

**IMPLEMENTASI MEDIA KARTU PERMAINAN
BERBASIS *TRUTH OR DARE PLAY* (TODP)
PADA MATA PELAJARAN FIKIH
UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR
SISWA KELAS VIIIE MTs NEGERI 1 PROBOLINGGO
TAHUN PELAJARAN 2023/2024**

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Agama Islam



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER
Oleh
JEMBER
Nur Afni Mega Putri
NIM: 202101010032

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
APRIL 2024**

**IMPLEMENTASI MEDIA KARTU PERMAINAN
BERBASIS *TRUTH OR DARE PLAY* (TODP)
PADA MATA PELAJARAN FIKIH
UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR
SISWA KELAS VIIIE MTs NEGERI 1 PROBOLINGGO
TAHUN PELAJARAN 2023/2024**

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Agama Islam

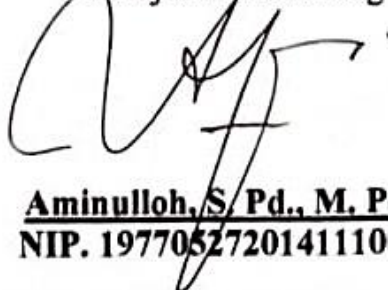


Oleh

Nur Afni Mega Putri
NIM: 202101010032

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Disetujui Pembimbing



Aminulloh, S. Pd., M. Pd.
NIP. 197705272014111001

**IMPLEMENTASI MEDIA KARTU PERMAINAN
BERBASIS *TRUTH OR DARE PLAY* (TODP)
PADA MATA PELAJARAN FIKIH
UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR
SISWA KELAS VIIe MTs NEGERI 1 PROBOLINGGO
TAHUN PELAJARAN 2023/2024**

SKRIPSI

Telah diuji dan diterima untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Agama Islam

Hari: Senin
Tanggal: 01 April 2024

Tim Penguji

Ketua

Sekretaris

Dr. Hj. Fathiyaturrahmah, M. Ag

Ari Dwi Widodo, S. Pd, I., M. Pd. I

NIP. 197508082003122003

NIP. 198703312023211015

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

Anggota:

KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

1. Dr. H. Amir, M. Pd

J E M (B E R)

2. Aminulloh, S. Pd., M. Pd

([Signature])

Menyetujui
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Dr. H. Abd. Mus, S. Ag., M. Si

NIP. 197304242000031005 7.

MOTTO

مَا نَحَلَ وَالِدٌ وَلَدًا مِنْ نَحْلِ أَفْضَلٍ مِنْ أَدَبٍ حَسَنٍ

Artinya: “Tiada suatu pemberian yang lebih utama dari orang tua kepada anaknya selain pendidikan yang baik.” (H.R. Al-Hakim: 7679)*¹



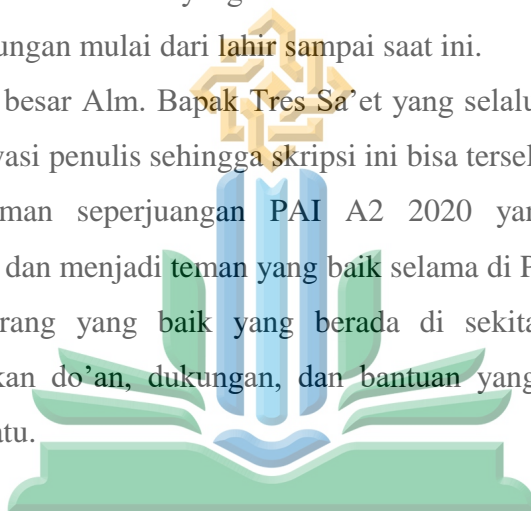
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

* Akhlaqiyah Mifathul , *Hadis Pendidikan Yang Baik Adalah Kado Terindah Dari Orang Tua Untuk Anak*, 08 Januari 2021. Diakses 10 Januari 2024
<http://www.akhlaqiyah.sch.id/2021/01/pendidikan-yang-baik-adalah-kado.html?m=1>

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah Rabbil 'Alamin puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang mana telah senantiasa memberikan rahmat serta hidayahNya berupa kesehatan sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan tepat waktu. Dengan semua rasa kerendahan hati, skripsi ini penulis persembahkan kepada:

1. Kedua orang tua saya yaitu Bapak Misnar dan Ibu Sri Handayani tersayang dan tercinta yang selalu memberikan rasa kasih sayang, do'a, serta dukungan mulai dari lahir sampai saat ini.
2. Keluarga besar Alm. Bapak Tres Sa'et yang selalu memberikan semangat dan motivasi penulis sehingga skripsi ini bisa terselesaikan.
3. Teman-teman seperjuangan PAI A2 2020 yang sudah memberikan semangat dan menjadi teman yang baik selama di Perguruan Tinggi.
4. Semua orang yang baik yang berada di sekitar penulis yang sudah memberikan do'an, dukungan, dan bantuan yang tidak bisa disebutkan satu persatu.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah Rabbil ‘Alamin puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat serta hidayahNya sehingga skripsi ini bisa terselesaikan dengan lancar dan tepat waktu yang menjadi salah satu syarat untuk menyelesaikan program sarjana. Kedua kalinya tak lupa juga shalawat serta salam tetap tercurah limpahkan kepada junjungan Nabi Besar yaitu Nabi Muhammad SAW yang telah membawa kita dari zaman jahiliyah ke alam yang terang benderang seperti sekarang yaitu *Addinul Islam*.

Skripsi ini disusun untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd) pada program studi Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember dengan judul “*Implementasi Media Kartu Permainan Berbasis Truth or Dare Play (TODP) Pada Mata Pelajaran Fikih Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII MTs Negeri 1 Probolinggo Tahun Pelajaran 2023/2024*”.

Penyelesaian dan kesuksesan skripsi ini tidak lepas dari dukungan berbagai pihak. Oleh karena itu penulis menyampaikan terimakasih sebanyak-banyaknya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Hepni, S. Ag., MM., CPEM. selaku Rektor Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memfasilitasi

kami di lembaga dan menjadikan panutan yang baik.

2. Bapak Dr. H. Abd Muis, S. Ag., M. Si. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang memberikan kemudahan selama perkuliahan.
3. Bapak Dr. Rif'an Humaidi, M.Pd.I. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan kemudahan dari awal hingga akhir penelitian.
4. Ibu Dr. Hj. Fathiyaturrahmah, M. Ag. selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan persetujuan kepada penulis untuk melaksanakan penyusunan skripsi ini sehingga bisa terselesaikan dengan tepat waktu.
5. Bapak Aminulloh, S. Pd., M. Pd. selaku Dosen Pembimbing skripsi yang telah membimbing dengan sabar serta memberikan arahan sehingga peneliti bisa menyelesaikan skripsi dengan tepat waktu.
6. Ibu Prof. Dr. Hj. Mukni'ah, M.Pd.I selaku Dosen Penasehat Akademik yang telah membimbing dan mengarahkan penulis selama di Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.
7. Segenap Dosen Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan ilmu dan pengalaman yang bermanfaat bagi penulis.
8. Bapak Mudakkir, S. Pd. selaku Kepala Madrasah di MTs Negeri 1

Probolinggo yang telah memberikan izin kepada peneliti dalam melaksanakan penelitian serta memberikan informasi mengenai lembaganya.

9. Segenap Dewan Guru MTs Negeri 1 Probolinggo yang telah bersedia menerima dan mengarahkan kepada peneliti selama penelitian berlangsung.
10. Berbagai pihak yang tak mungkin penulis sebutkan satu persatu pada kesempatan ini.

Tiada kata yang bisa diucapkan penulis selain do'a dan ucapan terimakasih yang sebanyak- banyaknya. Hanya Allah SWT yang bisa memberikan balasan atas kebaikan dan jasa yang telah diberikan kepada penulis. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca dan menambah referensi. Saran dan kritik yang membangun dari pembaca sangat diharapkan, karena skripsi ini pasti mempunyai kekurangan. Tidak ada yang sempurna di dunia ini, karena kesempurnaan hanya milik Allah SWT Sang Pencipta.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Jember, 01 April 2024

Penulis

ABSTRAK

Nur Afni Mega Putri, 2024: *Implementasi Media Kartu Permainan Berbasis Truth or Dare Play (TODP) Pada Mata Pelajaran Fikih Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VIIIE MTs Negeri 1 Probolinggo Tahun Pelajaran 2023/2024.*

Kata Kunci: Implementasi Media *Truth or Dare Play* (TODP), Pembelajaran Fikih, Motivasi Belajar

Penelitian ini dilatar belakangi karena tingkat kemampuan siswa kelas VIIIE di MTs Negeri 1 Probolinggo dalam memahami materi berbeda-beda. Oleh karena itu guru harus bisa menghidupkan suasana kelas terutama pada mata pelajaran fikih. Supaya mata pelajaran fikih lebih mudah dipahami serta bisa mengembangkan potensi siswa maka diperlukan media pembelajaran, salah satunya yaitu media kartu permainan berbasis TODP.

Fokus penelitian yang diteliti dalam skripsi ini yaitu: 1) Bagaimana implementasi media kartu permainan berbasis *Truth or Dare Play* (TODP) pada mata pelajaran fikih untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VIIIE MTs Negeri 1 Probolinggo Tahun Pelajaran 2023/2024?; 2) Apa saja faktor pendukung dari implementasi media kartu permainan berbasis *Truth or Dare Play* (TODP) pada mata pelajaran fikih untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VIIIE MTs Negeri 1 Probolinggo Tahun Pelajaran 2023/2024?; 3) Apa saja faktor penghambat serta solusi dari implementasi media kartu permainan berbasis *Truth or Dare Play* (TODP) pada mata pelajaran fikih untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VIIIE MTs Negeri 1 Probolinggo Tahun Pelajaran 2023/2024?.

Adapun tujuan penelitian dari skripsi ini yaitu: 1) Untuk mengetahui implementasi media kartu permainan berbasis *Truth or Dare Play* (TODP) pada mata pelajaran fikih untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VIIIE MTs Negeri 1 Probolinggo Tahun Pelajaran 2023/2024, 2) Untuk mengetahui faktor pendukung dari implementasi media kartu permainan berbasis *Truth or Dare Play* (TODP) pada mata pelajaran fikih untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VIIIE MTs Negeri 1 Probolinggo Tahun Pelajaran 2023/2024, 3) Untuk mengetahui faktor penghambat serta solusi dari implementasi media kartu permainan berbasis *Truth or Dare Play* (TODP) pada mata pelajaran fikih untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VIIIE MTs Negeri 1 Probolinggo Tahun Pelajaran 2023/2024.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Peneliti menggunakan teknik pengumpulan data berupa pengamatan, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan oleh peneliti selama di lapangan yaitu reduksi data, penyajian data, dan verifikasi data. Dan untuk keabsahan data peneliti menggunakan triangulasi sumber dan teknik.

Hasil kesimpulan dari skripsi ini yaitu 1) Implementasi Media Kartu Permainan Berbasis *Truth or Dare Play* (TODP) Pada Mata Pelajaran Fikih

Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VIIIE MTs Negeri 1 Probolinggo Tahun Pelajaran 2023/2024 yang mencakup langkah-langkah yaitu diawali dengan berdoa bersama kemudian pada kegiatan inti: a) Guru membagi siswa kelas VIIIE menjadi beberapa kelompok, b) Guru memutar spidol atau botol, kemudian ujung spidol atau botol berhenti di depan salah satu kelompok, maka kelompok tersebut yang bermain, c) Kelompok yang bermain perwakilan memilih kartu TODP d) Ketika sudah mendapatkan kartu, mereka akan berdiskusi untuk menjawab, e) Perwakilan kelompok membacakan jawaban, f) Guru memberikan poin ketika pertanyaan dijawab dengan benar, dan untuk penutup guru bertanya tentang perasaan pembelajaran menggunakan media kartu permainan berbasis TODP dan ditutup dengan berdoa bersama. 2) Faktor pendukung dari Implementasi Media Kartu Permainan Berbasis *Truth or Dare Play* (TODP) pada Mata Pelajaran Fikih untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VIIIE MTs Negeri 1 Probolinggo Tahun Pelajaran 2023/2024 yaitu: a) Sarana dan prasarana, b) Lingkungan 3) Faktor penghambat serta solusi dari Implementasi Media Kartu Permainan Berbasis *Truth or Dare Play* (TODP) pada Mata Pelajaran Fikih untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VIIIE MTs Negeri 1 Probolinggo Tahun Pelajaran 2023/2024 yaitu: a) Keterbatasan kartu TODP. Solusinya yaitu menyediakan lebih banyak kartu TODP dan juga menyediakan soal atau pertanyaan lebih banyak, b) Tidak semua siswa suka dan minat dengan kartu TODP. Solusinya yaitu menyesuaikan variasi permainan atau memasukkan elemen yang lebih menarik lagi untuk lebih merangsang partisipasi dan antusias siswa.

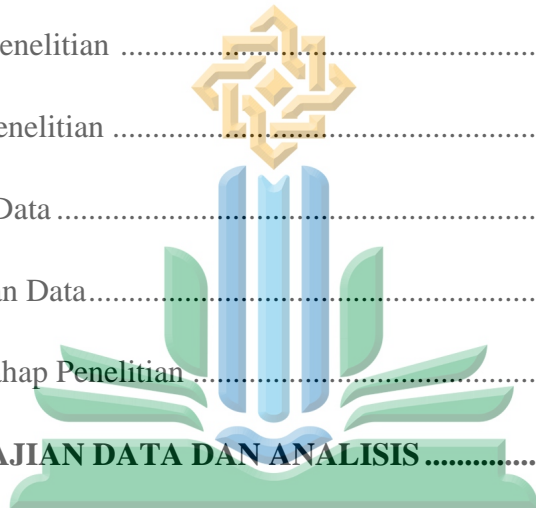


UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

DAFTAR ISI

COVER	i
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Konteks Penelitian.....	1
B. Fokus Penelitian	6
C. Tujuan Penelitian	7
D. Manfaat Penelitian	7
E. Definisi Istilah.....	8
F. Sistematika Pembahasan	10

BAB II KAJIAN PUSTAKA	12
A. Penelitian Terdahulu	12
B. Kajian Teori	21
BAB III METODE PENELITIAN	36
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	36
B. Lokasi Penelitian	37
C. Subyek Penelitian	37
D. Teknik Penelitian	38
E. Analisis Data	43
F. Keabsahan Data.....	45
G. Tahap-Tahap Penelitian	46
BAB IV PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS	49
A. Gambaran dan Obyek Penelitian.....	49
B. Penyajian Data dan Analisis.....	51
C. Pembahasan.....	75
BAB V PENUTUP	82
A. Kesimpulan	82
B. Saran.....	83
DAFTAR PUSTAKA	86
PERNYATAAN KEASLIAN PENULISAN.....	89



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu.....	18
Tabel 4.1 Nama-Nama Kelompok	57



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

DAFTAR GAMBAR

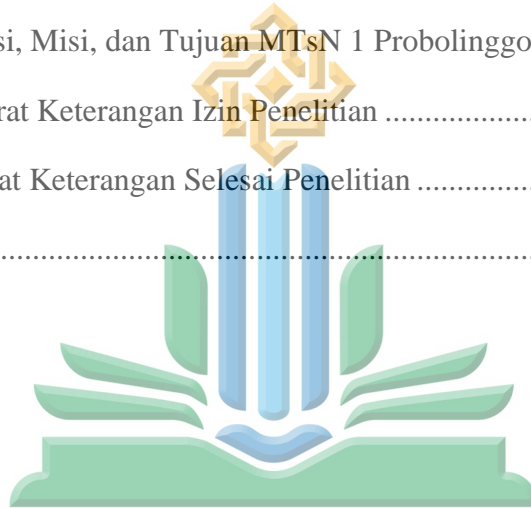
Gambar 4.1 MTs Negeri 1 Probolinggo	49
Gambar 4.2 Kegiatan Pendahuluan	53
Gambar 4.3 Kartu <i>Truth or Dare Play</i>	56
Gambar 4.4 Pembagian Kelompok.....	57
Gambar 4.5 Peserta Didik Melilih Kartu.....	59
Gambar 4.6 Peserta Didik Berdiskusi	61
Gambar 4.7 Peserta Didik Menjawab Pertanyaan	61



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Matrik Penelitian	90
Lampiran 2 Pedoman Penelitian.....	93
Lampiran 3 Dokumentasi	96
Lampiran 4 RPP Fikih Kelas VII	98
Lampiran 5 Jurnal Kegiatan Penelitian	101
Lampiran 6 Struktur Organisasi MTsN 1 Probolinggo	102
Lampiran 7 Visi, Misi, dan Tujuan MTsN 1 Probolinggo	103
Lampiran 8 Surat Keterangan Izin Penelitian	105
Lampiran 9 Surat Keterangan Selesai Penelitian	106
Biodata Penulis	107



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Pembelajaran fikih adalah salah satu bagian dari pendidikan agama Islam yang memiliki tujuan menumbuhkan iman dan taqwa melalui pemberian pengetahuan dan pengalaman dalam hal hukum Islam baik terkait ibadah ataupun muamalah. Dalam pembelajaran di kelas seorang guru harus bisa menggunakan berbagai metode atau media pembelajaran yang tujuannya supaya peserta didik tidak bosan pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung.

Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) menyatakan bahwa pendidikan berasal dari kata didik (mendidik), yang berarti memelihara dan memberi latihan mengenai akhlak dan kecerdasan pikiran. Pendidikan merupakan sebuah proses pembelajaran kepada peserta didik supaya mempunyai pemahaman terhadap sesuatu yang tidak tahu menjadi tahu dan membuatnya menjadi manusia yang kritis dan berpikir.¹ Pendidikan dilaksanakan secara sengaja dan terencana oleh orang dewasa yang mempunyai ilmu dan keterampilan, demi terciptanya insan kamil.² Tujuan setiap

¹ Fuad Ihsan, *Dasar Dasar Kependidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2008), 2.

² Alfauzan Amin, Madrasah dan Pranata Sosial, *Jurnal: At-Ta'lim*, Vol 13, No. 2, Tahun 2014, 185.

upaya pendidikan adalah memanusiakan manusia.³ Pendidikan merupakan segala upaya untuk memajukan budi pekerti, pikiran serta jasmani anak, supaya bisa memajukan kesempurnaan hidup yaitu hidup dengan menghidupkan anak selaras dengan alam dan masyarakatnya.⁴ Menurut Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.⁵

Berdasarkan beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk memberikan bimbingan atau pertolongan dalam mengembangkan potensi jasmani dan rohani yang diberikan oleh orang dewasa kepada peserta didik untuk mencapai kedewasaannya serta mencapai tujuan supaya peserta didik mampu melakukan tugas hidupnya secara mandiri. Hal tersebut menekankan bahwa pendidikan menjadi pondasi yang sangat penting dalam proses terbentuknya sumber daya manusia (SDM) di suatu negara untuk

³ Haidar Bagir, *Memulihkan Sekolah Memulihkan Manusia*, (Bandung: PT Mizan Pustaka, 2019), 34.

⁴ Abd. Muis Thabrani, *Pengantar dan Dimensi-Dimensi Pendidikan*, (Jember: STAIN Jember Press, 2013), 21.

⁵ Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional

mengembangkan potensi yang ada pada diri peserta didik. Pendidikan Islam menekankan nilai keislamannya untuk menghasilkan generasi yang lebih baik. Sebagaimana Allah berfirman dalam Q. S An Nahl ayat 125:

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَدِلْهُمْ بِالَّتِي هِيَ
أَحْسَنُ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ

Artinya: Serulah (manusia) kepada jalan Tuhan-mu dengan hikmah dan pelajaran yang baik dan bantahlah mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu Dialah yang lebih mengetahui tentang siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan Dialah yang lebih mengetahui orang-orang yang mendapat petunjuk.

Pendidikan agama Islam sangat penting dalam pengembangan kepribadian seorang anak. Karena di zaman sekarang ini perkembangan teknologi sangat canggih dan bisa mempengaruhi perkembangan seorang anak. Jika seorang anak tidak mempunyai bekal agama yang kuat maka mereka akan terbawa arus dengan perkembangan teknologi. Pendidikan agama Islam harus menghasilkan hasil belajar berupa pengetahuan, dan keterampilan. Salah satu tujuan dari pembelajaran pendidikan agama Islam yaitu membentuk peserta didik yang memiliki akhlak mulia serta memiliki pemahaman intelektual yang akan dipergunakan dalam kehidupan sehari-hari dan sebagai jalan untuk

menuju kehidupan akhirat.⁶

Komponen yang berpengaruh untuk mendukung keefektifan pembelajaran yaitu penggunaan media dalam pembelajaran. Hamalik dalam Arsyad mengatakan bahwa hubungan komunikasi akan berjalan dengan lancar dengan hasil yang memuaskan ketika menggunakan alat bantu yang bisa disebut dengan media komunikasi.⁷ Bagi seorang pendidik motivasi sangat penting. Mendidik adalah suatu pekerjaan yang rumit dan kompleks. Oleh karena itu pendidik dituntut untuk mempunyai inovasi dan kreatif ketika sedang mengajar di kelas.

Media pembelajaran sangat penting dalam proses kegiatan belajar mengajar, dengan media pembelajaran peserta didik akan lebih mudah paham dan lebih termotivasi untuk belajar.⁸ Perspektif pembelajaran dalam Al Qur'an Surah An Nahl ayat 44 adalah media yang digunakan pendidik harus bisa mewakili sebagian dari materi yang telah diajarkan. Hal tersebut terdapat bahwa "agar menerangkan kepada umat manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka". Maksud dari kalimat tersebut adalah supaya peserta didik mudah dalam menerima ilmu baru dan masih berhubungan dengan materi sebelumnya, sehingga bisa

⁶ Ach. Barocky Zaimina, dkk. *Buku Pedoman Pendidikan Agama Islam (PAI)*, (Yogyakarta: Absolute Media, 2014), 88.

⁷ Kokom Komulasari, *Pembelajaran Kontekstual*. (Bandung: PT. Rafika Aditama, 2011), 4.

⁸ Talizaro Tafonao, "Peran Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa". *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, Vol. 2 No. 2 (2018), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>

meningkatkan keefektifitasan kegiatan belajar mengajar.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan oleh peneliti yaitu siswa kelas VIIE MTs Negeri 1 Probolinggo. Terkait dengan berbagai masalah yang terjadi, masalah yang mendesak atau *urgen* untuk dipecahkan atau dicari jalan keluar yaitu terkait berbagai kemampuan peserta didik dalam pembelajaran mata pelajaran fikih. Heterogenitas peserta didik tersebut menjadi masalah ketika mereka berkumpul dalam satu kelas. Permasalahan tentang heterogenitas kemampuan peserta didik juga bisa menjadi kendala dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang baik untuk semua peserta didik, efektif, dan efisien. Pendidik kadang tidak memperhatikan peserta didiknya, apakah mereka paham dengan materi yang telah disampaikan. Dengan sedikitnya waktu terkadang juga pendidik mempercayakan kepada peserta didiknya untuk belajar secara mandiri.

KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Terkait dalam kelas mempunyai kemampuan yang berbeda-beda, maka pendidik perlu untuk menghidupkan suasana kelas pada mata pelajaran fikih di Madrasah Tsanawiyah Negeri 1 Probolinggo, supaya mata pelajaran fikih lebih mudah dipahami serta bisa mengembangkan potensi peserta didik. Mengenai permasalahan tersebut, dibutuhkan suatu proses pembelajaran yang tepat untuk menjamin pendidikan yang optimal bagi masing-masing peserta didik yaitu dengan menggunakan media kartu

permainan *truth or dare*. Media kartu permainan *truth or dare* adalah media yang di dalamnya berisi pertanyaan untuk dijawab dengan jujur dan berisi tantangan yang harus dilakukan secara berani. Implementasi media pembelajaran, khususnya media kartu permainan *truth or dare* diharapkan bisa membuat pembelajaran lebih interaktif serta menyenangkan, sehingga memotivasi siswa kelas VIIIE MTs Negeri 1 Probolinggo untuk lebih aktif dalam memahami materi yang telah dipelajari.

Berdasarkan latar belakang tersebut maka calon peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul

“Implementasi Media Kartu Permainan Berbasis *Truth or Dare Play* (TODP) Pada Mata Pelajaran Fikih Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VIIIE MTs Negeri 1 Probolinggo Tahun Pelajaran 2023/2024”.

B. Fokus Penelitian

1. Bagaimana implementasi media kartu permainan berbasis *Truth or Dare Play* (TODP) pada mata pelajaran fikih untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VIIIE MTs Negeri 1 Probolinggo tahun pelajaran 2023/2024?
2. Apa saja faktor pendukung dari implementasi media kartu permainan berbasis *Truth or Dare Play* (TODP) pada mata pelajaran fikih untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VIIIE MTs Negeri 1 Probolinggo tahun pelajaran 2023/2024?

3. Apa saja faktor penghambat serta solusi dari implementasi media kartu permainan berbasis *Truth or Dare Play* (TODP) pada mata pelajaran fikih untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VIIE MTs Negeri 1 Probolinggo tahun pelajaran 2023/2024?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui implementasi media kartu permainan *Truth or Dare Play* (TODP) pada mata pelajaran fikih untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VIIE MTs Negeri 1 Probolinggo tahun pelajaran 2023/2024
2. Untuk mengetahui faktor pendukung dari implementasi media kartu permainan berbasis *Truth or Dare Play* (TODP) pada mata pelajaran fikih untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VIIE MTs Negeri 1 Probolinggo tahun pelajaran 2023/2024
3. Untuk mengetahui faktor penghambat serta solusi dari implementasi media kartu permainan berbasis *Truth or Dare Play* (TODP) pada mata pelajaran fikih untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VIIE MTs Negeri 1 Probolinggo tahun pelajaran 2023/2024

D. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian berkaitan dengan kontribusi apa yang akan diberikan setelah selesai melakukan penelitian. Manfaat bisa berupa yang bersifat teoritis dan praktis.⁹

⁹ Tim penyusun, pedoman penulisan karya ilmiah, (Jember:IAIN Jember Press, 2020), 73.

1. Manfaat teoritis

Secara teoritis diharapkan bisa digunakan sebagai bahan acuan implementasi media pembelajaran guna untuk mempermudah transformasi pengetahuan serta dapat meminimalisir rasa kebosanan dan kejenuhan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar.

2. Manfaat praktis

a. Bagi peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan pengetahuan serta pengalaman tentang penelitian dan penulisan karya tulis ilmiah, baik secara teori maupun praktek.

b. Bagi lembaga pendidikan yang diteliti

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dan masukan dalam mengembangkan pembelajaran baik di dalam kelas maupun di luar kelas.

c. Bagi Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Penelitian ini dapat dijadikan referensi penelitian baru untuk mahasiswa di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan khususnya Program Studi Pendidikan Agama Islam dan dijadikan sebagai sarana buku di perpustakaan UIN KHAS Jember.

d. Bagi pembaca.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangsih terhadap perkembangan media pembelajaran.

E. Definisi Istilah

1. Implementasi Media *Truth or Dare Play* (TODP)

Istilah implementasi secara umum dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia yaitu penerapan atau pelaksanaan. Istilah implementasi biasanya sering dikaitkan dengan suatu kegiatan yang dilakukan untuk mencapai suatu tujuan tertentu.

Menurut Gerlach dan Eli, media merupakan manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Media juga bisa diartikan sebagai sebuah alat atau sejenisnya yang bisa digunakan sebagai pembawa pesan dalam suatu kegiatan pembelajaran.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Truth or Dare Play berasal dari kata *truth* yang berarti kebenaran, *dare* berarti berani, dan *Play* memiliki arti permainan. Menurut Sigit Priatmoko, dan kawan-kawan *truth or dare play* merupakan suatu permainan yang didalamnya berisi pertanyaan untuk dijawab dengan jujur dan berisi tantangan yang harus dilakukan dengan berani.

2. Pembelajaran Fikih

Pembelajaran fikih adalah salah satu bagian dari pendidikan agama Islam yang memiliki tujuan menumbuhkan iman dan taqwa melalui pemberian pengetahuan dan pengalaman dalam hal hukum

Islam baik terkait ibadah ataupun muamalah. Mata pelajaran fikih di jenjang MTs merupakan salah satu mata pelajaran pendidikan agama Islam yang menjadi peningkatan dari mata pelajaran fikih di jenjang MI. Pada penelitian ini peneliti membatasi materi pembelajaran fikih yaitu pada materi shalat jum'at.

3. Motivasi Belajar

Motivasi belajar merupakan kondisi psikologis yang mendorong siswa untuk belajar dengan senang dan bersungguh-sungguh baik dorongan dari luar maupun dalam yang menyebabkan seseorang bertindak atau mempunyai hasrat untuk mencapai suatu tujuan tertentu, yang pada hasilnya akan membentuk tingkah laku yang diharapkan sehingga bisa untuk berbuat yang lebih baik dari sebelumnya, berprestasi serta kreatif.

F. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan berisi tentang penjabaran alur pembahasan skripsi yang dimulai dari bab pendahuluan hingga penutup.

Format penulisan sistematika pembahasan yaitu dalam bentuk deskriptif naratif. Sistematika pembahasan pada penelitian ini yaitu sebagai berikut:

Bab satu, pendahuluan adalah dasar dalam melakukan penelitian yang meliputi konteks penelitian, fokus penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi istilah, dan sistematika pembahasan. Bab satu berfungsi untuk mendapatkan gambaran umum mengenai pembahasan dalam skripsi.

Bab dua, kajian pustaka berisi tentang pembahasan landasan teori yang digunakan oleh peneliti untuk membaca fenomena atau kejadian. Bab dua meliputi penelitian terdahulu dan kajian teori.

Bab tiga, metode penelitian berisi tentang metode yang digunakan oleh peneliti untuk mendapatkan data. Bab tiga meliputi pendekatan dan jenis penelitian, lokasi penelitian, subyek penelitian, teknik pengumpulan data, analisis data, keabsahan data, dan tahap-tahap penelitian.

Bab empat, penyajian data dan analisis meliputi gambaran obyek penelitian, penyajian data dan analisis, dan pembahasan temuan.

Bab lima, penutup yang meliputi kesimpulan dari keseluruhan hasil penelitian serta saran dari peneliti berdasarkan hasil temuan selama penelitian.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

Bagian ini peneliti mencantumkan berbagai hasil penelitian terdahulu yang terkait dengan penelitian yang akan dilakukan, kemudian membuat ringkasannya, baik penelitiannya yang sudah terpublikasikan atau belum terpublikasikan (skripsi, tesis, disertasi, artikel yang dimuat pada jurnal ilmiah dan sebagainya). Dengan melakukan langkah ini, maka akan dapat dilihat sampai sejauh mana orisinalitas dan posisi penelitian yang hendak dilakukan. Beberapa hasil ringkasan dari kajian referensi yang telah peneliti ambil dari penelitian terdahulu:

1. Miftahur Wahyu Ningsih, **Pengembangan Media Permainan Monopoli *Truth And Dare* Untuk Meningkatkan *Self Confidence* Pada Siswa Siswi SMP Negeri 1 Balongbendo, Tahun 2018, Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya.**¹⁰

Penelitian ini berjudul Pengembangan Media Permainan Monopoli *Truth And Dare* Untuk Meningkatkan *Self Confidence* Pada Siswa Siswi SMP Negeri 1 Balongbendo, Tahun 2018 yang diteliti oleh Mifathur Wahyu Ningsih dari

¹⁰ Miftahur Wahyu Ningsih, Pengembangan Media permainan Monopoli *Truth And Dare* Untuk Meningkatkan *Self Confidence* Pada Siswa Siswi SMP Negeri 1 Balongbendo, (Skripsi Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya), Surabaya, 2018.

Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya. Penelitian ini merupakan penelitian yang menggunakan *Research and Development* (R&D), dengan menggabungkan penelitian kualitatif dan kuantitatif.

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan dapat disimpulkan bahwa: a) Permainan *Truth and Dare* untuk meningkatkan *self confidence* pada siswa siswi SMP Negeri 1 Balongbendo bisa dikatakan cukup efektif serta memenuhi standart permainan atau *game*. b) Setelah permainan *Truth and Dare* dilakukan maka didapatkan data yang menunjukkan bahwa terdapat implementasi dari hasil permainan yang bisa dilihat pada perubahan *self confidence* dengan ditunjukkan dalam interaksi bersama dengan teman-temannya. c) Pengembangan media permainan *Truth and Dare* untuk meningkatkan rasa percaya diri (*self confidence*) siswa SMP Negeri 1 Balongbendo melalui beberapa proses yang perlu dilakukan peneliti untuk menemukan bentuk permainan monopoli mana yang dapat digunakan untuk meningkatkan rasa percaya diri siswa bersekolah pada tingkat sekolah menengah pertama (SMP).

2. **Hardianti, Pengembangan Media Permainan Truth and Dare pada Mata Pelajaran Biologi Untuk Siswa Kelas X SMA Negeri 12 Makassar, Tahun 2018, Universitas Islam**

Negeri Alaudin Makassar.11

Penelitian ini berjudul Pengembangan Media Permainan Truth and Dare pada Mata Pelajaran Biologi Untuk Siswa Kelas X SMA Negeri 12 Makassar, Tahun 2018 yang diteliti oleh Hardianti dari Universitas Islam Negeri Alaudin Makassar. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (R&D) dengan menggunakan model pengembangan 4D.

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa tingkat kevalidan media permainan dari hasil validasi oleh 2 orang validator yaitu 3,4 yang berada pada kategori valid. Media permainan *Truth and Dare* dapat dikatakan efektif berdasarkan hasil penilaian angket keterlaksanaan media diperoleh rata-rata keterlaksanaan media pembelajarannya yaitu 3,1 dan 3,6 berturut-turut obeservasi tahap I dan II.

3. **Moh. Samsul Arifin, Implementasi Media Pembelajaran KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ Dalam Materi Pendidikan Agama Islam Kelas XII SMKN 1 Bondowoso Tahun Pelajaran 2019-2020, Tahun 2020,**

Institut Agama Islam Negeri Jember.12

Penelitian ini berjudul Implementasi Media Pembelajaran Dalam Materi Pendidikan Agama Islam Kelas XII SMKN 1

¹¹ Hardianti, *Pengembangan Media Permainan Truth and Dare pada Mata Pelajaran Biologi Untuk Siswa Kelas X SMA Negeri 12 Makassar*, (Universitas Islam Negeri Alaudin Makassar), Makassar, 2018.

¹² Moh. Samsul Arifin, *Implementasi Media Pembelajaran Dalam Materi Pendidikan Agama Islam Kelas XII SMKN 1 Bondowoso Tahun Pelajaran 2019-2020*, (Institut Agama Islam Negeri Jember), Jember, 2020.

Bondowoso Tahun Pelajaran 2019-2020 yang diteliti oleh Moh. Samsul Arifin dari Institut Agama Islam Negeri Jember. Penelitian merupakan penelitian yang menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa: a) Implementasi Media Pembelajaran Audio terhadap Materi Pendidikan Agama Islam di SMKN 1 Bondowoso merupakan implementasi media pembelajaran audio seperti speaker aktif, peserta didik merespon positif hal tersebut karena media audio dapat membantu mengingat materi pembelajaran pendidikan Agama Islam. b) Implementasi Media Pembelajaran Visual terhadap Materi Pendidikan Agama Islam di SMKN 1 Bondowoso merupakan implementasi media pembelajaran visual seperti gambar, gambar animasi, sehingga dengan adanya media pembelajaran visual dapat mempermudah dalam penyampaian materi dan membuat siswa lebih aktif. c) Implementasi Media Pembelajaran Audio Visual terhadap Materi Pendidikan Agama Islam di SMKN 1 Bondowoso merupakan Media audio visual seperti video merupakan alat komunikasi modern yang merujuk kepada penggunaan komponen suara (audio) dan komponen gambar (visual). Kemampuan media ini lebih baik dan menarik. sehingga membangun kondisi dan dapat membuat peserta didik mampu

memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.

4. Cyntia Regina Azzahra, Pengaruh Media Pembelajaran Kartu Truth Or Dare Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Pada Materi Sistem Reproduksi Manusia (Penelitian Quasi-Experimental pada Siswa Kelas XI SMAN 27 Bandung), Tahun 2021, Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung.¹³

Penelitian ini berjudul Pengaruh Media Pembelajaran Kartu *Truth Or Dare* Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Pada Materi Sistem Reproduksi Manusia (Penelitian Quasi-Experimental pada Siswa Kelas XI SMAN 27 Bandung), Tahun 2021 diteliti oleh Cyntia Regina Azzahra dari Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung. Penelitian ini merupakan penelitian yang menggunakan kuasi eksperimen, dengan menggunakan dua sampel kelas yang terdiri dari kelas eksperimen (XI IPA 4) dan kelas kontrol (XI IPA 5). Penelitian ini menggunakan instrumen lembar observasi, soal uraian keterampilan berpikir kritis yang terdiri dari 20 soal, dan angket respon siswa.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa keterlaksanaan pembelajaran dengan menggunakan

¹³ Cyntia Regina Azzahra, *Pengaruh Media Pembelajaran Kartu Truth Or Dare Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Pada Materi Sistem Reproduksi Manusia (Penelitian Quasi-Experimental pada Siswa Kelas XI SMAN 27 Bandung)*, (Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung), Bandung, 2021.

media kartu *Truth Or Dare* berjalan dengan sangat baik. Ketreampilan berpikir kritis pada kedua kelas mengalami peningkatan dengan *N- Gain* pada kelas kontrol 0,50 sedangkan pada kelas eskperimen 0,66. Respon siswa terhadap media kartu *Truth Or Dare* mendapatkan rata-rata 3,83 dengan interpretasi tinggi.

5. Koswara Dinata, Pengembangan Media kartu Truth Or Dare Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Pembelajaran PPKN Kelas V Sekolah Dasar, Tahun 2021, Universitas Pendidikan Indonesia Bandung.¹⁴

Penelitian ini berjudul Pengembangan Media kartu *Truth Or Dare* Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Pembelajaran PPKN Kelas V Sekolah Dasar, Tahun 2021 diteliti oleh Koswara Dinata dari Universitas Pendidikan Indonesia Bandung. Penelitian ini merupakan penelitian yang menggunakan metode *Design And Development* (D&D) dengan 4-D yang melalui beberapa tahap diantaranya: *Define* (Pendefinisian), *Desain* (Perancangan), dan *Deplov* (Pengembangan). Tujuan dari penelitian ini yaitu mengembangkan media kartu permainan untuk meningkatkan pemahaman keberagaman sosial masyarakat di kelas V Sekolah Dasar (SD).

¹⁴ Koswara Dinata, Pengembangan Media kartu *Truth Or Dare* Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Pembelajaran PPKN Kelas V Sekolah Dasar, (Universitas Pendidikan Indonesia Bandung), Bandung, 2021.

Tabel 2.1
Penelitian Terdahulu

No.	Nama Penulis	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas
1.	Miftahur Wahyu Ningsih	Pengembangan Media Permainan Monopoli <i>Truth And Dare</i> Untuk Meningkatkan <i>Self Confidence</i> Pada Siswa Siswi SMP Negeri 1 Balongbendo	1. Media Permainan Monopoli <i>Truth And Dare</i>	1. Subyek berfokus pada siswa siswi SMP Negeri 1 Balongbendo 2. Berfokus untuk meningkatkan <i>Self Confidence</i> 3. Menggunakan Metode penelitian <i>Research and Development (R&D)</i>	1. Subyek penelitian peserta didik Kelas VIIE MTs Negeri 1 Probolinnggo 2. Berfokus pada pembelajaran pendidikan agama islam (Fikih) 3. Menggunakan metode peneleitian kualitatif deskriptif
2.	Hardianti	Pengembangan Media Permainan <i>Truth and Dare</i> pada Mata Pelajaran Biologi Untuk Siswa Kelas X SMA Negeri 12 Makassar	1. Media Permainan <i>Truth and Dare</i>	1. Subyek penelitian peserta didik kelas X SMA Negeri 12 Makasar 2. Menggunakan Metode penelitian <i>Research and</i>	1. Subyek penelitian peserta didik Kelas VIIE MTs Negeri 1 Probolinng 3. Berfokus pada pembelajaran pendidikan agama islam (Fikih)

				<i>Development</i> (R&D) 3. Berfokus pada mata pelajaran Biologi	
3.	Moh. Samsul Arifin	Implementasi Media Pembelajaran Dalam Materi Pendidikan Agama Islam Kelas XII SMKN 1 Bondowoso Tahun Pelajaran 2019-2020	1. Berfokus pada mata pelajaran agama islam 2. Menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif	1. Subyek berfokus pada kelas XII SMKN 1 Bondowoso 2. Implementasi media pembelajaran audio visual	1. Subyek penelitian peserta didik Kelas VIIE MTs Negeri 1 Probolinggo 2. Implementasi media pembelajaran berbasis <i>Truth or Dare Play</i> (TODP)
4.	Cyntia Regina Azzahra	Pengaruh Media Pembelajaran Kartu <i>Truth Or Dare</i> Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Pada Materi Sistem Reproduksi Manusia (Penelitian Quasi-Experimental pada Siswa Kelas XI SMAN 27	1. Media Pembelajaran Kartu <i>Truth Or Dare</i>	1. Subyek penelitian peserta didik kelas XI SMAN 27 Bandung 2. Menggunakan Metode penelitian <i>kuasi eksperimen</i> 3. Berfokus pada mata pelajaran	1. Subyek penelitian peserta didik Kelas VIIE MTs Negeri 1 Probolinggo 2. Menggunakan metode peneleitian kualitatif deskriptif 3. Berfokus pada pembelajaran pendidikan

		Bandung		Biologi	agama islam (Fikih)
5.	Koswara Dinata	Pengembangan Media kartu <i>Truth Or Dare</i> Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Pembelajaran PPKN Kelas V Sekolah Dasar	1. Media artu <i>Truth Or Dare</i>	1. Subyek penelitian peserta didik kelas V Sekolah Dasar 2. Menggunakan Metode penelitian <i>Research and Development</i> (R&D) 3. Berfokus pada mata pelajaran PPKN	1. Subyek penelitian peserta didik Kelas VIIE MTs Negeri 1 Probolinngo 2. Menggunakan metode peneleitian kualitatif deskriptif 3. Berfokus pada pembelajaran pendidikan agama islam (Fikih)

Berdasarkan penelitian terdahulu yang sudah dijabarkan tersebut maka penelitian ini memiliki persamaan dengan penelitian terdahulu yaitu dengan menggunakan menggunakan media kartu permainan berbasis *Truth or Dare Play* (TODP).

Sedangkan perbedaannya yaitu penelitian yang dilakukan oleh peneliti lebih fokus terhadap mata pelajaran Fikih Kelas VIIE dengan materi shalat jum'at dan menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh peneliti terdapat pembaharuan dari penelitian-penelitian terdahulu yaitu dengan adanya

solusi dari faktor penghambat yang diberikan oleh peneliti untuk pihak yang diteliti.

B. Kajian Teori

1. Implementasi Media *Truth or Dare Play*

a. Pengertian Implementasi

Istilah implementasi secara umum dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia yaitu penerapan atau pelaksanaan. Istilah implementasi biasanya sering dikaitkan dengan suatu kegiatan yang dilakukan untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Implementasi merupakan suatu proses penerapan ide, program, atau serangkaian kegiatan baru yang mungkin dilakukan atau diharapkan oleh orang lain untuk berubah.¹⁵ Implementasi adalah penerapan ide, kebijakan, atau inovasi ke dalam tindakan praktis sehingga menimbulkan dampak, baik berupa perubahan pengetahuan, keterampilan, atau sikap.¹⁶

b. Pengertian Media Pembelajaran

1) Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Azhar Arsyad media pembelajaran berasal dari kata “*mediaus*” yang berarti “tengah”, “perantara”, atau “pengantar”. Media pembelajaran dalam bahasa arab berarti perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima

¹⁵ Abdul Majid, *Implementasi Kurikulum 2013 Kajian Teoritis dan Praktis*, (Bandung: Interes Media, 2014), 6.

¹⁶ Muhammad Fathurrohman dan Sulistyorini, *Implementasi Manajemen Peningkatan Mutu Pendidikan Islam Peningkatan Lembaga Pendidikan Islam Secara Holistik*, (Yogyakarta: Teras, 2012), 189-191.

pesan.¹⁷ Media merupakan alat bantu yang menyajikan pesan dan informasi tentang fakta, konsep, cara, serta prinsip pokok bahasan. Media digunakan oleh pendidik untuk menyampaikan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Menurut Scramm dalam buku Herman mengatakan bahwa media merupakan teknologi pembawa pesan yang bisa dimanfaatkan untuk keperluan belajar, yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran dari pendidik kepada peserta didik. Sedangkan pembelajaran merupakan suatu sistem yang terdiri dari beberapa komponen, diantaranya tujuan pembelajaran, sumber belajar, strategi pembelajaran, media pembelajaran, serta evaluasi pembelajaran.

Pembelajaran juga bisa diartikan suatu kegiatan yang melibatkan masyarakat yang memiliki tujuan untuk mendapatkan pengetahuan, keterampilan, dan nilai positif yang melalui berbagai sumber belajar. Pembelajaran melibatkan antara peserta didik sebagai pembelajar dan pendidik sebagai fasilitator.¹⁸

Dari pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu dalam kegiatan pembelajaran yang bisa digunakan untuk merangsang pikiran,

¹⁷ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2013), 3.

¹⁸ Shoffan Shoffa, Iis Holisin, dkk. "Perkembangan Media Pembelajaran di Perguruan Tinggi", (Bojonegoro : Agrapana Media, 2021), 6.

perhatian, perasaan, serta kemampuan atau keterampilan peserta didik sehingga bisa mendorong terjadinya kegiatan pembelajaran.¹⁹ Media pembelajaran digunakan sebagai alat bantu untuk mewujudkan keberhasilan kegiatan belajar mengajar. Selain menciptakan suasana gembira yang diterima peserta didik, media pembelajaran juga memberikan kemudahan bagi pendidik untuk menyampaikan materi serta kemudahan bagi peserta didik dalam menerimanya sebagai timbal balik dari proses tersebut.

2) Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Hamalik, fungsi media pembelajaran adalah:

- a) Menciptakan situasi pembelajaran yang efektif,
- b) Sebagai bagian integral dari sistem pembelajaran,
- c) Alat pembelajaran yang penting untuk mencapai tujuan pembelajaran. ,
- d) Bahan pembelajaran untuk mempercepat proses belajar mengajar dan membantu siswa memahami materi di kelas,
- e) Bahan pembelajaran untuk meningkatkan mutu pendidikan

Media yang sangat berguna bermanfaat dan bermanfaat dalam proses pendidikan karena dengan media pembelajaran,

¹⁹ Wanda Wibawanto, *Desain dan Pemograman Multimedia Pembelajaran Interaktif* (Jember: Cerdas Ulet Kreatif, 2017), 5.

proses pembelajaran lebih terarah, terkelola, terorganisir dan mempunyai petunjuk sesuai tujuan pendidikan. .

3) Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran mempunyai tiga unsur pokok diantaranya audio (suara), visual (gambar), dan audio visual (gerak). Media pembelajaran juga dibedakan menjadi media siaran dan media rekam sehingga terbagi menjadi 8 kelompok diantaranya:

- a) Media audio visual bergerak
- b) Media audio visual diam
- c) Media audio semi gerak
- d) Media visual gerak
- e) Media visual diam
- f) Media semi gerak
- g) Media audio
- h) Media cetak²⁰

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

c. Pengertian *Truth or Dare Play* (TODP)

1) Pengertian *Truth or Dare Play* (TODP)

Permainan adalah suatu kompetisi antar pemain yang saling berinteraksi menurut aturan tertentu untuk mencapai tujuan tertentu. Setiap permainan harus mempunyai empat unsur utama, yaitu:

²⁰ Wanda Wibawanto, *Desain dan Pemograman Multimedia Pembelajaran Interaktif* (Jember: Cerdas Ulet Kreatif, 2017), 7.

- a) Kehadiran pemain (player);
- b) Adanya lingkungan dimana agen berinteraksi;
- c) Adanya aturan main dan
- d) Ada tujuan tertentu yang perlu dicapai

Truth or Dare Play berasal dari kata *truth* yang berarti kebenaran, *dare* berarti berani, dan *play* memiliki arti permainan. Menurut Sigit Priatmoko, dan kawan-kawan *truth or dare play* merupakan suatu permainan yang didalamnya berisi pertanyaan untuk dijawab dengan jujur dan berisi tantangan yang harus dilakukan dengan berani.²¹ *Truth or Dare Play* didalamnya terdapat pertanyaan dan tantangan terkait materi pembelajaran yang sedang dilakukan. *Truth or Dare Play* menggunakan dua jenis kartu. Kartu pertama yaitu “*TRUTH*” yang diberi warna hijau dan terdapat tulisan “*TRUTH*” di bagian depan, kemudian di bagian belakang kartu berisi pertanyaan yang harus dijawab oleh peserta didik mengenai materi yang sedang atau sudah dipelajari. Kartu yang kedua yaitu “*DARE*” yang diberi warna biru dan terdapat tulisan “*DARE*” di bagian depan, kemudian di bagian belakang kartu berisi tantangan yang harus diselesaikan oleh peserta didik.

2) Langkah-Langkah Permainan *Truth or Dare*

Langkah-langkah permainan *truth or dare* terdiri dari 3 tahap

²¹ Sigit Priatmoko, dkk, “Pengaruh Media Permainan Truth And Dare Terhadap Hasil Belajar Kimia Siswa Sma Dengan Visi Sets”, Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia 2, no. 1 (2008).

diantaranya tahap persiapan, tahap inti, dan tahap penutupan.²²

1. Tahap persiapan, dalam tahap persiapan pendidik membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok yang masing-masing kelompok terdiri dari 5-6 orang serta menjelaskan aturan permainan.

- *Truth or Dare Play* dimulai dengan memutar botol atau spidol, ketika botol atau spidol berhenti berputar maka ujung botol atau spidol tersebut mengarah ke kelompok yang akan bermain.
- Misalnya kelompok 1 yang akan bermain, maka perwakilan kelompok 1 memilih koin yang terdapat tulisan huruf T (*Truth*) dan huruf D (*Dare*).
- Pertanyaan atau tantangan akan diberikan sesuai dengan huruf yang terdapat pada koin, jika mendapatkan huruf T maka kelompok yang bermain akan diberi pertanyaan mengenai pembelajaran yang dibahas, namun ketika pemain mendapatkan huruf D maka mereka akan mendapatkan sebuah tantangan dari pendidik.
- Pertanyaan atau tantangan harus dijawab oleh kelompok atau pemain dengan benar dan pemain akan diberi waktu 40 detik untuk berpikir dan berdiskusi.
- Untuk kelompok yang bermain jika menjawab dengan

²² Mutham Mimmah, dkk., Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Sains IPA Fisika Siswa dengan Menerapkan Media Permainan *Truth And Dare*, 5.

benar maka akan mendapatkan poin 100, namun ketika tidak bisa menjawab maka akan dilempar kepada kelompok lain.

- Kelompok yang mempunyai poin terbanyak maka merekalah pemenang dari permainan *truth or dare*.

2. Tahap inti, pada tahap inti permainan dimainkan sesuai dengan aturan-aturan yang telah disepakati sebelumnya.

3. Tahap terakhir, tahap penutupan. Pada tahap penutupan pendidik memperoleh 1 kelompok yang menjadi pemenang kemudian pendidik memberikan *reward* atau hadiah atau bisa juga poin kepada pemenang.

3) Kelebihan dan Kekurangan Permainan *Truth or Dare*

Permainan *truth or dare* yang dimainkan saat pembelajaran mempunyai beberapa kelebihan antara lain:²³

- Suasana kelas yang lebih hidup dan menyenangkan dapat tercipta sehingga meningkatkan semangat belajar siswa.
- Siswa dapat langsung berpartisipasi dalam permainan, guru hanya berperan sebagai juri, motivator dan pendukung.
- Suasana kompetitif dalam permainan dapat

²³ Sigit Priatmoko, dkk., "Pengaruh Media Permainan Truth And Dare Terhadap Hasil Belajar Kimia Siswa Sma Dengan Visi Sets", Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia 2, no. 1 (2008): 231.

menginspirasi siswa untuk menjadi terbaik di antara siswa lainnya. Oleh karena itu, tujuan pembelajaran adalah membantu siswa memperoleh keterampilan dasar dengan lebih mudah.

Kekurangan dari permainan *truth or dare*:²⁴

- Soal-soal yang tertera pada kartu kebenaran dan kartu tantangan tidak sepenuhnya mencakup apa yang ditanyakan pada kemampuan kognitif
- Jika tidak mengatur waktu dengan baik, tujuan belajar tidak akan tercapai.
- Jika kurang pengalaman dalam pengelolaan kelas maka akan menimbulkan kekacauan dan mengganggu proses pembelajaran.

2. Motivasi Belajar

a. Pengertian motivasi belajar

Istilah motivasi berasal dari bahasa Inggris yaitu "*motivation*". Dalam bahasa Melayu kata motivasi yaitu "*motive*" yang berarti tujuan atau segala usaha untuk mendorong seseorang dalam melakukan sesuatu untuk mencapai sebuah tujuan. Menurut Mc. Donald dalam buku Rus Hartata mengatakan bahwa motivasi adalah suatu

²⁴ Sigit Priatmoko, dkk., "Pengaruh Media Permainan Truth And Dare Terhadap Hasil Belajar Kimia Siswa Sma Dengan Visi Sets", Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia 2, no. 1 (2008): 231.

perubahan pada masing-masing individu yang ditandai dengan “felling” dan didahului dengan adanya tujuan.

Menurut Abu Ahmadi, motivasi adalah keadaan psikologis yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Belajar adalah suatu proses kompleks yang terjadi pada diri setiap individu sepanjang hidupnya. Proses belajar terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan orang lain. Oleh karena itu belajar dapat terjadi dimanapun dan kapanpun. Salah satu pertanda bahwa seseorang melakukan aktivitas belajar yaitu adanya perubahan pada tingkah laku yang mungkin disebabkan oleh terjadinya perubahan pada tingkat pengetahuan, keterampilan maupun sikapnya.

Motivasi belajar adalah keinginan untuk belajar, yang meliputi dua hal, yaitu mengetahui apa yang dipelajari dan memahami mengapa dipelajari. Motivasi belajar merupakan faktor pendukung yang dapat mengoptimalkan kecerdasan anak dan mengantarkannya pada kesuksesan. Menurut Dimiyati dan Mudjiono, faktor yang mempengaruhi motivasi belajar adalah:

- Cita-cita atau impian,
- Kemampuan siswa,
- Kondisi siswa,

- Kondisi lingkungan siswa,
- Dukungan orang tua,
- Upaya guru dalam mendidik siswa.

Hakikat motivasi belajar adalah dorongan dari dalam dan luar diri siswa yang sedang belajar untuk mengubah tingkah lakunya, biasanya dengan beberapa indikator atau faktor pendukung.²⁵ Menurut Hamzah B. Uno, indikator motivasi belajar dapat digolongkan menjadi 6 jenis, yaitu:

- adanya keinginan dan keinginan untuk sukses,
- adanya insentif dan kebutuhan belajar,
- adanya harapan dan cita-cita masa depan,
- adanya apresiasi dalam pembelajaran,
- mempunyai kegiatan yang menarik dalam pembelajaran
- adanya lingkungan yang mendukung, memungkinkan siswa dapat belajar dengan baik.²⁶

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

J E M B E R

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar adalah keseluruhan dorongan yang ada dalam diri seseorang dan dapat menimbulkan kegiatan belajar untuk mencapai tujuan dari kegiatan belajar tersebut.

²⁵ Elmirawati, et.al. "Hubungan Antara Aspirasi Siswa dan Dukungan Orang Tua dengan Motivasi Belajar serta Implikasinya terhadap Bimbingan Konseling", Jurnal Konseling Ilmiah, Vol. 02, No. 01 (Januari 2013), 02.

²⁶ Elmirawati, et.al. "Hubungan Antara Aspirasi Siswa dan Dukungan Orang Tua dengan Motivasi Belajar serta Implikasinya terhadap Bimbingan Konseling", Jurnal Konseling Ilmiah, Vol. 02, No. 01 (Januari 2013), 02.

b. Teori motivasi belajar

Dalam psikologi dikenal ada beberapa teori motivasi, diantaranya teori motivasi fisiologis, teori aktualisasi diri dari Maslow, teori motivasi dari Murray, teori motivasi hasil, teori motivasi dari psikoanalisis dan teori motivasi intrinsik dan teori motivasi belajar. Berikut akan dijabarkan sebagian dari teori-teori motivasi belajar tersebut:

1. Teori Motivasi Fisiologis

Teori ini dikemukakan oleh Morgan. Teori ini bertumpu pada proses fisiologis yang dipandang sebagai dasar dari tingkah laku manusia. Ciri-cirinya adalah bersifat tetap, tahan lama bahwa ada secara terus menerus tanpa bisa dipengaruhi oleh faktor luar maupun dalam diri individu yang bersangkutan.

Adapun teori motivasi belajar yang dikemukakan oleh Hamzah B. Uno, beliau mengatakan bahwa motivasi belajar ada dua yaitu intrinsik dan ekstrinsik. Adapun ciri-cirinya yaitu adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil, adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, adanya penghargaan dalam belajar, adanya harapan dan

cita-cita, adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar.²⁷

c. Fungsi motivasi belajar

Motivasi memegang peranan penting dalam kebutuhan belajar, dengan motivasi belajar siswa maka akan mencapai keberhasilan belajar. Fungsi motivasi belajar adalah sebagai berikut.²⁸

1) Motivasi sebagai pendorong tindakan

Motivasi merupakan faktor yang mendorong tindakan. Motivasi bertindak sebagai kekuatan yang dapat mempengaruhi siswa untuk mengambil sikap yang harus mereka ambil untuk belajar.

2) Motivasi yang menjadi pendorong tindakan

Dari dorongan dapat menimbulkan sikap terhadap siswa kemudian membentuk gerakan-gerakan dalam tindakan, sehingga siswa dapat melakukan aktivitas Belajar secara aktif baik dengan jiwa maupun raga lebih fokus dan ekspresif

3) Motivasi sebagai pengarah tindakan

Dengan motivasi, siswa dapat menyusun tindakan yang sebaiknya dilakukan dan dihindari, sehingga dapat

²⁷ Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2012), 23.

²⁸ Azhar Haq, "Motivasi Belajar Dalam Meraih Prestasi." *Jurnal Vicratina*, Vol. 3, no. 1 (2013), 202-208.

memotivasi siswa untuk mempelajari sesuatu yang ingin dipahaminya. Apabila ada sesuatu yang menghambat konsentrasi maka akan dilakukan upaya untuk menghilangkannya. Inilah peranannya dalam menciptakan motivasi sehingga dapat mengarahkan tindakan siswa dalam belajar.

d. Bentuk motivasi belajar

Dalam proses pembelajaran, motivasi memegang peranan penting karena dapat mengarahkan dan mengembangkan siswa agar rajin melaksanakan kegiatan belajar. Beberapa bentuk motivasi belajar yang dapat digunakan untuk membimbing siswa dalam belajarnya adalah:²⁹

1. Memberi point

Point disini adalah simbol atau hasil yang diberikan oleh pendidik kepada siswanya agar lebih semangat. Point dihasilkan dari hasil ulangan harian dan nilai rapor akhir semester atau pembelajaran. Rangsangan untuk meningkatkan motivasi belajar salah satunya adalah dalam bentuk point, namun apabila dianggap tidak dapat meningkatkan motivasi belajar siswa maka perlu dipertimbangkan bentuk motivasi

²⁹ Azhar Haq, "Motivasi Belajar Dalam Meraih Prestasi." Jurnal Vicratina, Vol. 3, no. 1 (2013), 202-208.

yang lain.

2. Hadiah

Hadiah merupakan perwujudan dari penghargaan kepada seorang dan sebagai salah satu pendorong dalam meningkatkan motivasi serta prestasi belajar peserta didik. Contoh dari hadiah (*reward*) dalam ruang lingkup pendidikan yaitu pemberian beasiswa yang diperuntukkan untuk peserta didik yang berprestasi.

3. Hukuman

Hukuman dapat mempunyai nilai positif dan negatif. Hukuman dikatakan positif apabila dapat mendorong pendidik untuk merasa kecil hati dan tidak ingin mengulangi pelanggarannya, sehingga mereka bersemangat untuk menjadi lebih baik di masa depan.

Bernilai negatif jika membuat siswa menjadi malas dalam bekerja dan cenderung menentang guru.

Hukuman yang diberikan harus mempunyai makna mendidik.

4. Pujian

Pujian berupa penguatan positif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa hendaknya diberikan kepada siswa yang mampu mencapai keberhasilan berupa keberhasilan dalam proses

pembelajaran karena mempunyai kemampuan memotivasi siswa untuk meningkatkan motivasi mereka untuk belajar.

5. Mengikuti ujian

Bentuk motivasi belajar mempengaruhi peserta didik, sebab sebelum ujian pasti peserta didik harus mempersiapkan secara matang supaya mendapatkan nilai yang memuaskan. Dan juga mereka harus menguasai materi agar bisa menyelesaikan soal-soal ujian.

6. Mengetahui hasil

Mengetahui hasil belajar akan mendorong peserta didik untuk belajar lebih giat lagi. Karena jika peserta didik mendapatkan hasil yang tinggi maka mereka akan puas dan akan mempertahankan hasilnya tersebut, akan tetapi jika mendapatkan hasil yang rendah maka mereka akan merasa tidak puas dan akan terdorong untuk meningkatkan motivasi belajar mereka agar bisa mendapatkan hasil yang tinggi.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, metode penelitian tersebut dianggap relevan karena penelitian ini mendeskripsikan kegiatan, situasi, dan fenomena dalam bentuk tulisan yang bersifat naratif atau data yang diambil fakta kemudian dihimpun dalam bentuk kata maupun gambar. Sedangkan untuk jenis penelitiannya yaitu peneliti menggunakan jenis penelitian yang bersifat deskriptif.

Metode penelitian kualitatif merupakan metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme yang digunakan untuk meneliti terhadap kondisi objek alamiah, dimana peneliti merupakan sebagai instrumen kunci.³⁰

Pada penelitian ini, peneliti harus mengetahui permasalahan dan memahami kegiatan yang terjadi dalam proses kegiatan belajar mengajar mata pelajaran fikih di MTsN 1 Probolinggo, untuk itu peneliti harus memiliki wawasan luas untuk memudahkan melakukan penelitian. oleh sebab itu, penelitian ini perlu adanya kajian yang lebih mendalam untuk mendeskripsikan Implementasi Media Kartu Permainan Berbasis *Truth or Dare Play* (TODP) Pada Mata Pelajaran Fikih Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VIIIE MTs Negeri 1 Probolinggo Tahun

³⁰ Sugiyono, *Metodologi Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2017), 2.

Pelajaran 2023/2024.

B. Lokasi Penelitian

Lokasi yang dijadikan tempat penelitian ini yaitu Madrasah Tsanawiyah Negeri 1 Probolinggo yang terletak di Jalan Raya Panglima Sudirman Nomor 59, Karanganyar, Kecamatan Paiton, Kabupaten Probolinggo, Provinsi Jawa Timur. Peneliti memilih lokasi tersebut dikarenakan terdapat masalah yang harus diteliti dan diselesaikan serta pengalaman yang telah dilakukan oleh peneliti.

Peneliti memilih lokasi tersebut dengan melakukan wawancara kepada guru mata pelajaran fikih di MTs Negeri 1 Probolinggo. Sehingga peneliti melakukan penelitian supaya bisa mengkaji secara ilmiah terkait perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran mata pelajaran fikih melalui media kartu *Truth or Dare Play*.

C. Subyek Penelitian

Penentuan subjek yang dilakukan pada penelitian ini menggunakan **KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER** *purposive*. Teknik *purposive* yaitu teknik pengambilan informan sumber data dengan pertimbangan tertentu. Pertimbangan ini misalnya orang yang dianggap paling mengerti dan paham tentang apa yang diharapkan oleh peneliti serta relevan dengan judul penelitian.³¹ Subyek yang digunakan oleh peneliti yaitu:

1. Bapak Mudakkir, S.Pd., selaku Kepala Sekolah MTs Negeri 1 Probolinggo,

³¹ A. Muri Yusuf, *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Gabungan*, (Jakarta: Prenada Media, 2014), 369.

2. Ibu Nurul Nur Khasanah, S. Pd., selaku WaKa Kurikulum MTs Negeri 1 Probolinggo
3. Ibu Dr. Umi Hanik selaku guru mata pelajaran fikih MTs Negeri 1 Probolinggo
4. Peserta didik kelas VIIIE MTs Negeri 1 Probolinggo

D. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian kualitatif, pengumpulan data dilakukan terhadap kondisi yang alamiah, sumber data primer, serta teknik pengumpulan data menggunakan pengamatan, wawancara, dan dokumentasi.³² Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi, yang membutuhkan persiapan sehingga memudahkan peneliti dalam melakukan penelitian.

1. Pengamatan

Pengamatan merupakan pengumpulan data yang digunakan ketika penelitian berhubungan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan ketika dilakukan observasi (pengamatan) pada responden yang diamati tidak terlalu besar.³³

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan pengamatan secara langsung di lokasi penelitian.

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan teknik pengamatan partisipasi aktif, yaitu peneliti ikut melakukan

³² Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2017), 233.

³³ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2019), 219.

kegiatan yang dilakukan oleh informan, hanya saja tidak sepenuhnya lengkap. Sehingga peneliti bisa melakukan pengamatan dan kegiatan secara langsung bersama informan untuk memperoleh data dan informasi yang dicari.³⁴

Adapun data-data yang diperoleh dari teknik pengamatan sebagai berikut:

- a. Pelaksanaan pembelajaran mata pelajaran fikih dengan menggunakan kartu permainan TOD

Dalam hal ini, peneliti melakukan pengamatan terhadap pelaksanaan pembelajaran di kelas yaitu guru mengajar dimulai dengan kegiatan salam, berdoa, mengecek kehadiran siswa, dan menjelaskan materi yang akan dipelajari. Pada kegiatan inti guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok untuk meingplementasikan kartu TODP.

Dan untuk kegiatan penutup guru bertanya terkait bagaimana perasaan siswa belajar dengan menggunakan kartu TODP, memeberi kesimpulan, dan diakhiri dengan berdoa dan salam.

- b. Evaluasi pembelajaran mata pelajaran fikih dengan menggunakan kartu permainan TOD

Dalam hal ini peneliti melakukan pengamatan terkait evaluasi pembelajaran yang dilakukan guru di dalam kelas

³⁴ Eko Murdiyanto, *Metode Penelitian Kualitatif*, 154.

melalui tes lisan ataupun tes tulis. Penilaian guru berupa penilaian sikap, penilaian pengetahuan dan penilaian keterampilan.

2. Wawancara

Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data ketika peneliti ingin melakukan studi pendahuluan atau peneliti ketika ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam.³⁵ Fungsi dari wawancara yaitu memperoleh data secara khusus yang berupa keterangan-keterangan secara langsung dari seorang narasumber. Selain itu juga berfungsi untuk memperkuat data dari hasil pengamatan.

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan teknik wawancara semistruktur, yaitu peneliti mempersiapkan beberapa pertanyaan namun ketika melakukan wawancara dengan informan peneliti juga menyesuaikan pertanyaan yang akan diajukan. Tujuan dari wawancara semistruktur yaitu untuk menemukan permasalahan secara lebih terbuka, informan bisa diminta memberikan pendapat dan ide-idenya.

Adapun data-data yang diperoleh dari teknik wawancara sebagai berikut:

- a. Perencanaan pembelajaran mata pelajaran fikih dengan menggunakan kartu permainan TOD

³⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2017), 231.

Pada tahap wawancara, peneliti melakukan wawancara dengan guru mata pelajaran fikih yaitu Ibu Umi Hanik, beliau menjelaskan pada tahap perencanaan pembelajaran beliau mempersiapkan Rencana Proses Pembelajaran. Dalam perencanaan pembelajaran meliputi tujuan pembelajaran, media pembelajaran dan penilaian.

- b. Pelaksanaan pembelajaran mata pelajaran fikih dengan menggunakan kartu permainan TOD

Pada tahap pelaksanaan, peneliti melakukan wawancara dengan guru mata pelajaran fikih yaitu Ibu Umi Hanik, beliau menjelaskan pada tahap pelaksanaan pembelajaran terdapat tiga tahap yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Pada kegiatan pendahuluan guru mengajar dimulai dengan kegiatan salam, berdoa, mengecek kehadiran siswa, dan menjelaskan materi yang akan dipelajari. Pada kegiatan inti guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok untuk mengimplementasikan kartu TODP. Dan untuk kegiatan penutup guru bertanya terkait bagaimana perasaan siswa belajar dengan menggunakan kartu TODP, memberi kesimpulan, dan diakhiri dengan berdoa dan salam.

- c. Evaluasi pembelajaran mata pelajaran fikih dengan menggunakan kartu TOD

Pada tahap evaluasi, peneliti melakukan wawancara dengan guru mata pelajaran fikih yaitu Ibu Umi Hanik, beliau menjelaskan terkait evaluasi pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas yaitu melalui tes lisan ataupun tes tulis. Penilaian guru berupa penilaian sikap, penilaian pengetahuan dan penilaian keterampilan.

3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah catatan peristiwa yang telah berlalu, dokumentasi ini bisa berupa tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang.³⁶ Penggunaan dokumen dijadikan sebagai sumber data dalam sebuah penelitian yang dimaksudkan untuk mendukung serta menambah bukti.

Adapun data-data yang diperoleh dengan menggunakan teknik dokumentasi yaitu sebagai berikut:

- a. RPP mata pelajaran fikih kelas VII bab Shalat Jum'at
- b. Gambar-gambar terkait pelaksanaan pembelajaran dan implementasi kartu TODP.

³⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2019), 240.

E. Analisis Data

Analisis data merupakan penyusunan data hasil pengamatan, wawancara, dan dokumentasi untuk dipilih mana yang penting dan mana yang perlu dikaji secara mendalam lagi yang selanjutnya disimpulkan supaya bisa dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain. Analisis data dilakukan sepanjang pelaksanaan penelitian. Analisis data yang dirumuskan oleh Miles dan Huberman terbagi menjadi tiga tahap yaitu reduksi data, penyajian data, dan verifikasi data.

1. Reduksi Data

Reduksi data adalah proses meringkas data yang telah diperoleh dengan melakukan pengelompokan data yang penting untuk disederhanakan sehingga tersusun secara sistematis. Proses reduksi data ini diperlukan untuk memertajam mengenai data penting yang berkaitan dengan topik penelitian.³⁷

Dalam reduksi data, peneliti menulis ringkasan berdasarkan hasil pengumpulan data mengenai perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran mata pelajaran fikih dengan menggunakan kartu TODP. Kemudian peneliti menyederhanakan kembali hasil ringkasan untuk dilanjutkan pada tahap penyajian data.

2. Penyajian Data

Penyajian merupakan kumpulan informasi yang

³⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2019), 323.

memberikan kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan suatu tindakan. Data yang telah dikelompokkan dan dipilih kemudian disajikan dalam bentuk uraian singkat, bagan, tabel, dan lain sebagainya yang mampu dipahami baik bagi peneliti maupun pembaca tanpa mengurangi kualitas data.³⁸

Dalam penyajian data, peneliti bisa menyajikan data yang diperoleh, apabila sesuai dengan fokus penelitian maka peneliti menggabungkan data tersebut dalam perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran mata pelajaran fikih dengan menggunakan kartu TODP. Selanjutnya peneliti menguraikan hasil isi dari data tersebut.

3. Verifikasi data

Penarikan kesimpulan atau verifikasi data merupakan tahapan terakhir dalam teknik analisis data. Proses kesimpulan ini hanya bersifat sementara, dimana peneliti masih harus melakukan verifikasi terhadap data yang telah dianalisis. Apabila masih ditemukan adanya bukti yang kuat, maka kesimpulan bisa berubah melalui tahap pengumpulan data selanjutnya. Namun sebaliknya, jika kesimpulan awal pada teknik analisis data sudah terbukti valid dan konsisten yang melalui tahap pengecekan dengan sumber data yang berbeda,

³⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2019), 325.

maka kesimpulan tersebut memiliki kesamaan dengan apa yang telah dideskripsikan oleh peneliti.³⁹

Pada tahap verifikasi data, setelah data-data terkumpul dan dikoreksi dengan teliti dengan fokus penelitian, maka tahap akhir peneliti memberi kesimpulan tentang perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran melalui implementasi media kartu permainan berbasis TODP pada mata pelajaran fikih untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VIIE MTs Negeri 1 Probolinggo Tahun Pelajaran 2023/2024.

F. Keabsahan Data

Menurut Subroto secara umum data harus memenuhi syarat keabsahan (validitas) dan keajegan (kredibilitas). Data penelitian harus berdasarkan dengan kepercayaan serta kebenaran. Teknik pemeriksaan keabsahan data pada dasarnya merupakan suatu hal yang harus ditempuh bahwa data yang diperoleh secara alami dan umum. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik triangulasi sumber dan triangulasi teknik.

1. Triangulasi sumber

Triangulasi sumber merupakan cara yang dilakukan untuk mengetahui kredibilitas data dengan membandingkan dari berbagai sumber.⁴⁰

Pada penelitian ini data yang diperoleh dari guru mata pelajaran fikih dibandingkan dengan data siswa melalui teknik wawancara.

³⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2019), 329.

⁴⁰ Feni Rita, et al., *Metodologi Penelitian Kualitatif*, 183.

Misalnya: pada kegiatan pendahuluan, berdasarkan wawancara guru mata pelajaran fikih dan dipertegas wawancara dengan siswa terkait kegiatan pendahuluan pada saat pembelajaran di kelas.

2. Triangulasi teknik

Triangulasi teknik merupakan cara yang dilakukan untuk menguji kredibilitas data dengan cara mengecek data kepada sumber yang sama dengan teknik yang berbeda.⁴¹

Peneliti menggunakan teknik pengumpulan data secara pengamatan partisipan, wawancara semistruktur, dan dokumentasi untuk sumber data yang sama. pada penelitian ini data yang diperoleh melalui teknik wawancara dengan guru mata pelajaran fikih dibandingkan dengan data yang diperoleh melalui teknik pengamatan dan dokumentasi. Misalnya: pada kegiatan penutup guru melakukan evaluasi secara tulis maupun non tulis, berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran fikih dan dipertegas dengan pengamatan dan dokumentasi peneliti bahwa guru memberikan evaluasi berupa tulis maupun non tulis.

G. Tahap-Tahap Penelitian

Dalam tahap penyelesaian penelitian yang dilakukan oleh peneliti, ada tiga tahapan yang harus dilalui di antaranya pra penelitian, penelitian, dan pasca penelitian.

⁴¹ Feni Rita, et al., *Metodologi Penelitian Kualitatif*, 184.

1. Tahap Pra Penelitian

a) Menyusun rancangan penelitian, merupakan menetapkan beberapa hal diantaranya judul penelitian, konteks penelitian, konteks penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian serta metode pengumpulan data.

b) Memilih lokasi penelitian

Peneliti memilih lokasi berdasarkan permasalahan yang diteliti untuk memperoleh data, peneliti memilih lokasi di MTs Negeri 1 Probolinggo.

c) Menyiapkan surat perizinan penelitian

Penelitian ini bersifat resmi, maka perlu adanya surat perizinan kepada pihak sekolah untuk mempermudah dalam proses penelitian yang dilakukan.

d) Menentukan informan

Informan yang ditetapkan oleh peneliti yaitu ada empat diantaranya:

1. Bapak Mudakkir, S.Pd., selaku Kepala Sekolah MTs Negeri 1 Probolinggo,
2. Ibu Nurul Nur Khasanah, S. Pd., selaku WaKa Kurikulum MTs Negeri 1 Probolinggo
3. Ibu Dr. Umi Hanik selaku guru mata pelajaran fikih MTs Negeri 1 Probolinggo
4. Peserta didik kelas VIIIE MTs Negeri 1 Probolinggo

2. Penelitian

Pada tahap penelitian, peneliti harus memperhatikan beberapa hal misalnya memahami latar belakang tempat penelitian, penampilan menyesuaikan kebiasaan di lokasi, berlaku sopan dan ramah kepada subyek penelitian. Pada tahap ini, peneliti melakukan penelitian di lapangan selama 1 bulan.

3. Pasca Penelitian

Pada tahap ini peneliti mulai untuk menyusun kerangka laporan hasil penelitian yang dianalisis dan dikumpulkan dalam bentuk karya ilmiah. Laporan penelitian dengan menggunakan pedoman penulisan karya tulis ilmiah Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB IV

PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS

A. Gambaran Objek Penelitian



Gambar 4.1
MTs Negeri 1 Probolinggo
Kampus Utama MTsN 1 Probolinggo

MTs.Negeri 1 Probolinggo sebelumnya dikenal dengan MTsN Karanganyar Paiton berdiri sejak tahun 1967, Madrasah ini adalah Madrasah tertua di Jawa Timur. MTsN 1 Probolinggo memiliki dua gedung madrasah yang terpisah, kampus 1 (gedung utama) berada di Jalan Raya Panglima Sudirman No.59 Karanganyar Paiton Probolinggo dan kampus 2 berlokasi di kawasan Pondok Pesantren Nurul Jadid , kampus 2 ini di khususkan bagi siswi-siswi yang menetap menjadi santri di Pondok Pesantren Nurul Jadid dan Pondok Pesantren Nurul Quran.

Pada awalnya Madrasah ini di dirikan oleh Yayasan Pondok Pesantren Nurul Jadid dengan nama Madrasah Tsanawiyah Agama Islam Negeri (MTsN AIN) yang kemudian diubah menjadi MTsN Karanganyar Paiton. Pondok Pesantren Nurul Jadid Paiton adalah salah satu pondok pesantren besar yang ada di Indonesia, oleh sebab itu kolaborasi antara

pendidikan modern dan kultur pondok pesantren sangat kental di madrasah ini, sampai saat ini sudah banyak prestasi yang dihasilkan baik dalam bidang keagamaan maupun pendidikan umum.

Kampus Kedua MTsN 1 Probolinggo

Pada perkembangan selanjutnya berdasarkan Surat Keputusan 7 Menteri Agama RI nomor 673 Tahun 2016 barulah MTsN Karanganyar Paiton ini berubah menjadi MTsN 1 Probolinggo yang merupakan Madrasah Tsanawiyah Negeri yang berada di Kabupaten Probolinggo tepatnya di daerah Desa Karanganyar Kecamatan Paiton Kabupaten Probolinggo Jawa Timur. MTs Negeri 1 Probolinggo mengupayakan pelayanan pendidikan yang komprehensif dan optimal mulai dari penanaman karakter (*Character Building*), pengembangan bakat minat, pengembangan sains dan teknologi serta yang tidak kalah penting adalah penanaman sikap islami. Demi meningkatkan mutu dan kualitas, MTs Negeri 1 Probolinggo juga telah bersinergi dengan PT. POMI dan Paiton Energy sebagai mitra pengembangan kelas unggulan IT, Unggulan Sains, dan Program Adiwiyata hingga saat ini.

Berikut Kepala Madrasah dari awal berdirinya MTs Negeri 1 Probolinggo sampai masa jabatan sekarang:

1. Alm. KH. Moh. Hasyim Zaini tahun 1969-1970
2. Alm. M. Salla tahun 1970-1980
3. H. Moh. Sa'id tahun 1980-1995
4. Drs. KH. Nur Khotim Zaini tahun 1995-2000

5. Alm. Drs. H. Abd. Manan tahun 2000-2003
6. Ali Wafa Shaleh, BA tahun 2003-2005
7. Drs. Taufik tahun 2005-2010
8. Drs. Sugio, M.Pd tahun 2010-2014
9. Drs. Ustman Kaharudin, M.Pd tahun 2014-2017
10. Muhammad As'adi, S. Ag., M.Pd tahun 2017-2022
11. Mudakkir, S.Pd, MM. tahun 2022-Sekarang⁴²

B. Penyajian Data Dan Analisis

Berdasarkan teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu peneliti menggunakan metode pengamatan, wawancara serta dokumentasi untuk memperoleh data yang relevan dan mendukung penelitian. Terkait dengan uraian data dan temuan yang diperoleh dengan menggunakan metode serta mekanisme yang diuraikan seperti pada bab III. Data-data hasil dari penelitian ini untuk mengetahui implementasi media kartu permainan berbasis *truth or dare play* pada mata pelajaran fikih untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VIIE MTs Negeri Probolinggo tahun pelajaran 2023/2024.

1. Implementasi Media Kartu Permainan Berbasis *Truth or Dare Play* (TODP) pada Mata Pelajaran Fikih untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VIIE MTs Negeri 1 Probolinggo Tahun Pelajaran 2023/2024

⁴² Sejarah dan Profil MTs Negeri 1 Probolinggo, diakses 16 Januari 2024
<https://www.mtsn1probolinggo.sch.id>

Berdasarkan hasil dari penelitian yang dilakukan oleh peneliti tentang. Implementasi Media Kartu Permainan Berbasis *Truth or Dare Play* (TODP) Pada Mata Pelajaran Fikih Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VIIE MTs Negeri 1 Probolinggo Tahun Pelajaran 2023/2024 terdapat tiga proses yaitu perencanaan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran dan evaluasi pembelajaran. Proses perencanaan pembelajaran merupakan tugas seorang pendidik untuk mempersiapkan sebuah rancangan pembelajaran atau suatu gambaran umum yang akan dilakukan pendidik dalam mencapai suatu tujuan pembelajaran yang diinginkan. Sedangkan proses pelaksanaan pembelajaran merupakan kegiatan yang terdapat beberapa langkah pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik dan peserta didik dengan mengikuti perencanaan pembelajaran yang sudah dibuat oleh seorang pendidik.⁴³ Berikut kegiatan pelaksanaan . Implementasi Media Kartu Permainan Berbasis *Truth or Dare Play* (TODP) Pada Mata Pelajaran Fikih Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VIIE MTs Negeri 1 Probolinggo Tahun Pelajaran 2023/2024: yang terdiri dari kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup.

a. Kegiatan Pendahuluan

Implementasi media kartu permainan berbasis *truth or dare play* pada mata pelajaran fikih diawali dengan kegiatan pendahuluan dan berikut hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan Ibu Umi Hanik selaku guru mapel fikih di kelas VIIE terkait dengan kegiatan

⁴³ Observasi di MTsN 1 Probolinggo, 24 Januari 2024

pendahuluan sebelum mengimplementasikan media kartu permainan berbasis *truth or dare play*. Beliau mengucapkan:

“Sebelum memasuki pembelajaran dengan menggunakan media kartu permainan berbasis *truth or dare play* terdapat kegiatan pendahuluan yang sudah menjadi kebiasaan seperti guru mengucapkan salam, berdo’a, mengecek kehadiran siswa, serta mengulang materi pembelajaran yang sudah dipelajari secara singkat seperti tentang Shalat Jum’at.”⁴⁴



Gambar 4.2
Kegiatan Pendahuluan

Peneliti menyimpulkan hasil dari wawancara tersebut Ibu Umi Hanik melaksanakan kegiatan pendahuluan sebelum mengimplementasikan media kartu permainan berbasis *truth or dare play* seperti salam, berdo’a bersama serta mengulang materi pelajaran yang sudah dipelajari dengan singkat dan jelas yaitu tentang Shalat Jum’at.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti di kelas, Ibu Hanik dalam melakukan kegiatan pendahuluan sebelum mengimplementasikan media kartu

⁴⁴ Umi Hanik, diwawancarai oleh peneliti, 15 Januari 2024

permainan berbasis *truth or dare play* seperti salam, berdo'a bersama serta mengulang materi pelajaran yang sudah dipelajari dengan singkat dan jelas yaitu tentang Shalat Jum'at. Peneliti juga mengamati peserta didik kelas VIIE yang begitu antusias dalam mendengarkan dan memperhatikan guru dalam menyampaikan materi pelajaran.⁴⁵

Berikut hasil dari wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan Ibu Hanik selaku guru mata pelajaran fikih kelas VIIE MTsN 1 Probolinggo tentang materi yang disampaikan secara singkat kepada peserta didik kelas VIIE.

Ibu Hanik mengatakan:

“Materinya yaitu tentang shalat jum'at. Ibu menyampaikan mulai dari pengertian, dasar hukum, syarat sah dan wajib shalat jum'at, rukun khutbah, serta tata acar pelaksanaan shalat jum'at.”⁴⁶

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Hanik selaku guru mapel fikih kelas VIIE dapat disimpulkan bahwa Ibu Hanik menyampaikan materi tentang shalat jum'at mulai dari pengertian, dasar hukum, syarat sah dan wajib shalat jum'at, rukun khutbah, serta tata acar pelaksanaan shalat jum'at.

⁴⁵ Observasi di MTsN 1 Probolinggo Kelas VIIE, 24 Januari 2024

⁴⁶ Umi Hanik, diwawancarai oleh peneliti 15 Januari 2024

Sebagaimana hasil wawancara peneliti dengan Ibu Umi Hanik tentang materi pembelajaran disertai dengan hasil wawancara dengan salah satu peserta didik kelas VIIIE MTsN 1 Probolinggo dengan tujuan untuk memperkuat hasil wawancara yaitu M. Syiroj Zaini, Dia mengatakan:

“Ibu Hanik menyampaikan materi dimulai dari pengertian shalat jum’at, dasar-dasar hukum, syarat sah dan wajib, rukun khutbah serta tata cara pelaksanaan shalat jum’at. Beliau menyampaikan materi secara runtut sehingga kami bisa memahami dengan baik dan benar-benar faham dengan materi yang disampaikan. Setelah materi selesai beliau masuk ke metode pembelajaran dengan menggunakan media kartu permainan berbasis *truth or dare play*.”⁴⁷

Peneliti menyimpulkan bahwa Zaini, peserta didik kelas VIIIE menyampaikan bahwa Ibu Hanik menyampaikan materi shalat jum’at secara runtut dan jelas mulai dari pengertian dasar-dasar hukum, syarat sah dan wajib, rukun khutbah serta tata cara pelaksanaan shalat jum’at.

b. Kegiatan Inti

Setelah selesai kegiatan pendahuluan, kemudian Ibu Umi Hanik mulai mengimplemetasikan metode pembelajaran dengan menggunakan media kartu permainan berbasis *truth or dare play*.

⁴⁷ M. Syiroj Zaini, diwawancarai oleh peneliti, 24 Januari 2024



Gambar 4.3
Kartu *Truth Or Dare Play*

Ibu Hanik menyiapkan kartu *truth or dare* yang sudah terdapat pertanyaan-pertanyaan yang harus di jawab oleh peserta didik. Kartu yang warna hijau yaitu kartu *truth* yang berisi pertanyaan yang harus dijawab dengan benar oleh peserta didik. Sedangkan kartu yang warna biru yaitu kartu *dare* yang berisi tantangan yang harus dilakukan dengan berani oleh peserta didik. Selain menyiapkan kartu *truth or dare* Ibu Hanik juga menyiapkan koin yang digunakan untuk memilih antara kartu *Truth Or Dare*.

Tahapan berikutnya yaitu mengimplemetasikan metode pembelajaran dengan menggunakan media kartu permainan berbasis *truth or dare*:



Gambar 4.4
Pembagian Kelompok

Langkah pertama adalah pendidik membentuk kelompok. Pendidik membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok dengan tujuan sejauh mana mereka mempunyai rasa kebersamaan serta bisa berdiskusi sesama teman. Hasil wawancara dengan Ibu Hanik, beliau mengatakan:

“Saya membagi kelompok supaya mereka bisa mempunyai rasa kebersamaan dengan semua temannya bukan hanya dengan teman akrabnya saja mbak. Dan juga mereka bisa berdiskusi dengan siapa saja dalam kelas tersebut bukan hanya dengan teman dekat atau teman sebangku saja jadi saya yang membagi kelompok mbak.”⁴⁸

Tabel 4.1
Nama-Nama Kelompok

Kelompok	Nama Kelompok
1	<ul style="list-style-type: none"> • M. Syiroj Zaini • Ahmad Bayu Segara • Akhmad Aufarel Gibran • Naili Fadilah Ramadani

⁴⁸ Umi Hanik, diwawancarai oleh peneliti, 15 Januari 2024

	<ul style="list-style-type: none"> • Siti Nur Fadilah • Veni Kamilatul Amaliah
2	<ul style="list-style-type: none"> • M. Darul Mustofa • Ahmad Sadid Zamani • Arya Firman Dhani Ghozoli • Ona Karunia Rohani Putri • Tis'atun Hasanah • Zahiratul Aisy
3	<ul style="list-style-type: none"> • Lysandra Cassmira Putri Ashifa • Ayu Lestari Ramadhani • Ghinayatul Fitriyah • Daffa Hafizh Firdaus • Khoirul Azzam Zufar
4	<ul style="list-style-type: none"> • Yulia Putri Anggraini • Diyana Rafi'ah • Khoirun Nisa' • Dwi Fahmi Frananda Raditiya
5	<ul style="list-style-type: none"> • M. Riski Ubaidillah • Siti Yuli Urifa Rahmah • Fatimatuzzifah Maulidia • Miftahul Husna • Iqbal Maulana Putra • M. Rizki Aditya

Langkah kedua yaitu memutar botol atau spidol, ketika botol atau spidol berhenti berputar maka ujung botol atau spidol tersebut mengarah ke kelompok yang akan bermain. Langkah ketiga yaitu kelompok yang terpilih untuk bermain

perwakilan melempar koin untuk mendapatkan kartu *truth or dare*. Selanjutnya yaitu salah satu perwakilan kelompok yang bermain memilih kartu antara *truth or dare*.



Gambar 4.5
Peserta Didik Memilih Kartu

Berikut data pertanyaan yang terdapat di kartu *Truth Or Dare*.

TRUTH

- UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R
- a. Pengertian shalat jum'at.....
 - b. Hari berkumpulnya kebaikan, hari diciptakan Nabi Adam a.s., Allah mengampuni 600.000 penghuni neraka merupakan keistimewaan hari.....
 - c. Hukum melaksanakan shalat jum'at bagi laki-laki yang sudah baligh.....
 - d. Apa yang membedakan antara shalat jum'at dengan shalat dzuhur.....

- e. Apa yang dimaksud dengan syarat sah dan syarat wajib.....
- f. Khatib adalah.....
- g. Minimal jamaah yang harus mendengarkan khutbah ada berapa.....
- h. Ayat dibawah ini menjelaskan tentang...

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا نُودِيَ لِلصَّلَاةِ مِنْ يَوْمِ الْجُمُعَةِ فَاسْعَوْا إِلَىٰ ذِكْرِ اللَّهِ وَذَرُوا الْبَيْعَ ذَلِكُمْ خَيْرٌ لَكُمْ إِنْ كُنْتُمْ تَعْلَمُونَ

- i. Hadis dibawah ini menjelaskan tentang...

مَنْ تَرَكَ ثَلَاثَ جَمَعٍ تَقَاوُنًا بِمَا طَبَعَ اللَّهُ عَلَىٰ قَلْبِهِ

DARE

- a. Bacakan hadis riwayat An Nasai'i dan Abu Dawud tentang hukum melaksanakan shalat jum'at!
- b. Sebutkan 3 syarat sah shalat jum'at berdasarkan Kitab Safinatun Najah!
- c. Sebutkan 3 syarat sah berdasarkan Kitab Matan Taqrib!
- d. Sebutkan syarat wajib shalat jum'at!
- e. Sebutkan 3 syarat khutbah jum'at berdasarkan Kitab Safinatun Najah!
- f. Sebutkan 3 syarat khutbah jum'at berdasarkan Kitab Matan Taqrib!
- g. Sebutkan 5 rukun khutbah jum'at!
- h. Sebutkan sunnah-sunnah pelaksanaan shalat jum'at!

- i. Sebutkan hikmah shalat jum'at!



Gambar 4.6
Peserta Didik Berdiskusi

Setelah memilih kartu mereka akan berdiskusi untuk menjawab pertanyaan sesuai dengan kartu yang didapat. Mereka diberi waktu kurang lebih 2 menit untuk berdiskusi. Jika kelompok yang bermain itu salah menjawab pertanyaan maka akan dilempar ke kelompok yang lain. Jadi mereka harus benar-benar berdiskusi supaya bisa menjawab pertanyaan dengan benar sehingga bisa mendapatkan poin.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R



Gambar 4.7
Menjawab Pertanyaan

Langkah selanjutnya yaitu pendidik memberikan poin kepada kelompok yang bisa menjawab pertanyaan dengan benar dan tepat. Begitu juga seterusnya sampai permainan selesai. Keberhasilan dari sebuah media pembelajaran yang digunakan dalam proses kegiatan belajar mengajar di kelas tergantung dengan kondisi kelas serta kondisi peserta didik. Hal ini bisa ditinjau dari antusias serta respon dari peserta didik terhadap materi yang sedang disampaikan oleh pendidik. Jika kondisi kelas tidak kondusif atau keadaan kelas ramai maka pelaksanaan kegiatan belajar mengajar di kelas tidak berjalan sesuai dengan tujuan yang telah diinginkan.

Berikut hasil wawancara dari guru mapel fikih yaitu Ibu Umi Hanik, beliau mengatakan bahwa:

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
E M B E R

“Ibu rasa media pembelajaran dengan menggunakan kartu *truth or dare* menyenangkan dan seru mbak. Karena ketika saya mengajar dengan menggunakan metode *teeramah* maka banyak peserta didik yang ngantuk bahkan ada yang sampai tidur mbak, apalagi jadwal fikih di kelas VIIE yaitu hari rabu jam 6-7 (11.00-12.10 WIB), jadi saya rasa kegiatan pembelajaran tidak berjalan dengan maksimal. Tetapi ketika saya menggunakan metode dengan media kartu *Truth Or Dare* ternyata peserta didik bersemangat, dan mereka juga berantusias untuk bisa menjawab pertanyaan-pertanyaan yang ada di kartu *truth or dare*. Media kartu *truth or dare* ini cukup mengurangi rasa ngantuk peserta didik dan juga mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik di kelas VIIE ini mbak.”⁴⁹

⁴⁹ Umi Hanik, diwawancarai oleh peneliti, 15 Januari 2024

Sama halnya seperti hasil wawancara dengan salah satu peserta didik kelas VIIIE yang bernama Ayu Lestari Ramadhani, dia mengatakan:

“Kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan media kartu *truth or dare* seru kak meskipun sedikit menegangkan. Karena biasanya saya di kelas ngantuk dan kurang semangat ketika mengikuti pembelajaran di kelas kak. Dengan menggunakan media kartu *truth or dare* saya tidak bisa tidur kak karena permainannya seru.”⁵⁰

M. Syiroj Zaini salah satu peserta didik kelas VIIIE MTsN 1 Probolinggo yang merupakan salah satu laki-laki yang aktif di kelas juga ikut memperkuat pernyataan dari Ayu Lestari, dia mengatakan bahwa:

“Permainan *truth or dare* menyenangkan sekali kak, saya tidak merasa tidak ngantuk di kelas. Meskipun ketika bermain saya deg-deg an takut gak bisa menjawab pertanyaan. Saya juga merasa senang ketika kelompok saya bisa menjawab dan punya banyak poin sehingga saya dan kelompok mendapatkan hadiah.”⁵¹

Dalam menggunakan media pembelajaran ketika proses belajar mengajar di kelas pasti terdapat kekurangan dan kelebihan, begitu juga dengan media kartu *truth or dare*. Kelebihan dari media kartu *truth or dare* ini sesuai dengan pernyataan dari Ibu Hanik selaku guru mata pelajaran fikih, beliau mengatakan bahwa:

“Menurut saya mbak kelebihan dari media kartu *truth or dare* itu peserta didik lebih aktif di kelas, dan juga

⁵⁰ Ayu Lestari Ramadhani, diwawancarai oleh peneliti, 24 januari 2024

⁵¹ M. Syiroj Zaini, diwawancarai oleh peneliti, 24 Januari 2024

anak-anak bersaing untuk mendapatkan poin yang lebih banyak sehingga mereka akan mendapatkan hadiah. Selain itu media ini juga bisa membuat kondisi kelas lebih hidup dan menyenangkan sehingga mengurangi rasa ngantuk dan bosan peserta didik pada saat proses pembelajaran berlangsung mbak.”⁵²

Dari hasil wawancara tersebut dapat disimpulkan bahwa media kartu *truth or dare* mempunyai kelebihan sebagai berikut:

1. Peserta didik lebih aktif di kelas
2. Peserta didik lebih semangat bersaing untuk mendapatkan poin terbanyak dan mendapatkan hadiah
3. Kondisi kelas lebih hidup dan menyenangkan
4. Menghilangkan rasa ngantuk dan bosan dari peserta didik pada saat proses pembelajaran berlangsung di kelas

Selain mempunyai kelebihan media kartu *truth or dare* pastinya juga mempunyai kekurangan. Hal ini diungkapkan oleh Ibu Umi Hanik selaku guru mata pelajaran fikih. Ibu

Umi Hanik mengatakan bahwa:

“Setiap media pembelajaran pasti ada kelebihan dan kekurangan mbak, kekurangan dari media kartu *truth or dare* menurut saya yaitu ketika pendidik tidak bisa mengatur waktu dengan baik maka tujuan pembelajaran juga tidak akan tercapai sesuai dengan yang diinginkan. Selain itu juga jika pendidik tidak bisa mengatur kondisi kelas maka suasana kelas akan ramai dan tidak kondusif mbak. Jadi sebagai pendidik harus

⁵² Umi Hanik, diwawancarai oleh peneliti, 15 Januari 2024

benar-benar bisa mengatur kondidisi kelas supaya tidak mengganggu kelas lain juga.”⁵³

Dari hasil wawancara diatas dapat disimpulkan bahwa media kartu *truth or dare* selain mempunyai kelebihan juga mempunyai kekurangan yaitu sebagai berikut:

1. Jika tidak bisa mengatur waktu dengan baik maka tujuan pembelajaran tidak akan tercapai
2. Jika pendidik tidak bisa mengatur kondisi kelas dengan baik maka suasana kelas akan menjadi ramai dan tidak kondusif

c. Kegiatan Penutup

Hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti kepada Ibu Umi Hanik selaku guru mata pelajaran fikih di kelas VIIIE mengenai kegiatan penutup adalah sebagai berikut

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHIMAD SIDDIQ
JEMBER

“Setelah mengimplementasikan media kartu permainan berbasis *Truth or Dare Play*, Ibu bertanta ulang kepada peserta didik tentang materi yang baru saja dipelajari. Dan tak lupa juga Ibu bertanya tentang bagaimana perasaan dari peserta didik tentag permainan *Truth or Dare Play*. Kemudian Ibu memberikan hadiah kepada kelompok yang memiliki poin terbanyak, dengan begitu mbak peserta didik akan lebih semangat lagi dalam belajar di materi selanjutnya. Setelah itu Ibu tutup kegiatan pembelajaran dengan berdoa bersama dan salam.”⁵⁴

⁵³ Umi Hanik, diwawancarai oleh peneliti, 15 Januari 2024

⁵⁴ Umi Hanik, diwawancarai oleh peneliti, 15 Januari 2024

Peneliti menyimpulkan bahwa ketika kegiatan penutup Ibu Umi Hanik bertanya ulang kepada peserta didik terkait materi yang dipelajari. Dan Ibu Umi Hanik juga bertanya bagaimana pendapat peserta didik tentang media kartu permainan yang digunakan. Terakhir Ibu Umi Hanik menutup kegiatan pembelajaran dengan berdoa bersama dan salam.

Berikut hasil dari dokumentasi peneliti terkait Implementasi Media Kartu Permainan Berbasis *Truth or Dare Play* (TODP) pada Mata Pelajaran Fikih untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VIIE MTs Negeri 1 Probolinggo, yaitu berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP):



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : MTsN. 1 Probolinggo	Kelas/Semester : VII/ 1I (Genap)
Mata Pelajaran : Fikih	Alokasi Waktu : 2 x 40 Menit
Materi Pokok : Shalat Jum'at	Kompetensi Dasar : 3.2 dan 4.2

Tujuan Pembelajaran

1. Menjelaskan ketentuan dan tata cara shalat jum'at dengan baik dan benar
2. mempraktikkan ibadah shalat jum'at dalam kehidupan sehari-hari dengan baik dan benar
3. Menunjukkan kebiasaan berperilaku taat beribadah dan sikap tanggung jawab dan kehidupan sehari-hari

Media Pembelajaran/Sumber Pelajaran

1. Papan tulis dan spidol
2. Kartu *Truth or Dare Play* (TODP)
3. Buku paket fikih MTs kelas VII

Kegiatan Pembelajaran

	Kegiatan
Kegiatan awal/Pembukaan pelajaran	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Guru mengucapkan salam ❖ Guru meminta salah satu siswa untuk memimpin doa ❖ Guru memeriksa kesiapan diri siswa dengan mengisi lembar kehadiran ❖ Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai ❖ Guru menyampaikan langkah-langkah

	pembelajaran
Kegiatan inti	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok ❖ Guru mengajak siswa untuk memulai permainan dengan memanggil ketua kelompok ❖ Ketua kelompok melempar koin untuk mengetahui kartu apa yang akan dimainkan yaitu jika muncul huruf “T” maka pemain harus mengambil kartu <i>Truth</i>, dan jika muncul huruf “D” maka pemain harus mengambil kartu <i>Dare</i>. ❖ Kemudian ketua kelompok membacakan soal dan teman satu kelompok berdiskusi untuk menjawab pertanyaan dan hanya memiliki waktu 2 menit untuk menjawab dan mencari jawaban ❖ Kemudian jika sudah menemukan jawaban maka pemain langsung membacakan jawaban, jika benar maka akan mendapatkan 100 poin dan jika salah maka akan dilempar ke kelompok yang lain. ❖ Jika pemain kelompok satu sudah selesai maka dilanjutkan kelompok selanjutnya.
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Guru menanyakan perasaan siswa setelah melakukan permainan <i>Truth Or Dare</i> ❖ Guru meminta perwakilan siswa untuk menyimpulkan pembelajaran mengenai

	<p>ketentuan dan tata cara shalat jum'at</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Guru memberikan penguatan terhadap hasil kesimpulan yang sudah dibuat oleh perwakilan siswa ❖ Guru mengajak siswa untuk menutup pembelajaran dengan do'a.
--	---

Penilaian Hasil Pembelajaran

1. Penilaian Sikap : Observasi/ Jurnal
2. Penilaian Pengetahuan : Tes Lisan, Tugas
3. Penilaian Keterampilan : Diskusi dan presentasi

Probolinggo, 24 Januari 2024

Kepala MTsN 1 Probolinggo

Guru Mata Pelajaran,



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

MUDARIF ISKSE Pd, MM.

NIP. 197210051999031001

KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

Dra. UMI HANIK

NIP. 196711242007012020

J E M B E R

Untuk mengetahui berhasil atau tidaknya pembelajaran mata pelajaran fikih yang sudah dilaksanakan, maka seorang guru perlu mengadakan evaluasi untuk mengetahui sejauh mana siswa menguasai tujuan pembelajaran. Hasil wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti terkait evaluasi yang dilakukan oleh guru mata pelajaran fikih sebagai berikut, Ibu Umi Hanik mengatakan bahwa:

“Saya mengadakan evaluasi berupa tes tulis atau non tulis untuk mengetahui hasil belajar dari siswa mbak. Dan diakhir pembelajaran saya juga bertanya tentang apa yang sudah dipelajari selama pembelajaran. Dengan begitu saya bisa mengetahui sejauh mana mereka memahami materi yang sudah saya sampaikan ketika pembelajaran berlangsung.”

Peneliti menyimpulkan bahwa Ibu Umi Hanik untuk mengetahui hasil belajar siswa dengan mengadakan evaluasi yang berupa tes tulis atau non tulis. Untuk mengetahui kemajuan yang dicapai oleh siswa maka perlu adanya kriteria yang tertuju pada tujuan pembelajaran yang sudah ditentukan sehingga bisa diketahui sejauh mana implementasi media kartu permainan berbasis *Truth or Dare Play* pada mata pelajaran fikih. Mengingat evaluasi sangat penting dalam proses kegiatan belajar mengajar, maka hasil dari evaluasi tersebut diperlukan untuk memberikan solusi dari kegiatan belajar mengajar sehingga proses belajar mengajar selanjutnya bisa berhasil sesuai dengan tujuan yang diinginkan.

2. Faktor Pendukung dari Implementasi Media Kartu Permainan Berbasis *Truth or Dare Play* (TODP) pada Mata Pelajaran Fikih untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VIIIE MTs Negeri 1 Probolinggo

Peneliti juga melakukan pengamatan di dalam kelas dengan tujuan untuk mendapatkan informasi terkait dengan pemahaman peserta didik ketika kegiatan belajar mengajar berlangsung. Mata pelajaran fikih di MTs Negeri 1 Probolinggo merupakan mata pelajaran yang wajib diikuti oleh semua peserta didik mulai dari kelas VII, VIII, dan IX. Berikut peneliti menjabarkan faktor-faktor pendukung dari implementasi media kartu permainan berbasis *Truth or Dare Play* (TODP) pada mata pelajaran fikih untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VIIIE MTs Negeri 1 Probolinggo tahun pelajaran 2023/2024.

Ibu Umi Hanik selaku guru mata pelajaran fikih kelas VIIIE menjelaskan terkait dengan faktor-faktor pendukung dari implementasi media kartu permainan berbasis *Truth or Dare Play* (TODP) pada mata pelajaran fikih untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VIIIE MTs Negeri 1 Probolinggo tahun pelajaran 2023/2024, beliau mengatakan bahwa:

“Faktor pendukung dari implementasi media kartu permainan berbasis *Truth or Dare Play* ini mbak yaitu sarana dan prasarana yang mendukung. Jika sarana dan prasarana tidak mendukung maka kegiatan pembelajaran tidak akan berjalan sesuai dengan tujuan mbak. Selanjutnya yaitu lingkungan mbak. Lingkungan yang

baik juga berpengaruh terhadap siswa. Lingkungan menjadi faktor pendukung karena lingkungan bisa menunjang supaya siswa tidak merasa bosan dan jenuh saat pembelajaran di kelas. Seorang guru harus bisa kreatif dalam mengelola kelas mbak.”⁵⁵

Dari penjabaran di atas dapat disimpulkan bahwa ada beberapa faktor pendukung dari implementasi media kartu permainan berbasis *Truth Or Dare Play* (TODP) pada mata pelajaran fikih untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VIIIE MTs Negeri 1 Probolinggo, diantaranya sebagai berikut:

1. Sarana dan Prasarana
2. Lingkungan

3. Faktor Penghambat serta Solusi dari Implementasi Media Kartu Permainan Berbasis *Truth or Dare Play* (TODP) pada Mata Pelajaran Fikih untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
VIIIE MTs Negeri 1 Probolinggo Tahun Pelajaran 2023/2024

KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Adapun faktor penghambat serta solusi dari implementasi media kartu permainan berbasis *Truth or Dare Play* (TODP) pada mata pelajaran fikih untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VIIIE MTs Negeri 1 Probolinggo Tahun Pelajaran 2023/2024. Peneliti akan menjabarkan faktor penghambat serta solusi dari implementasi media kartu permainan berbasis *Truth or Dare Play* (TODP) pada mata

⁵⁵ Umi Hanik, diwawancarai oleh peneliti, 15 Januari 2024

pelajaran fikih untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VIII MTs Negeri 1 Probolinggo tahun pelajaran 2023/2024.

Berikut hasil wawancara dengan Ibu Umi Hanik terkait faktor penghambat dari implementasi media kartu permainan berbasis *Truth or Dare Play* (TODP) pada mata pelajaran fikih untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VIII MTs Negeri 1 Probolinggo tahun pelajaran 2023/2024. Beliau mengatakan bahwa:

“Semua media pembelajaran pasti memiliki faktor pendukung dan penghambat mbak. Implementasi media kartu permainan berbasis *Truth or Dare Play* (TODP) pada mata pelajaran fikih untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VIII MTs Negeri 1 Probolinggo tahun pelajaran 2023/2024 juga memiliki faktor penghambat diantaranya siswa kelas VIII tidak bisa menggunakan kartu *truth or dare play* dikarenakan keterbatasan kartunya mbak sehingga mereka dibentuk kelompok. Selain itu juga tidak semua siswa suka dan minat dengan media kartu permainan *truth or dare* mbak. Setiap siswa pasti memiliki minat yang berbeda-beda.”⁵⁶

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor penghambat serta solusi dari implementasi media kartu permainan berbasis *Truth or Dare Play* (TODP) pada mata pelajaran fikih untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VIII MTs Negeri 1 Probolinggo tahun pelajaran 2023/2024 yaitu:

1. Keterbatasan kartu *Truth or Dare Play*.

Keterbatasan kartu *truth or dare* menjadi faktor penghambat dari implementasi media kartu permainan berbasis

⁵⁶ Umi Hanik, diwawancarai oleh peneliti, 15 Januari 2024

Truth Or Dare Play (TODP) pada mata pelajaran fikih untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VIIIE MTs Negeri 1 Probolinggo tahun pelajaran 2023/2024. Sebagai guru harus bisa mengatasi hal tersebut supaya pembelajaran dapat berjalan sesuai tujuan.

Ibu Umi Hanik sebagai guru mata pelajaran fikih di kelas VII mengatasi keterbatasan kartu tersebut dengan menyediakan lebih banyak lagi kartu *truth or dare* dan soal atau pertanyaan. Di kelas VIIIE terdapat 27 siswa, sehingga Ibu Umi Hanik harus menyediakan 27 kartu soal *truth* dan 27 kartu soal *dare*. Dengan begitu semua siswa akan mendapatkan kartu soal yang berbeda-beda. Meskipun permainan kartu *truth or dare* ini dimainkan secara berkelompok tapi jika kartu soalnya menyediakan sesuai dengan jumlah siswa di kelas maka permainan akan lebih seru.

2. Tidak semua siswa suka dan minat dengan kartu *Truth or Dare Play*.

Setiap siswa memiliki kesenangan dan ketertarikan terhadap sesuatu yang berbeda-beda. Seperti halnya dalam penggunaan media pembelajaran di kelas. Hal tersebut juga menjadi faktor penghambat dari implementasi media kartu permainan berbasis *Truth or Dare Play* (TODP) pada mata pelajaran fikih untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VIIIE MTs Negeri 1 Probolinggo tahun pelajaran 2023/2024.

Seorang guru harus bisa lebih kreatif dalam mengelola kelas agar siswa ketika pembelajaran berlangsung tidak merasa bosan dan jenuh. Seorang guru harus menyediakan banyak variasi media pembelajaran dan metode. Misalnya pada pertemuan pertama guru menggunakan media kartu *match a card*, maka pertemuan selanjutnya harus berbeda lagi. Seorang guru juga harus bisa menyesuaikan dengan situasi dan kondisi pada saat pembelajaran. Dengan begitu siswa tidak akan merasa bosan dan jenuh ketika pembelajaran berlangsung, terutama pada mata pelajaran fikih. Karena mata pelajaran fikih ini sangat penting untuk digunakan dalam kehidupan sehari-hari, jadi siswa harus benar-benar memahami materi fikih yang disampaikan oleh guru.

Dengan mengatasi faktor-faktor penghambat dari implementasi media kartu permainan berbasis *Truth Or Dare Play* (TODP) pada mata pelajaran fikih untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VIIIE MTs Negeri 1 Probolinggo diharapkan bisa berjalan dengan lebih lancar sehingga tujuan pembelajaran tercapai sesuai dengan yang diinginkan.

C. Pembahasan Temuan

Pada bagian pembahasan temuan akan membahas tentang keterkaitan data yang telah peneliti dapatkan ketika di lapangan dengan teori yang relevan. Data yang didapatkan oleh peneliti

melalui pengamatan, wawancara dan dokumentasi akan dibahas melalui pembahasan temuan dan kaitannya dengan teori yang tercantum pada bab II yaitu fokus penelitian. berikut pembahasan temuan yang akan dijabarkan oleh peneliti:

1. Implementasi Media Kartu Permainan Berbasis *Truth or Dare Play* (TODP) Pada Mata Pelajaran Fikih Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VIIIE MTs Negeri 1 Probolinggo Tahun Pelajaran 2023/2024

Berdasarkan penyajian data dan analisis yang sudah dilakukan oleh peneliti di lapangan yaitu MTs Negeri 1 Probolinggo, peneliti menemukan data terkait Implementasi Media Kartu Permainan Berbasis *Truth or Dare Play* (TODP) Pada Mata Pelajaran Fikih Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VIIIE MTs Negeri 1 Probolinggo Tahun Pelajaran 2023/2024 terdapat beberapa langkah diantaranya sebagai berikut:

1. Guru membagi siswa kelas VIIIE menjadi beberapa kelompok
2. Guru memutar spidol atau botol, kemudian ujung spidol atau botol berhenti di depan salah satu kelompok, maka kelompok tersebut yang bermain
3. Kelompok yang bermain perwakilan memilih kartu *truth or dare*
4. Ketika sudah mendapatkan kartu, mereka akan berdiskusi untuk menjawab
5. Perwakilan kelompok membacakan jawaban

6. Guru memberikan poin ketika pertanyaan dijawab dengan benar

Langkah-langkah tersebut sesuai dengan teori Sigit Priatmoko yang ditulis oleh Ade Iklima dalam skripsinya yang berjudul “Pengaruh Media Permainan *Truth Or Dare* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV MIS Al- Washliyah Sei Mencirim” yang menyatakan bahwa langkah-langkah pembelajaran menggunakan media kartu permainan *truth or dare* yaitu pertama guru membagi siswa menjadi 5-6 kelompok, kemudian guru menjelaskan aturan permainan, selanjutnya guru memutar spidol atau botol untuk mendapatkan satu kelompok yang akan bermain. Selanjutnya ketika sudah ada kelompok yang bermain maka perwakilan kelompok memilih kartu *truth or dare* untuk dijawab. Kemudian kelompok yang bermain berdiskusi terkait pertanyaan yang ada di kartu yang sudah dipilih. Ketika sudah berdiskusi maka kelompok tersebut menjawab pertanyaan dengan benar. Jika benar maka akan mendapatkan poin dan jika salah maka pertanyaan akan dilempar ke kelompok lain.⁵⁷

2. Faktor Pendukung dari Implementasi Media Kartu Permainan Berbasis *Truth or Dare Play* (TODP) pada Mata Pelajaran Fikih untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VIIIE MTs Negeri 1 Probolinggo Tahun Pelajaran 2023/2024

Keberhasilan dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media pasti terdapat faktor pendukung dan

⁵⁷ Ade Iklima, “Pengaruh Media Permainan *Truth Or Dare* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV MIS Al- Washliyah Sei Mencirim”, (Skripsi, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, 2019).

penghambat. Dalam Implementasi Media Kartu Permainan Berbasis *Truth or Dare Play* (TODP) pada Mata Pelajaran Fikih untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VIIIE MTs Negeri 1 Probolinggo Tahun Pelajaran 2023/2024 memiliki faktor pendukung diantaranya sebagai berikut:

1. Sarana dan Prasarana

Sarana dan prasarana menjadi faktor pendukung dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Penggunaan media pembelajaran yang menarik dan kreatif juga disertai dengan dukungan sarana dan prasarana yang baik. Dengan begitu akan mempermudah guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran fikih.

2. Lingkungan

Lingkungan juga berpengaruh dalam perkembangan siswa. Jika siswa berada pada lingkungan yang baik maka perkembangannya juga akan baik. Namun sebaliknya, jika berada pada lingkungan yang tidak baik maka akan juga berpengaruh yang tidak baik. Jadi lingkungan yang baik menjadi faktor pendukung dari peningkatan motivasi belajar siswa. Seorang guru harus bisa membuat suasana belajar yang menarik dan kreatif sehingga siswa tidak merasa bosan pada saat pembelajaran berlangsung.

3. Faktor Penghambat serta Solusi dari Implementasi Media Kartu Permainan Berbasis *Truth or Dare Play* (TODP) pada Mata Pelajaran Fikih untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII MTs Negeri 1 Probolinggo Tahun Pelajaran 2023/2024

Implementasi Media Kartu Permainan Berbasis *Truth or Dare Play* (TODP) pada Mata Pelajaran Fikih untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII MTs Negeri 1 Probolinggo juga memiliki faktor penghambat dan terdapat solusinya yaitu sebagai berikut:

1. Keterbatasan kartu *Truth or Dare Play*.

Kartu *truth or dare* yang terbatas menjadi faktor penghambat dari implementasi media kartu permainan berbasis *Truth or Dare Play* (TODP) pada mata pelajaran fikih untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VIII MTs Negeri 1 Probolinggo tahun pelajaran 2023/2024.

Seorang guru harus bisa mengatasi semua masalah yang ada di kelas pada saat pembelajaran supaya pembelajaran dapat berjalan sesuai tujuan. Ibu Umi Hanik sebagai guru mata pelajaran fikih di kelas VII mengatasi keterbatasan kartu tersebut dengan menyediakan lebih banyak lagi kartu *truth or dare* dan soal atau pertanyaan. Di kelas VIII terdapat 27 siswa, sehingga Ibu Umi Hanik harus menyediakan 27 kartu soal *truth* dan 27 kartu soal *dare*. Dengan begitu semua siswa akan mendapatkan kartu soal yang berbeda-beda. Meskipun

permainan kartu *truth or dare* ini dimainkan secara berkelompok tapi jika kartu soalnya menyediakan sesuai dengan jumlah siswa di kelas maka permainan akan lebih seru.

2. Tidak semua siswa suka dan minat dengan kartu *Truth or Dare Play*.

Siswa yang ada di dalam kelas pasti akan memiliki rasa suka dan minat terhadap cara yang dilakukan oleh guru pada saat menyampaikan materi. Oleh karena itu rasa suka dan minat dengan kartu *truth or dare play* menjadi faktor penghambat dari implementasi media kartu permainan berbasis *Truth or Dare Play* (TODP) pada mata pelajaran fikih untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VIIE MTs Negeri 1 Probolinggo tahun pelajaran 2023/2024.

Solusi yang dilakukan oleh ibu Umi Hanik selaku guru mata pelajaran fikih di kelas VII yaitu dengan menyesuaikan variasi permainan atau memasukkan elemen yang lebih menarik lagi untuk lebih memotivasi partisipasi dan antusias siswa. Karena tidak semua siswa mempunyai suka dan minat yang sama, sehingga guru harus memiliki kreatifitas yang lain untuk membuat pembelajaran yang berbeda.

Dengan demikian, implementasi media kartu permainan berbasis *Truth or Dare Play* (TODP) pada mata

pelajaran fikih untuk meningkatkan motivasi siswa kelas VIII MTs Negeri 1 Probolinggo tahun pelajaran 2023/2024 sudah menjadi fase penelitian yang mendalam. Melalui percobaan ini, peneliti dapat menyimpulkan bahwa penggunaan media kartu *Truth or Dare Play* (TODP) mempunyai potensi signifikan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Temuan ini memberikan bantuan untuk pengembangan metode pembelajaran yang inovatif dan kreatif dalam konteks mata pelajaran fikih. Oleh karena itu, penelitian ini diharapkan bisa menjadi landasan atau acuan bagi pendekata yang lebih kreatif dalam proses kegiatan belajar mengajar. Tidak hanya pada ruang lingkup MTS Negeri 1 probolinggo, tetapi juga bisa diimplementasikan secara luas untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di kelas serta kualitas pembelajaran di berbagai sekolah.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan penyajian data dan pembahasan temuan yang sudah dijabarkan oleh peneliti tentang “Implementasi Media Kartu Permainan Berbasis *Truth or Dare Play* (TODP) Pada Mata Pelajaran Fikih Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VIIE MTs Negeri 1 Probolinggo Tahun Pelajaran 2023/2024”, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Implementasi Media Kartu Permainan Berbasis *Truth or Dare Play* (TODP) Pada Mata Pelajaran Fikih terdapat langkah-langkah yaitu: siswa memulai pembelajaran dengan berdoa bersama, di kegiatan inti guru membentuk siswa menjadi beberapa kelompok, kemudian guru memulai permainan dengan memutar spidol atau botol dan kelompok yang bermain perwakilan memilih kartu untuk dijawab. Kelompok yang benar menjawab pertanyaan akan mendapatkan poin dan yang salah akan dilempar ke kelompok lain. Dan untuk kegiatan penutup guru bertanya terkait media kartu permainan berbasis *truth or dare* kemudian membuat kesimpulan tentang materi yang sudah dipelajari, dan ditutup dengan doa bersama kemudian guru mengucapkan salam. Untuk mengetahui hasil dari pembelajaran guru juga mengadakan evaluasi yang berupa tes tulis maupun non tulis. Guru juga diakhir pembelajaran bertanya terkait materi yang sudah dipelajari.

2. Faktor Pendukung dari Implementasi Media Kartu Permainan Berbasis *Truth or Dare Play* (TODP) pada Mata Pelajaran Fikih untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VIIE MTs Negeri 1 Probolinggo Tahun Pelajaran 2023/2024
 - a. Sarana dan prasarana
 - b. Lingkungan
3. Faktor Penghambat serta Solusi dari Implementasi Media Kartu Permainan Berbasis *Truth or Dare Play* (TODP) pada Mata Pelajaran Fikih untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VIIE MTs Negeri 1 Probolinggo Tahun Pelajaran 2023/2024
 - a. Keterbatasan kartu *Truth or Dare Play*. Solusinya yaitu menyediakan lebih banyak kartu *truth or dare play* dan juga menyediakan soal atau pertanyaan lebih banyak. Menyesuaikan dengan jumlah siswa yang ada di kelas.
 - b. Tidak semua siswa suka dan minat dengan kartu *truth or dare play*. Solusinya yaitu menyesuaikan variasi permainan atau memasukkan elemen yang lebih menarik lagi untuk lebih merangsang partisipasi dan antusias siswa.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang berjudul “Implementasi Media Kartu Permainan Berbasis *Truth or Dare Play* (TODP) Pada Mata Pelajaran Fikih Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VIIE MTs Negeri 1

Probolinggo Tahun Pelajaran 2023/2024”, ada beberapa saran yang bisa penulis sampaikan diantaranya sebagai berikut:

1. Kepada kepala MTs Negeri 1 Probolinggo untuk menggali lebih lanjut terkait variasi kartu TODP dengan konten yang lebih menarik dan relevan dengan kurikulum fikih. Hal ini diharapkan memberikan variasi yang lebih baik dalam merangsang keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.
2. Kepada guru MTs Negeri 1 Probolinggo supaya selalu memberi motivasi kepada siswa terkait seberapa penting pelajaran agama islam terutama fikih terhadap kehidupan sehari-hari.
3. Kepada peneliti selanjutnya supaya bisa mendorong penelitian lanjutan terkait dengan pengaruh jangka panjang dari implementasi kartu TODP dalam pembelajaran.

Dalam bab ini, telah dijabarkan secara jelas terkait implementasi media kartu permainan berbasis *Truth or Dare Play* (TODP) pada mata pelajaran fikih untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VIIIE MTs Negeri 1 Probolinggo Tahun Pelajaran 2023/2024. Dari hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, dapat diketahui bahwa terdapat dampak positif yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa. Keberhasilan dalam mengimplementasikan media kartu permainan berbasis *Truth or Dare* dalam proses pembelajaran khususnya mata pelajaran fikih bisa menjadi inspirasi bagi pengembangan strategi pendidikan yang dinamis dan interaktif. Proses pembelajaran ini

melibatkan antara guru dan siswa dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, menarik serta efektif. Penutup dalam bab ini diharapkan bisa memberikan kontribusi yang baik untuk perkembangan ilmu pendidikan, khususnya dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran fikih di tingkat MTs.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

DAFTAR PUSTAKA

- Amin, Alfauzan. Madrasah dan Pranata Sosial, Jurnal: At-Ta'lim, Vol 13, No. 2, Tahun 2014, 185.
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2013.
- B. Uno, Hamzah. *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara. 2012.
- Bagir, Haidar. *Memulihkan Sekolah Memulihkan Manusia*. Bandung: PT Mizan Pustaka, 2019.
- Dinata, Koswara. Pengembangan Media kartu *Truth Or Dare* Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Pembelajaran PPKN Kelas V Sekolah Dasar, (Universitas Pendidikan Indonesia Bandung), Bandung, 2021.
- Elmirawati, et.al. Hubungan Antara Aspirasi Siswa dan Dukungan Orang Tua dengan Motivasi Belajar serta Implikasinya terhadap Bimbingan Konseling. Jurnal Konseling Ilmiah, Vol. 02, No. 01 (Januari 2013), 02.
- Fathurrohman, Muhammad dan Sulistyorini, *Implementasi Manajemen Peningkatan Mutu Pendidikan Islam Peningkatan Lembaga Pendidikan Islam Secara Holistik*. Yogyakarta: Teras, 2012.
- Hanik, Umi. Diwawancara Oleh Peneliti. Probolinggo, 15 Januari 2024.
- Haq, Azhar. Motivasi Belajar Dalam Meraih Prestasi. Jurnal Vicratina, Vol. 3, no. 1 (2013), 202-208.
- Hardianti, *Pengembangan Media Permainan Truth and Dare pada Mata Pelajaran Biologi Untuk Siswa Kelas X SMA Negeri 12 Makassar*, (Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar), Makassar, 2018.
- <https://quran.kemenag.go.id/>
- <https://www.mtsn1probolinggo.sch.id>
- Ihsan, Fuad . *Dasar Dasar Kependidikan*. Jakarta: Rineka Cipta, 2008.
- Iklima, Ade. “Pengaruh Media Permainan *Truth Or Dare* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV MIS Al- Washliyah Sei Mencirim”, (Skripsi, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara), Sumatera Utara, 2019.
- Kementerian Agama RI, Surat An Nahl ayat 125, diakses 19 Desember 2023
- Kokom Komulasari, *Pembelajaran Kontekstual*. (Bandung: PT. Rafika Aditama, 2011), 4.

- Majid, Abdul. *Implementasi Kurikulum 2013 Kajian Teoritis dan Praktis*. Bandung: Interes Media, 2014.
- Mimmah, Mutham, dkk. Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Sains IPA Fisika Siswa dengan Menerapkan Media Permainan *Truth And Dare*, 5.
- Observasi di MTs Negeri 1 Probolinggo, 24 Januari 2024.
- Priatmoko, Sigit, dkk. Pengaruh Media Permainan Truth And Dare Terhadap Hasil Belajar Kimia Siswa Sma Dengan Visi Sets. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia* 2, no. 1 (2008): 231.
- Ramadhani, Ayu Lestari. Diwawancara oleh Peneliti. Probolinggo, 24 Januari 2024.
- Regina Azzahra, Cyntia. *Pengaruh Media Pembelajaran Kartu Truth Or Dare Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Pada Materi Sistem Reproduksi Manusia (Penelitian Quasi-Experimental pada Siswa Kelas XI SMAN 27 Bandung)*, (Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung), Bandung, 2021.
- Samsul Arifin, Moh. *Implementasi Media Pembelajaran Dalam Materi Pendidikan Agama Islam Kelas XII SMKN 1 Bondowoso Tahun Pelajaran 2019-202*, (Institut Agama Islam Negeri Jember), Jember, 2020.
- Sejarah dan Profil MTs Negeri 1 Probolinggo, diakses 16 Januari 2024
- Shoffa, Shoffan dan Iis Holisin, dkk. *Perkembangan Media Pembelajaran di Perguruan Tinggi*. Bojonegoro: Agrapana Media, 2021.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2017.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2019.
- Sundayana , Rostina. *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika*. Bandung: Alfabeta, 2013.
- Thabrani, Abd. Muis. *Pengantar dan Dimensi-Dimensi Pendidikan*. Jember: STAIN Jember Press, 2013.
- Tim Penyusun. *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*. Jember: IAIN Jember Press, 2020.
- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional

Wahyu Ningsih, Miftahur. Pengembangan Media permainan Monopoli *Truth And Dare* Untuk Meningkatkan *Self Confidence* Pada Siswa Siswi SMP Negeri 1 Balongbendo, (Skripsi Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya), Surabaya, 2018.

Wibawanto, Wanda. *Desain dan Pemograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Jember: Cerdas Ulet Kreatif, 2017.

Zaimina, Ach. Barocky, dkk. *Buku Pedoman Pendidikan Agama Islam (PAI)*.

Yogyakarta: Absolute Media, 2014.

Zaini, M. Syiroj. Diwawancara Oleh Peneliti. Probolinggo, 24 Januari 2024.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : NUR AFNI MEGA PUTRI

NIM : 202101010032

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Fakultas : Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan

Instansi : Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa dalam hasil penelitian ini tidak terdapat unsur penjiplakan karya penelitian atau karya ilmiah yang pernah dilakukukan atau dibuat orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila dikemudian hari ternyata hasil penelitian ini terbukti terdapat unsur-unsur penjiplakan dan ada klaim dari pihak lain, maka saya bersedia untuk diproses sesuai peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buar dengan sebenar-benarnya dan tanpa ada paksaan dari pihak manapun.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Jember, 01 April 2024

Saya yang menyatakan



Nur Afni Mega Putri

NIM. 202101010032


LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1

Matrik Penelitian

JUDUL	VARIABEL	INDIKATOR	SUMBER DATA	METODE PENELITIAN	FOKUS PENELITIAN
IMPLEMENTASI MEDIA KARTU PERMAINAN BERBASIS TRUTH OR DARE PLAY (TODP) PADA MATA PELAJARAN FIKIH UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA	1. Media Kartu Permainan Berbasis <i>Truth or Dare Play</i> (TODP)	1. Pengertian Media Kartu Permainan Berbasis <i>Truth or Dare Play</i> (TODP) 2. Langkah-langkah media kartu permainan berbasis <i>truth or dare play</i> (TODP) 3. Kelebihan dan kekurangan media	Data primer: Informan: • Mudakkir, S. Pd (Kepala Sekolah MTs Negeri 1 Probolinggo) • Nurul Khasanah, S. Pd (Wakil Ketua Kurikulum	Pendekatan penelitian: Kualitatif Jenis Penelitian: Deskriptif Teknik pengumpulan data: • Pengamatan • Wawancara • Dokumentasi	1. Bagaimana implementasi media kartu permainan berbasis <i>Truth or Dare Play</i> (TODP) pada mata pelajaran fikih untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VII E MTs Negeri 1

<p>KELAS VIIE MTs NEGERI 1 PROBOLINGGO</p>	<p>2. Motivasi belajar</p>	<p>kartu permainan berbasis <i>Truth or Dare Play</i> (TODP)</p> <p>1. Pengertian motivasi belajar</p> <p>2. Fungsi motivasi belajar</p> <p>3. Bentuk motivasi belajar</p>	<p>MTs Negeri 1 Probolinggo)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dra. Umi Hanik (Guru mata pelajaran fikih) • Peserta didik kelas VIIIE MTs Negeri 1 Probolinggo <p>Data sekunder:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Buku • Jurnal • Skripsi • Website 	<p>Analisis data:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reduksi data • Penyajian data • Verifikasi data. <p>Keabsahan data:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Triangulasi sumber • Triangulasi Teknik <p>Tahap penelitian:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pra penelitian • Penelitian • Pasca penelitian 	<p>Probolinggo?</p> <p>2. Apa saja faktor pendukung dari implementasi media kartu permainan berbasis <i>Truth or Dare Play</i> (TODP) pada mata pelajaran fikih untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VIIE MTs Negeri 1 Probolinggo?</p> <p>3. Apa saja faktor penghambat serta solusi dari implementasi</p>
--	----------------------------	--	---	---	--

				media kartu permainan berbasis <i>Truth or Dare Play</i> (TODP) pada mata pelajaran fikih untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VIIE MTs Negeri 1 Probolinggo?
--	--	--	--	--

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 2

PEDOMAN PENELITIAN

A. Pedoman Observasi

Implementasi Media Kartu Permainan Berbasis *Truth or Dare Play* (TODP) Pada Mata Pelajaran Fikih Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VIIIE MTs Negeri 1 Probolinggo Tahun Pelajaran 2023/2024

B. Pedoman Wawancara

1. Pedoman Wawancara Dengan Kepala Madrasah
 - a. Bagaimana sejarah MTs Negeri 1 Probolinggo?
 - b. Bagaimana profil MTs Negeri 1 Probolinggo mengenai mata pelajaran fikih?
 - c. Apakah peserta didik MTs Negeri 1 Probolinggo sudah bisa menguasai mata pelajaran fikih?
 - d. Berapa jumlah guru yang mengampu mata pelajaran fikih di MTs Negeri 1 Probolinggo?
2. Pedoman Wawancara Dengan WaKa Kurikulum
 - a. Bagaimana pendapat Ibu mengenai persiapan pembelajaran PAI terutama mata pelajaran fikih yang baik untuk peserta didik di MTs Negeri 1 Probolinggo?
 - b. Bagaimana pendapat Ibu mengenai pelaksanaan pembelajaran menggunakan media kartu permainan berbasis *Truth or Dare Play* (TODP) pada mata pelajaran fikih?
 - c. Bagaimana Ibu mengatur jadwal pelajaran fikih dalam 1 semester?

- d. Berapa jumlah peserta didik di MTs Negeri 1 Probolinggo?
3. Pedoman Wawancara Dengan Guru Mata Pelajaran Fikih
 - a. Menurut Ibu apa yang dimaksud pembelajaran Pendidikan Agama Islam (Fikih)?
 - b. Bagaimana tingkat kemampuan mata pelajaran fikih pada peserta didik di MTs Negeri 1 Probolinggo khususnya Kelas VIIIE?
 - c. Bagaimana proses pembelajaran mata pelajaran fikih menggunakan media kartu permainan berbasis *Truth or Dare Play* (TODP) pada peserta didik kelas VIIIE Mts Negeri 1 Probolinggo?
 - d. Materi apa yang digunakan pada mata pelajaran fikih tersebut?
 - e. Apa faktor pendukung dari implementasi media kartu permainan berbasis *Truth or Dare Play* (TODP) Pada Mata Pelajaran Fikih pada Siswa Kelas VIIIE MTs Negeri 1 Probolinggo?
 - f. Apa faktor penghambat serta solusi dari implementasi media kartu permainan berbasis *Truth or Dare Play* (TODP) Pada Mata Pelajaran Fikih pada Siswa Kelas VIIIE MTs Negeri 1 Probolinggo?
 - g. Bagaimana sistem penilaian yang dilakukan dalam pembelajaran fikih?
4. Pedoman Wawancara Dengan Peserta Didik
 - a. Apa yang kalian ketahui tentang mata pelajaran fikih?
 - b. Bagaimana proses pembelajaran fikih dengan guru yang mengajar?
 - c. Bagaimana cara penyampaian guru yang mengajar mata pelajaran

fikih di kelas kalian?

- d. Apa yang membuat kalian senang atau malas dalam proses pembelajaran fikih di kelas?
- e. Bagaimana kesan kalian dalam proses pembelajaran fikih menggunakan media kartu permainan berbasis *Truth Or Dare Play* (TODP)?

C. Pedoman Dokumentasi

1. Sejarah singkat berdirinya MTs Negeri 1 Probolinggo
2. Visi, Misi, dan Tujuan MTs Negeri 1 Probolinggo
3. Daftar Pendidik beserta tenaga kependidikan MTs Negeri 1 Probolinggo
4. Struktur Organisasi MTs Negeri 1 Probolinggo
5. Dokumentasi selama proses pembelajaran dengan menggunakan implementasi media kartu permainan berbasis *Truth Or Dare Play*

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 (TODP) Pada Mata Pelajaran Fikih pada Siswa Kelas VIIE MTs
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 Negeri 1 Probolinggo
 J E M B E R

Lampiran 3

DOKUMENTASI

	
<p>Menyerahkan Surat Izin Penelitian Beserta Silarurahmi dengan Kepala MTs Negeri 1 Probolinggo</p>	<p>Wawancara dengan Kepala MTs Negeri 1 Probolinggo</p>
	
<p>Wawancara dengan WaKa Kurikulum MTs Negeri 1 Probolinggo</p>	<p>Wawancara dengan Guru Mata Pelajaran Fikih MTs Negeri 1 Probolinggo</p>



Wawancara dengan Peserta Didik Kelas
VIII MTs Negeri 1 Probolinggo

Wawancara dengan Peserta Didik Kelas
VIII MTs Negeri 1 Probolinggo



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

Kegiatan Pembelajaran Menggunakan
Media Kartu *Truth Or Dare*

Kelompok Pemenang Ketika Kegiatan
Pembelajaran Menggunakan Media Kartu
Truth Or Dare

Lampiran 4

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : MTsN. 1 Probolinggo	Kelas/Semester : VII/ 1I (Genap)
Mata Pelajaran : Fikih	Alokasi Waktu : 2 x 40 Menit
Materi Pokok : Shalat Jum'at	Kompetensi Dasar : 3.2 dan 4.2

Tujuan Pembelajaran

1. Menjelaskan ketentuan dan tata cara shalat jum'at dengan baik dan benar
2. Mempraktikkan ibadah shalat jum'at dalam kehidupan sehari-hari dengan baik dan benar
3. Menunjukkan kebiasaan berperilaku taat beribadah dan sikap tanggung jawab dan kehidupan sehari-hari

Media Pembelajaran/Sumber Pelajaran

1. Papan tulis dan spidol
2. Kartu *Truth Or Dare Play* (TODP)
3. Buku paket fikih MTs kelas VII

Kegiatan Pembelajaran

	Kegiatan
Kegiatan awal/Pembukaan pelajaran	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Guru mengucapkan salam ❖ Guru meminta salah satu siswa untuk memimpin doa ❖ Guru memeriksa kesiapan diri siswa dengan mengisi lembar kehadiran ❖ Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai ❖ Guru menyampaikan langkah-langkah

	pembelajaran
Kegiatan inti	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok ❖ Guru mengajak siswa untuk memulai permainan dengan memanggil ketua kelompok ❖ Ketua kelompok melempar koin untuk mengetahui kartu apa yang akan dimainkan yaitu jika muncul huruf “T” maka pemain harus mengambil kartu <i>Truth</i>, dan jika muncul huruf “D” maka pemain harus mengambil kartu <i>Dare</i>. ❖ Kemudian ketua kelompok membacakan soal dan teman satu kelompok berdiskusi untuk menjawab pertanyaan dan hanya memiliki waktu 2 menit untuk menjawab dan mencari jawaban ❖ Kemudian jika sudah menemukan jawaban maka pemain langsung membacakan jawaban, jika benar maka akan mendapatkan 100 poin dan jika salah maka akan dilempar ke kelompok yang lain. ❖ Jika pemain kelompok satu sudah selesai maka dilanjutkan kelompok selanjutnya.
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Guru menanyakan perasaan siswa setelah melakukan permainan <i>Truth Or Dare</i> ❖ Guru meminta perwakilan siswa untuk menyimpulkan pembelajaran mengenai

	<p>ketentuan dan tata cara shalat jum'at</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Guru memberikan penguatan terhadap hasil kesimpulan yang sudah dibuat oleh perwakilan siswa ❖ Guru mengajak siswa untuk menutup pembelajaran dengan do'a.
--	---

Penilaian Hasil Pembelajaran

1. Penilaian Sikap : Observasi/ Jurnal
2. Penilaian Pengetahuan : Tes Lisan, Tugas
3. Penilaian Keterampilan : Diskusi dan presentasi

Probolinggo, 24 Januari 2024

Kepala MTsN 1 Probolinggo

Guru Mata Pelajaran,



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

NIP. 197210051999031001

Dra. UMI HANIK









J E M B E R

NIP. 196711242007012020

Lampiran 5

**JURNAL KEGIATAN PENELITIAN
DI MTs NEGERI 1 PROBOLINGGO**

**JURNAL KEGIATAN PENELITIAN
DI MTs NEGERI 1 PROBOLINGGO**

No.	Hari/ Tanggal	Kegiatan	Informan	Tanda Tangan
1.	Senin/ 08 Januari 2024	Penyerahan Surat Izin Penelitian dan Silaturahmi	Bapak Mudakkir, S. Pd	
2.	Rabu/ 10 Januari 2024	Wawancara dengan Kepala MTs Negeri 1 Probolinggo	Bapak Mudakkir, S. Pd	
3.	Kamis/ 11 Januari 2024	Wawancara dengan WaKa Kurikulum MTs Negeri 1 Probolinggo	Ibu Nurul Nur Khasanah, S. Pd	
4.	Senin/ 15 Januari 2024	Wawancara dengan guru mata pelajaran fikih MTs Negeri 1 Probolinggo	Ibu Dra. Umi Hanik	
5.	Rabu/ 24 Januari 2024	Observasi kegiatan pembelajaran fikih menggunakan kartu TODP kelas VIIIE MTs Negeri 1 Probolinggo	Ibu Dra. Umi Hanik	
6.	Rabu/ 24 Januari 2024	Wawancara dengan peserta didik kelas VIIIE MTs Negeri 1 Probolinggo	Ayu Lestari Ramadhani	
7.	Rabu/ 24 Januari 2024	Wawancara dengan peserta didik kelas VIIIE MTs Negeri 1 Probolinggo	Moh. Syiroj Zaini	
8.	Minggu/ 28 Januari 2024	Meminta surat keterangan selesai penelitian	Bapak Mudakkir, S. Pd	

J E M B E R

Peneliti



Nur Afni Mega Putri

NIM. 202101010032

Probolinggo, 28 Januari 2024

Kepala MTsN 1 Probolinggo

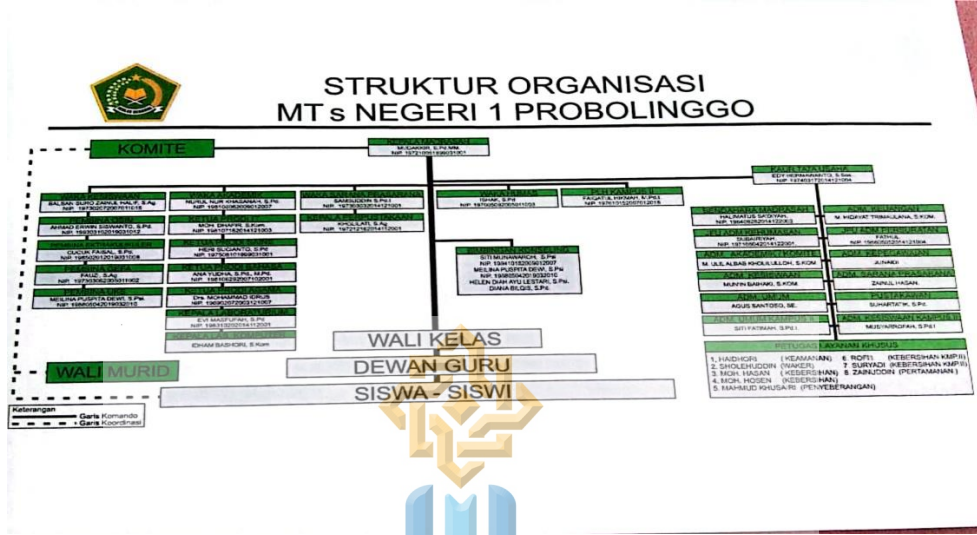


MUDAKKIR, S. Pd, MM.

NIP. 197210051999031001

Lampiran 6

STRUKTUR ORGANISASI MTs NEGERI 1 PROBOLINGGO



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 7

VISI, MISI, dan TUJUAN MTs NEGERI 1 PROBOLINGGO

1. Visi

Terciptanya Insan Yang Beriman Dan Bertaqwa, Berprestasi Tinggi, Berwawasan Iptek Dan Berbudaya Lingkungan.

2. Misi

- a. Menanamkan dasar keimanan dan ketaqwaan kepada Allah SWT
- b. Membentuk kepribadian yang berakhlakul karimah
- c. Meningkatkan kualitas pembelajaran madrasah
- d. Mengembang kanpotensi bakat minat
- e. Meningkatkan kompetensi tentang IPTEK
- f. Membentuk warga madrasah yang peduli pada pelestarian lingkungan
- g. Melakukan upaya pencegahan, pencemaran, dan kerusakan lingkungan

3. Tujuan

- a. Meningkatkan pembinaan furudulainiyah dengan baik dan benar
- b. Menciptakan kepribadian yang berakhlakul karimah dengan istiqomah
- c. Meningkatkan lulusan madrasah yang kompeten dan berprestasi
- d. Meningkatkan lulusan yang kompeten sesuai bakat minatnya
- e. Meningkatkan kompetensi tentang IPTEK
- f. Meningkatkan kesadaran warga madrasah yang peduli pada

pelestarian lingkungan

- g. Melakukan upaya pencegahan, pencemaran, dan kerusakan lingkungan secara menyeluruh.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 8

SURAT KETERANGAN IZIN PENELITIAN



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp.(0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136
 Website: <http://itik.uinkhas-jember.ac.id> Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-5240/In.20/3.a/PP.009/01/2024

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Yth. Kepala MTs NEGERI 1 PROBOLINGGO
 Jl. Raya Panglima Sudirman No. 59 Karanganyar
 Karanganyar Paiton Probolinggo

Dalam rangka menyelesaikan tugas Skripsi pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, maka mohon diijinkan mahasiswa berikut :

NIM : 202101010032
 Nama : NUR AFNI MEGA PUTRI
 Semester : Semester Delapan
 Program Studi : PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai "Implementasi Media Kartu Permainan Berbasis *Truth Or Dare Play* (Todp) Pada Mata Pelajaran Fikih Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII MTs Negeri 1 Probolinggo" selama 20 (dua puluh) hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak/Ibu Mudakkir, S. Pd.

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 05 Januari 2024
 Universitas Islam Negeri
 Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
 KHOTIBUL UMAM
 Dekan Bidang Akademik,

Lampiran 9

SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN PROBOLINGGO
MADRASAH TSANAWIYAH NEGERI 1
 Jalan Raya Panglima Sudirman Nomor 59 Karanganyar Paoton 67291
 Telepon/Faximile (0335) 771684 ; E-mail: mtsn.paoton@gmail.com
 Website : www.mtsn1probolinggo.sch.id

Nomor : b.057/MTs.13.8.1/PP.00.5/01/2024 28 Januari 2024
 Lampiran : -
 Perihal : Pemberitahuan

Kepada,
 Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
 Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Assalamu'alaikum Wr Wb

Merujuk pada surat yang masuk pada kami nomor : B-5240/In.20/3.a/PP.009/01/2024 tanggal 05 Januari 2024 perihal permohonan ijin penelitian, dengan ini kami memberi izin, untuk mahasiswa atas nama berikut :

Nama : NUR AFNI MEGA PUTRI
 NIM : 202101010032
 Semester : 8 (Delapan)
 Program Studi : Pendidikan Agama Islam (PAI)

Untuk melakukan penelitian lapangan dalam rangka penyusunan tugas akhir mulai tanggal, 08 s.d 27 Januari 2024, dengan judul "IMPLEMENTASI MEDIA KARTU PERMAINAN BERBASIS TRUTH OR DARE PLAY (TODP) PADA MATA PELAJARAN FIKH UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS VII E DI MADRASAH NEGERI 1 PROBOLINGGO"

Demikian surat ini kami buat, untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Wassalamu'alaikum Wr Wb.



BIODATA PENULIS



Nama : Nur Afni Mega Putri
 NIM : 202101010032
 Tempat, Tanggal Lahir : Probolinggo, 23 September 2002
 Alamat : Jl. Sukapura Dusun Krajan 2, RT 006, RW 004, Desa
 Sepuh Gembol, Kecamatan Wonomerto, Kabupaten
 Probolinggo
 Email : afnimega23@gmail.com
 Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
 Prodi : Pendidikan Agama Islam
Pendidikan Formal
 2007-2008 : TK Pertiwi 2
 2008-2014 : SD Negeri Sepuh Gembol 2
 2014-2016 : Madrasah Tsanawiyah Walisongo
 2017-2020 : Madrasah Aliyah Negeri 2 Kota Probolinggo
 2020- Sekarang : Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq
 Jember