = 0,000 < 0,05$ (sangat signifikan), dan $r = 0,997$ sehingga termasuk dalam kategori besar. Selain itu, lokasi, maupun subjek dalam penelitian pun berbeda. Selain itu, materi pelajaran yang dikaji, lokasi, maupun subjek dalam penelitian ini pun berbeda.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Sabrina Septi Wulandari tahun 2023 dalam skripsi Universitas Pendidikan Indonesia.¹³ Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya minat membaca siswa. Penelitian ini bertujuan

¹² Shela Febiyan (2023). "Pengaruh Media Evaluasi Berbasis Gimkit Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran PPKn: Studi Kuasi Terhadap Siswa Kelas 8 di SMP Kartika VIII-2 Bandung", *Skripsi*. Fakultas Ilmu Pengetahuan Sosial Universitas Pendidikan Indonesia.

¹³ Sabrina Wulandari Septi (2023). "Khasiat Gimkit Untuk Meningkatkan Prestasi Bacaan Siswa Teks Hortatory Exposisi SMA Negeri 1 Sutojayan", *Skripsi*. Universitas Pendidikan Indonesia.

untuk mengetahui efesiensi *gimkit* dalam meningkatkan kemampuan belajar siswa dalam membaca teks hortatory eksposisi. Penelitian ini memiliki relevansi dengan tema yang peneliti susun yaitu terkait media pembelajaran *gimkit*. Adapun perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang peneliti susun terletak pada variabel terikatnya. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah prestasi becaan siswa teks hortatory eksposisi sedangkan variabel terikat dalam penelitian yang peneliti susun adalah hasil belajar mata pelajaran Fikih. Metode yang digunakan dalam penelitian ini sama, namun yang membedakannya terletak pada jenis penelitian. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *pre-eksperimental design* sedangkan jenis penelitian yang peneliti susun menggunakan jenis *quasi eksperimental design*. Dalam penelitian ini menunjukkan hasil analisisl bahwa penggunaan aplikasi gimkit memberikan dampak positif pada peningkatan prestasi membaca siswa. Khasiat Gimkit Untuk Meningkatkan Prestasi Bacaan Siswa Teks Hortatory Exposisi SMA Negeri 1 Sutojayan. Sedangkan hasil analisis yang peneliti susun berdasarkan pada uji T memperoleh perhitungan $t = 4.256$ nilai sig $p = 0,000 < 0,05$ (sangat signifikan), dan $r = 0,997$ sehingga termasuk dalam kategori besar. Selain itu, materi pelajaran yang dikaji, lokasi, maupun subjek dalam penelitian pun berbeda.

4. Penelitian yang dilakukan Drain dkk tahun 2023 dalam jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar.¹⁴ Penelitian ini dilatar belakangi oleh pendidik masih menggunakan sistem pembelajaran satu arah. Hal ini menyebabkan siswa menjadi pasif, sehingga perlu adanya media pembelajaran yang dapat membuat siswa menjadi aktif dalam pembelajaran. Penelitian ini

¹⁴ Nabilah, dkk (2023). Pengembangan Alat Evaluasi Berbantu Aplikasi Gimkit Untuk Pembelajaran IPAS Pada Kurikulum Merdeka Di SD, dalam *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, Vol. 8, Hal. 5726.

bertujuan untuk mengetahui proses pengembangan, validasi, keefektifan maupun kepraktisan alat evaluasi yang berbantuan game edukatif berupa *gimkit*. Penelitian ini memiliki relevansi dengan tema yang peneliti susun terkait media pembelajaran *gimkit*. Adapun yang menjadi perbedaan dalam penelitian ini terletak pada variabel bebasnya. Variabel bebas dalam penelitian ini a

5. dalah pengembangan alat evaluasi dan variabel bebas dalam penelitian yang peneliti susun adalah pengaruh pemanfaatan media pembelajaran. Metode penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan (R&D) dan dikembangkan menggunakan model ADDIE sedangkan dalam penelitian yang peneliti susun adalah menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan dengan jenis *quasi eksperimental design*. Dalam penelitian ini menunjukkan hasil validasi materi sebesar 98,33 % dan validasi media sebesar 94,43%. Hasil belajar siswa sebesar 96% dan hasil praktikalitas evaluasi sebesar 86,67% yang dianggap "sangat efektif". Sedangkan hasil analisis yang peneliti susun berdasarkan pada uji T memperoleh perhitungan $t = 4.256$ nilai sig $p = 0,000 < 0,05$ (sangat signifikan), dan $r = 0,997$ sehingga termasuk dalam kategori besar. Selain itu, materi pelajaran yang dikaji, lokasi, maupun subjek dalam penelitian pun berbeda.
6. Penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Nur Akbar Erwiansyah tahun 2023 dalam tesis Universitas Negeri Malang.¹⁵ Penelitian ini dilatar belakangi oleh penggunaan alat evaluasi berbasis gamifikasi (*gimkit*) untuk meningkatkan mutu pembelajaran dan penilaian menjadi lebih mudah. Maka dari itu, diperlukannya pemanfaatan alat evaluasi berbasis

¹⁵ Nur Muhammad Akbar Erwiansyah (2023). "Penerapan Gimkit Sebagai Alat Evaluasi Mandiri Pembelajaran Bahasa Jerman Siswa Kelas XI SMA Negerri 8 Malang", *Tesis*. Fakultas Sastra Universitas Negeri Malang.

gamifikasi (*gimiit*) yang dapat dikembangkan dalam pembelajaran Bahasa Jerman. Penelitian ini bertujuan untuk mendiskripsikan mengenai *gimkit* sebagai alat evaluasi mandiri mata pelajaran Bahasa Jerman. Penelitian ini memiliki relevansi dengan tema yang peneliti susun yaitu terkait media pembelajaran *gimkit*. Adapun yang menjadi perbedaan dalam penelitian ini dengan penelitian yang peneliti susun terletak pada variabelnya. Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif kualitatif sedangkan metode penelitian yang peneliti susun menggunakan jenis penelitian kuantitatif. Dalam penelitian ini menunjukkan hasil bahwa siswa merasa senang menggunakan *platform gimkit* untuk menilai materi *Alltagsleben* secara mandiri. Siswa menunjukkan bahwa *platform gimkit* menarik dan mudah digunakan untuk evaluasi setelah menggunakannya. Siswa memiliki pengalaman belajar interaktif berkat fitur *game gimkit*. Sedangkan hasil analisis yang peneliti susun berdasarkan pada uji T memperoleh perhitungan $t = 4.256$ nilai $\text{sig } p = 0,000 < 0,05$ (sangat signifikan), dan $r = 0,997$ sehingga termasuk dalam kategori besar. Selain itu, materi pelajaran yang dikaji, lokasi, maupun subjek dalam penelitian pun berbeda.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dijabarkan pada bab sebelumnya, maka peneliti dapat mengambil kesimpulan sebagai berikut.

1. Terdapat pengaruh positif dalam pemanfaatan media pembelajaran berbantuan *gimkit* pada pemahaman siswa dalam penguatan materi Fikih. Hal ini dapat dibuktikan dengan hasil uji *Independent Sampel T Test* yang telah dilakukan oleh peneliti memperoleh hasil perhitungan nilai $t = 4.256$ nilai signifikansi p sebesar $0,000 < 0,05$. Dari hasil yang diperoleh, perlakuan pemanfaatan media pembelajaran berbantuan *gimkit* lebih tinggi dibandingkan dengan yang tidak diberikan perlakuan media pembelajaran berbantuan *gimkit*. Dengan demikian, maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis dalam penelitian ini diterima.
2. Besar pengaruh pemanfaatan media pembelajaran *gimkit* dalam penguatan materi Fikih adalah $r = 0,997$. Nilai tersebut menunjukkan pengaruh dalam kategori besar.

B. Saran

Berdasarkan hasil yang telah dilakukan, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut.

1. Bagi Guru
Guru dapat memanfaatkan media pembelajaran berbantuan *gimkit* untuk menunjang kegiatan belajar. Hal tersebut didasarkan pada hasil penelitian yang menunjukkan adanya pengaruh positif dalam pemanfaatan media pembelajaran berbantuan *gimkit*.

2. Bagi Pihak Sekolah

Bagi pihak sekolah diharapkan dapat mengadakan sosialisasi atau pelatihan bagi guru mengenai pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi. Pihak sekolah dapat merekomendasikan media pembelajaran berbantuan gimkit agar dapat diaplikasikan oleh guru mata pelajaran Fikih atau guru mata pelajaran lainnya untuk menunjang kegiatan belajar mengajar.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya, skripsi ini diharapkan dapat memberikan ide sehingga peneliti selanjutnya dapat menambahkan variabel lain sehingga pemahaman siswa pada materi Fikih menjadi lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Zaenal (1998). *Fiqih Ibadah*. Yogyakarta: UII Press. Hal. 9.
- Agus, Arif Mujahidin (2021). Urgensi Media Audio Visual Dalam Pembelajaran PAI Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Miskat*. Vol. 06, No. 02, Hal. 189.
- Alisuf, M Sabri (2010). Psikologi Pendidikan. Jakarta: Pedoman Ilmu Jaya. Hal. 59-60.
- Al-Qurtuby, Umanto & Sahal Mahfudh (1999). *Era baru Fiqih Indonesia*. Yogyakarta: Cermin. Hal. 134.
- Aqib, Zainal (2010). *Profesionalisme guru dalam pembelajaran*. Surabaya: Insan Cindekia. Hal. 22.
- Arazizan 920230. "Gimkit: Membuat Pembelajaran Interaktif Melalui Permainan". <https://araazizan.blogspot.com/2023/07/gimkit-membuat-pembelajaran-interaktif.html>. Diakses pada tanggal 12 Juni 2024 pukul 09.30 WIB.
- Arifin, Muzayin (1986). *Hubungan Timbal Balik Pendidikan di Lingkungan Sekolah dan Keluarg*. Jakarta: Bulan Bintang. Hal. 163.
- Arikuto, Suharsimi (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Prakte Edisi Revisi*. Jakarta: Rhineka Cipta. Hal. 71.
- Arsyad, Azhar (2003). *Media Pembelajaran*. PT. Raja Grafindo Persada: 2003. Hal. 15.
- Ash-Shidqy, Hasbi (1996). *Pengantar Hukum Isla*. Jakarta: Bulan Bintang. Hal 69.
- Aslan (2018). Kajian Kurikulum Fiqih Pada Madrasah Aliyah Di Kabupaten Sambas Kalimantan Barat Pada Masyarakat Perbatasan. *Jurnal Madinah: Jurnal Studi Islam*. Vol. 5, Hal. 116.
- Azwar, Saifuddin (2011). *"Reliabilitas dan Validitas"*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar. Hal. 5.
- Bahri, Syaiful Djamarah (200). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta. Hal. 13.
- Darmawan, Deni (2023). *"Metode Penelitian Kuantitatif"*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya. Hal. 127.

Departemen Pendidikan dan Kebudayaan (1995). Kamus Besar Bahasa Indonesia. Edisi Kedua. Cet. IV; Jakarta: Balai Pustaka, Hal. 201.

Dikutip pada tanggal 18 Juni pukul 15.30 WIB
https://www.google.com/search?q=qotes+teknolohi+belajar&sca_esv=a5295d27d6bcd79&sxsrf=ADLYWIKcEDx9iOAq_74sZ6ApVh6EVLg6DA%3A1719907235602&ei=o7ODZo6zJNqH4-EP09Cz_AQ&ved=id=l

Dimiyati & Mudjiono (2013). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta. Hal 18.

Effendi, Sofian & Tukiran (2014). "*Metode Penelitian Survei*". Jakarta: LP3ES. Hal. 3 .

Fadilah, Aisyah (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Jurnal Of Student Research*. Vol. 1 No. 2 Hal. 15-16.

Febiyani & Shela (2023). "Pengaruh Media Evaluasi Berbasis Gimkit Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Ppkn: Studi Kuasi Terhadap Siswa Kelas 8 di SMP Kartika VIII-2 Bandung". *Skripsi*. Fakultas Ilmu Pengetahuan Sosial Universitas Pendidikan Indonesia.

Field, Andy (2018). "*Discovering Statistics Using IBM SPSS Statistic*". London: SAGE Publications, Hal. 332.

Fikriansyah, Mohammad Idzi' Layyinnati (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Website (Wordwall) Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VII Di Sekolah Menengah Pertama Muhammadiyah 07 Paciran. *jurnal Mhasiswa Pendidikan*. Vol. 1, No, 1.

Gafrawi (2023). Konsep Pembelajaran Fikih Di Madrasah Aliyah. *Jurnal AJIE Al-Ghazali Jurnal Of Islaic Education*. Vol. 2 No. 1 Hal. 82.

Haroen, Nasrun (2007). *Fikih Muamalah*. Jakarta: Gaya Media Pratama. Hal. 1.

Kiki, Dea & Nabila Zahwa (2020). Peran Guru Dalam Pembelajaran Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*. Vol. 4, No 1, Hal. 42.

Kurniawan, Deni (2014). *Pembelajaran Terpadu Tematik (Teori, Praktik, dan Penilaian)*. Bandung: Alfabeta. Hal. 11-12.

- Miftah, Muhammmad (2013). Fungsi an Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Jurnal Tknologi Pendidikan: Kwangsan*. Vol 1, No. 2, Hal.100.
- Mudhofir (1993). *Teknologi Instruksional*. Bandung: Remaja Rosda Karya. Hal. 32.
- Muhammad, Nur Akbar Erwiyansyah (2023). "Penerapan Gimkit Sebagai Alat Evaluasi Mandiri Pembelajaran Bahasa Jerman Siswa Kelas XI SMA Negerri 8 Malang". *Tesis*. Fakultas Sastra Universitas Negeri Malang.
- Munawwir (1997). *Kamus Al-Munawir Arab-Indonesia Terlengkap*. Surabaya: Pustaka Progressif. Hal. 1067.
- Nabilah, dkk (2023). Pengembangan Alat Evaluasi Berbantu Aplikasi Gimkit Untuk Pembelajaran IPAS Pada Kurikulum Merdeka Di SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*. Vol. 8, Hal. 5726.
- Nawawi, Ismail (2012). *Fikih Muamalah*. Bogor: Ghalia Indonesi. Hal. 10.
- Novaliendry (2013). Aplikasi Game Geografi Berbasis Multimedia Interaktif (Studi Kasus Siswa Kelas IX SMPN 1 Rao). *Jurnal Tekonologi Informasi dan Pendidikan*. Vol. 6, No. 2, Hal. 112.
- Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 2 Tahun 2008 Tentang Standar Kompetensi Lulusan Dan Standar Isi Pendidikan Agama Islam Dan Bahasa Arab Di Madrasah. Hal. 51.
- Rohimat, Sonny (2023). Workshop Pengenalan Gimkit untuk Asesmen Formatif Mode Game Online. *jurnal Nusantara Berbakti*. Vol. 14, Hal. 221.
- Rusman (2015). *Pembelajaran Tematik Terpadu Teori, Praktik dan Penelitian.*, Jakarta: Raja Grafindo Persada. Hal. 67.
- Sakti, Abdul (2023). Meningkatkan Pembelajaran Melalui Teknologi Digital. dalam *JUPRIT: Jurnal Penelitian Rumpun Ilmu Teknik*. Hal. 216.
- Sanjaya, Wina (2010). *Kurikulum Pembelajaran Teori dan Praktik Pengembangan KTSP*. Jakarta: Kencana. Hal. 229.

- Saputra, Tafono & Suryaningsih (2020). Learning Media and Technology: Generation Z and Alpha. *Indonesian Journal of Instructional Media and Model*. Vol.2, Hal. 89-100.
- Sudarmanto, Gunawan (2013). *"Statistik Terapan Berbasis Komputer dengan Program IBM SPSS Statistic*. Jakarta: Penerbit Mitra Wacana Media. Hal 123.
- Sudjana, Nana & Ahmad Rivai (2001). *Media Pembelajaran*. Bandung: Sinar Baru. Hal 39.
- Sugiyono (2012). *"Metode Penelitian Pendidikan Administrasi"*. Alfabetta press, Hal. 51.
- Sugiyono (2013). *"Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D"*. Bandung: Alfabeta. Hal. 77.
- Sugiyono (2016). *"Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)"*. Alfabetta. Hal. 120.
- Sugiyono (2017). *"Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D"*. Bandung: Alfabeta. Hal. 276.
- Sulistiyorini (2009). *Evaluasi Pendidikan dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan*. Yogyakarta: Sukses Offset. Hal. 13.
- Susanti & Zulfiana (2018). Jenis-Jenis Media dalam Pembelajaran. *Jurnal Umsida*. Hal. 4.
- Susanti dan Zulfiana (2018). Jenis-Jenis Media dalam Pembelajaran. *Jurnal Umsida*. Hal. 4.
- Suyabrata, Sumadi (2000). *"Pengembangan alat ukur"*. Yogyakarta. Hal 34.
- Syatori, Toto Nasehudin & Nanang Ghazali (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Pustaka Setia. Hal 10.
- Teresiana, Andra (2018). *"Metode Penelitian"*. Jakarta: Anak Hebat Indonesia, Hal. 96-98.

Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional. UU RI No. 20 TH 2003. Jakarta: Sinar Grafika. Hal. 4.

Wahid, Abdul (2018). Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar. *Jurnal Istiqra*. Vo. 5, No. 2, Hal. 6-7.

Wahyuddin (2020). Pembidangan Ilmu Fikih. *Jurnal Pendidikan Kreatif*. Vol 1, No. 2 Hal. 9.

Wawancara Muhammad Hada Azka Faza selaku siswa kelas XI MAN 2 Sleman. Rabu, 15 Mei 2024.

Wijaya, Cece A & Tabrani Rusyan (1994). *Kemampuan Dasar Guru dalam Proses Belajar Mengajar*. Cet. III. Bandung: PT. Remaja Rosdakary. Hal. 185.

Winkel (1983). *Psikologi Pendidikan dan Evaluasi Belajar*. Jakarta: Gramedia. Hal. 15.

Wulandari, Sabrina Septi (2023). "Khasiat Gimkit Untuk Meningkatkan Prestasi Bacaan Siswa Teks Hortatory Exposisi SMA Negeri 1 Sutojayan". *Skripsi*. Universitas Pendidikan Indonesia.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA