

**PENGGUNAAN STRATEGI *JOEPARDY GAME* DENGAN
MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP PENINGKATAN
PRESTASI BELAJAR KOGNITIF SISWA PADA MATA
PELAJARAN FIKIH MATERI PUASA RAMADHAN
SISWA KELAS III DI MI MIFTAHUL ULUM PANCUR
MAYONG JEPARA**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Syarat
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
dalam Ilmu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



Oleh:

INDANA ZULFA
NIM: 103911019

**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI WALISONGO
SEMARANG
2014**

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Indana Zulfa

NIM : 103911019

Jurusan/Program Studi : PGMI/ S1

Menyatakan bahwa skripsi ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian/ karya saya sendiri, kecuali bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya.

Semarang, 02 Desember 2014

Saya yang menyatakan,

Indana Zulfa
NIM: 103911019



KEMENTERIAN AGAMA R.I.
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI WALISONGO
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

Jl. Prof. Hamka Kampus II Ngaliyan Telp. 024-7601295

Fax. 7615387 Semarang 50185

PENGESAHAN

Naskah skripsi dengan:

Judul : **PENGUNAAN STRATEGI JOEPARDY GAME
DENGAN MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP
PENINGKATAN PRESTASI BELAJAR KOGNITIF
SISWA PADA MATA PELAJARAN FIKIH MATERI
PUASA RAMADHAN SISWA KELAS III DI MI
MIFTAHUL ULUM PANCUR MAYONG JEPARA**

Nama : Indana Zulfa

NIM : 103911019

Jurusan : PGMI

telah diujikan dalam sidang munaqosyah oleh Dewan Penguji Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan IAIN Walisongo dan dapat diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana Ilmu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyyah.

Semarang, 11 Desember 2014

DEWAN PENGUJI

Ketua,

Dr. H. Abdul Rahman, M.Ag.

NIP: 19691105 199403 1 003

Sekretaris,

Dra. Ani Hidayati, M.Pd.

NIP: 19611205 199303 2 001

Penguji I,

Dr. Syamsul Ma'arif, M.Ag.

NIP: 19741030 200212 1 002

Penguji II,

Nadhifah, S.Th.I, M.S.I

NIP: 19750827 200312 2 003

Pembimbing,

H. Amin Farid, M.Ag.

NIP: 197101614 200003 1 002

NOTA DINAS

Semarang, 02 Desember 2014

Kepada
Yth. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
IAIN Walisongo
di Semarang

Assalamu 'alaikum wr.wb.

Dengan ini diberitahukan bahwa saya telah melakukan bimbingan, arahan dan koreksi naskah skripsi dengan:

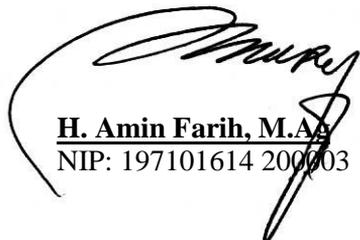
Judul : **Penggunaan Strategi *Jeopardy Game* dengan Media Audio Visual terhadap Peningkatan Prestasi Belajar Kognitif Siswa pada Mata Pelajaran Fikih Materi Puasa Ramadhan Siswa Kelas III di MI Miftahul Ulum Pancur Mayong Jepara**

Nama : Indana Zulfa
NIM : 103911019
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Program Studi : PGMI

Saya memandang bahwa naskah skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan IAIN Walisongo untuk diajukan dalam Sidang Munaqasyah.

Wassalamu 'alaikum wr.wb.

Pembimbing,



H. Amin Farih, M.A.
NIP: 197101614 200603 1 002

ABSTRAK

Judul : Penggunaan Strategi *Jeopardy Game* Dengan Media Audio Visual Terhadap Peningkatan Prestasi Belajar Kognitif Siswa Pada Mata Pelajaran Fikih Materi Puasa Ramadhan Siswa Kelas III di MI Miftahul Ulum Pancur Mayong Jepara

Penulis : Indana Zulfa

NIM : 103911019

Skripsi ini membahas tentang “penggunaan strategi *jeopardy game* dengan media audio visual terhadap peningkatan prestasi belajar kognitif siswa pada mata pelajaran fikih materi puasa Ramadhan siswa kelas III di MI Miftahul Ulum Pancur Mayong Jepara”. Kajiannya dilatarbelakangi oleh rendahnya prestasi belajar siswa dan kurangnya kemampuan guru dalam mengembangkan strategi pembelajaran pada mata pelajaran fikih materi puasa Ramadhan. Masih banyak nilai peserta didik yang belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM). Oleh sebab itu perlu adanya perubahan metode maupun strategi pembelajaran agar peserta didik mampu memahami materi puasa Ramadhan dengan baik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana efektivitas penggunaan strategi *jeopardy game* dengan media audio visual terhadap peningkatan prestasi belajar kognitif siswa pada mata pelajaran fikih materi puasa Ramadhan siswa kelas III di MI Miftahul Ulum Pancur Mayong Jepara. Studi ini dimaksudkan untuk menjawab permasalahan: Bagaimana efektivitas penggunaan strategi *jeopardy game* dengan media audio visual terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran fikih materi puasa Ramadhan siswa kelas III di MI Miftahul Ulum Pancur Mayong Jepara?

Permasalahan tersebut dibahas melalui penelitian kuantitatif eksperimen dengan desain “*pretest-posttest control group design*” yang dilaksanakan di kelas III MI Miftahul Ulum Pancur Mayong Jepara. Madrasah tersebut dijadikan sebagai sumber data untuk mendapatkan data keadaan peserta didik. Datanya diperoleh dengan metode dokumentasi dan metode tes. Sebelum diberi perlakuan terlebih dahulu dilakukan uji keseimbangan yaitu uji normalitas,

homogenitas dan uji kesamaan dua rata-rata dengan menggunakan *pretest*. Kemudian sampel dipilih dua kelas teknik *total sampling*. Setelah itu kedua kelas diberi perlakuan yang berbeda, kelas eksperimen menggunakan strategi *jeopardy game* dengan media audio visual dan kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional.

Setelah data didapat, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat analisis yaitu uji normalitas dan homogenitas. Kemudian data dianalisis dengan uji perbedaan rata-rata (uji t) pihak kanan. Kajian ini menunjukkan bahwa : rata-rata prestasi mata pelajaran fikih peserta didik yang diajar dengan strategi *jeopardy game* dengan media audio visual lebih baik dari pada peserta didik yang diajar dengan metode pembelajaran konvensional. Hal ini berdasarkan perhitungan hasil penelitian yaitu diperoleh $t_{hitung} = 2,733$ sedangkan $t_{tabel} = 1,684$. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak. Berdasarkan data yang diperoleh rata-rata nilai tes akhir kelas eksperimen = 70,14 dan kelas kontrol = 63,19, sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan strategi *jeopardy game* dengan media audio visual efektif dari pada metode pembelajaran konvensional.

TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Penulisan transliterasi huruf-huruf Arab Latin dalam skripsi ini berpedoman pada SKB Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan R.I. Nomor: 158/1987 dan Nomor: 0543b/U/1987. Penyimpangan penulisan kata sandang [al-] disengaja secara konsisten agar sesuai teks Arabnya.

ا	a	ط	ṭ
ب	b	ظ	ẓ
ت	t	ع	‘
ث	s	غ	g
ج	j	ف	f
ح	ḥ	ق	q
خ	kh	ك	k
د	d	ل	l
ذ	z	م	m
ر	r	ن	n
ز	z	و	w
س	s	ه	h
ش	sy	ء	’
ص	ṣ	ي	y
ض	ḍ		

Bacaan Madd:

ā = a panjang

ī = i panjang

ū = u panjang

Bacaan Diftong:

au = أو

ai = أي

iy = إي

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji dan syukur dengan hati yang tulus dan pikiran yang jernih, tercurahkan kehadiran Allah SWT, atas limpahan rahmat, hidayah, dan taufik serta inayah-Nya sehingga penulis dapat menyusun dan menyelesaikan skripsi dengan judul “Penggunaan strategi *jeopardy game* dengan media audio visual terhadap peningkatan prestasi belajar kognitif siswa pada mata pelajaran fikih materi puasa Ramadhan siswa kelas III di MI Miftahul Ulum Pancur Mayong Jepara” dengan baik.

Skripsi ini disusun guna memenuhi dan melengkapi persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S-1) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Institut Agama Islam Negeri Walisongo Semarang jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI). Penulis dalam menyelesaikan skripsi ini mendapat bantuan baik moril maupun materiil dari berbagai pihak, maka pada kesempatan ini dengan rasa hormat yang dalam penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. H. Darmu'in, M. Ag. selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Institut Agama Islam Negeri Walisongo Semarang.
2. H. Fakrur Rozi, M. Ag, selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Institut Agama Islam Negeri Walisongo Semarang.
3. H. Amin Farih, M. Ag, selaku Dosen Pembimbing, yang telah memberikan bimbingan dan arahan dalam penyusunan skripsi ini.

4. Bapak dan Ibu Dosen Jurusan PGMI yang selalu memberi ilmu, motivasi dan pengarahan dalam perkuliahan.
5. Drs. H. Mat Solikhin, M.Ag., selaku Dosen Wali yang memberikan nasehat dan saran dalam penyusunan skripsi ini
6. Dosen, pegawai, dan seluruh civitas akademika di lingkungan Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Walisongo Semarang.
7. Mustafid S.Hi. selaku Kepala Madrasah MI Miftahul Ulum Pancur Mayong Jepara yang telah memberikan izin penelitian kepada penulis.
8. Bapak dan Ibu guru serta karyawan MI Miftahul Ulum Pancur Mayong Jepara.
9. Keluarga penulis, Bapak H. Nur Maftuhan al-Hafidz dan Ibu Khumaidah selaku orang tua penulis, adik penulis Ahmad Ubaidillah, yang telah memberikan do'a , motivasi dan semangat baik moril maupun materiil yang sangat luar biasa tanpa lelah kepada penulis
10. Kakak-kakak beserta keluarga penulis yang telah memberikan doa, dorongan, dan semangat.
11. Seseorang yang selalu memotivasi diri saya untuk menjadi mutiara yang berharga yaitu Arwani Syadad al-Hafidz dan dia juga selalu memberi semangat serta tak pernah bosan dan lelah mendo'akan penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

12. Sahabat-sahabat terbaikku yang telah memberikan semangat mas Akif, Faizah, Atik, Erna, Nining, Ulil, Khafidz, Ana, Mila dan sahabat-sahabat saya yang tidak bisa disebutkan satu persatu.
13. Rekan-rekan mahasiswa Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah khususnya PGMI A Angkatan 2010 atas motivasi yang selalu diberikan kepada penulis.
14. Teman-teman kost Savira 24 yang selalu memberi dukungan, do'a dan semangat kepada penulis.
15. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah memberikan dukungan baik moril maupun materiil demi terselesaikannya skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan dan jauh dari kesempurnaan. Kritik dan saran sangat penulis harapkan untuk perbaikan dan kesempurnaan hasil yang telah didapat. Akhirnya, hanya kepada Allah penulis berdo'a, semoga skripsi ini dapat memberi manfaat dan mendapat ridho dari-Nya, *Amin Yarabbal 'aalamin*

Semarang, 11 Desember 2014
Penulis

Indana Zulfa
NIM. 103911019

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN	ii
PENGESAHAN	iii
NOTA PEMBIMBING	iv
ABSTRAK	v
TRANSLITERASI ARAB-LATIN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
 BAB I : PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	7
D. Manfaat Penelitian	7
 BAB II : LANDASAN TEORI	
A. Deskripsi Teori	9
1. Pembelajaran Fikih	9
2. Puasa Ramadhan	15
3. Prestasi Belajar	30
4. Strategi Pembelajaran	39
5. Strategi <i>Joepardy Game</i>	41

6. Penggunaan Strategi <i>Jeopardy Game</i> pada Pembelajaran Fikih Siswa MI.....	43
7. Media Audio Visual.....	45
B. Kajian pustaka.....	50
C. Rumusan Hipotesis.....	55
BAB III : METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian.....	57
B. Tempat dan Waktu Penelitian	57
C. Populasi dan Sampel Penelitian	58
D. Variabel Penelitian	59
E. Teknik Pengumpulan Data	60
F. Teknik Analisis Data Penelitian.....	61
BAB IV : DESKRIPSI DAN ANALISIS DATA	
A. Deskripsi Data Hasil Penelitian.....	73
B. Analisis Data Hasil Penelitian.....	75
C. Pembahasan Hasil Penelitian	88
D. Keterbatasan Penelitian	95
BAB V : PENUTUP	
A. Simpulan	97
B. Saran.....	98
C. Penutup.....	98
DAFTAR KEPUSTAKAAN	
LAMPIRAN-LAMPIRAN	
RIWAYAT HIDUP	

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1	Hasil Analisis Validitas Butir Soal
Tabel 4.2	Prosentase Tingkat Kesukaran Butir Soal
Tabel 4.3	Prosentase Daya Pembeda Butir Soal
Tabel 4.4	Hasil Perhitungan Uji Normalitas Awal
Tabel 4.5	Nilai Variansi Keadaan Awal
Tabel 4.6	Sumber Data Homogenitas Awal
Tabel 4.7	Hasil Uji-t Persamaan Rata-rata Dua Kelas
Tabel 4.8	Hasil Perhitungan Uji Normalitas Akhir
Tabel 4.9	Nilai Variansi Data Akhir
Tabel 4.10	Sumber Data Homogenitas akhir
Tabel 4.11	Hasil Uji-t Perbedaan Dua Rata-rata akhir