

## KATA PENGANTAR

*Alhamdulillahilladzii bini'matihii tatimmusshoolihaat.* Seluruh rasa syukur disampaikan hanya kepada Allah *Subhaanahu wa ta'ala* yang tidak pernah berhenti memberikan rahmat dan pertolongan-Nya sehingga peneliti dimampukan dalam menyelesaikan skripsi dengan judul: “**Pengembangan Modul Matematika Berbasis Game Edukasi pada Materi Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel Terintegrasi Keislaman**”. Sholawat dan salam senantiasa dilimpahkan kepada *Nabiyullah Al-Musthofa* Muhammad *Shollaallahu 'alaihi wa sallam*, juga kepada *ahlul bait, shahaabaat & shahaabiyyat* dan semoga syafaatnya sampai kepada kita sebagai umat nya hingga umat akhir zaman kelak. *Aamiin*.

Tujuan penulisan penelitian ini adalah untuk memenuhi salah satu syarat dalam mengikuti sidang skripsi dan mendapatkan gelar sarjana di Program Studi Pendidikan Matematika, Universitas Siliwangi. Bersamaan dengan penyusunan skripsi ini, peneliti menerima bantuan, bimbingan dan motivasi dari berbagai pihak. Oleh karenanya, peneliti menyampaika do'a terbaik dan *jazaakumullohu khoiron katsiron* kepada:

1. Ike Natalliasari, M.Pd. selaku pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, arahan dan motivasi kepada peneliti selama penyusunan skripsi.
2. Siska Ryane Muslim, M.Pd. selaku pembimbing II sekaligus wali dosen yang telah memberikan bimbingan, arahan, bantuan dan motivasi kepada peneliti selama mengikuti kegiatan pembelajaran di Universitas Siliwangi.
3. Mamah, Ummii, Ibu, Umi Susan, Bunda, Ummu Rais, dan Ustadzah Shabrina yang tidak pernah berhenti memberikan dukungan, bantuan, bimbingan, do'a, dan inspirasi sepanjang hidup peneliti.
4. Pimpinan Pondok Pesantren Modern Al-Islam Cirebon, kepala SMA Al-Islam *Boarding School* Cirebon, dan jajaran *ustaadzaat* yang telah memberikan izin dan memberikan kemudahan dalam pelaksanaan penelitian di pondok Pondok Pesantren Modern Al-Islam *Boarding School* Cirebon.
5. Validator modul yang telah berkontribusi dalam memberikan penilaian terhadap modul yang telah dikembangkan oleh peneliti.
6. Vepy Apiati, M.Pd. selaku ketua Program Studi Pendidikan Matematika, Universitas Siliwangi.

7. Seluruh staf dosen dan *civitas* akademik Program Studi Pendidikan Matematika, Universitas Siliwangi yang turut memberikan bantuan dan kemudahan kepada peneliti selama mengikuti kegiatan pembelajaran di Universitas Siliwangi.
8. Segenap keluarga tercinta selalu memberikan dukungan dan do'a dalam setiap urusan peneliti.
9. Segenap sahabat dan rekan sejawat yang selalu setia bercengkrama, saling mengirim do'a dan memberi hiburan serta motivasi kepada peneliti, khususnya Risma, Sekar, dan teman-teman yang lain yang tidak dapat disebutkan satu-persatu.
10. Peserta didik kelas X MIPA 3 dan X MIPA 4 di SMA Al-Islam *Boarding School* Cirebon yang telah memberikan bantuan dan kesediaannya untuk dijadikan sebagai subjek penelitian ini.
11. Semua pihak yang telah terlibat dalam memberikan kontribusi berupa bantuan, bimbingan, motivasi, dan inspirasi kepada peneliti selama penyusunan skripsi.

Peneliti berharap skripsi yang disusun dan produk yang dihasilkan dari penelitian ini bisa memberikan manfaat dan masalah bagi banyak pihak, terutama bagi peneliti, pembaca, dan pelaku pendidikan. Akhir kata,

*Walhamdulillah robbil 'alamiin.*

*Allahul muwaffiq.*

Tasikmalaya, Desember 2022

Peneliti

## DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
SURAT KETERANGAN .....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH .....	iv
ABSTRAK .....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR .....	xi
DAFTAR LAMPIRAN .....	xii
BAB 1 PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	6
1.3 Definisi Operasional .....	6
1.3.1 Pengembangan modul .....	6
1.3.2 <i>Game</i> edukasi .....	7
1.3.3 Integrasi keislaman.....	7
1.3.4 Modul .....	7
1.3.5 Kelayakan modul.....	8
1.4 Tujuan Penelitian .....	8
1.5 Manfaat Penelitian .....	9
1.5.1 Manfaat Teoretis .....	9
1.5.2 Manfaat Praktis .....	9
BAB 2 LANDASAN TEORETIS .....	10
2.1 Kajian Teori.....	10
2.1.1 Penelitian Pengembangan .....	10

2.1.2	Modul .....	11
2.1.3	Kelayakan Modul .....	12
2.1.4	<i>Game</i> Edukasi .....	12
2.1.5	Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel (SPLTV) .....	17
2.1.6	Integrasi Keislaman.....	18
2.1.7	Model ADDIE.....	19
2.2	Hasil Penelitian yang Relevan .....	21
2.3	Kerangka Teoretis.....	22
2.4	Fokus Penelitian.....	24
BAB 3 PROSEDUR PENELITIAN .....		25
3.1	Metode Penelitian .....	25
3.2	Sumber Data Penelitian .....	29
3.2.1	Sumber Data Primer .....	29
3.2.2	Sumber data sekunder .....	29
3.3	Teknik Pengumpulan Data Penelitian .....	30
3.4	Instrumen Penelitian .....	31
3.5	Teknik Analisis Data .....	33
3.6	Waktu dan Tempat Penelitian.....	35
BAB 4 HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....		37
4.1	Hasil Penelitian.....	37
4.2	Pembahasan Hasil Penelitian.....	54
BAB 5 SIMPULAN DAN SARAN .....		62
5.1.	Simpulan.....	62
5.2.	Saran .....	63
DAFTAR PUSTAKA .....		64
RIWAYAT HIDUP PENULIS .....		131

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1. Kisi-Kisi Penilaian Instruksional .....	31
Tabel 3.2. Kisi-Kisi Penilaian Kualitas Materi Bidang Matematika.....	32
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Penilaian Kualitas Materi Keislaman .....	33
Tabel 3.4. Kisi-Kisi Lembar Respon Peserta Didik .....	33
Tabel 3.5. Bobot Skala Likert .....	34
Tabel 3.6. Tabel Klasifikasi Kelayakan .....	34
Tabel 3.7. Tabel Klasifikasi Respon Peserta Didik.....	35
Tabel 3.8. Jadwal Pelaksanaan Penelitian .....	36
Tabel 4.1 Tabel Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kemampuan.....	38
Tabel 4.2 Data Validasi Lembar Instrumen .....	42
Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Materi Bidang Matematika.....	43
Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Materi Bidang Keislaman.....	45
Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Instruksional Modul .....	46
Tabel 4.6 Data Uji Coba Skala Terbatas .....	52
Tabel 4.7 Data Uji Coba Skala Meluas .....	53
Tabel 4.8 Tabulase Perbandingan Hasil Uji Coba Skala Terbatas dan Skala Meluas ...	58

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1. Teka-Teki Silang ( <i>Criss-Cross Puzzle</i> ).....	15
Gambar 2.2. <i>Maze Puzzle</i> .....	16
Gambar 2.3. <i>Math Square</i> .....	16
Gambar 2.4. Temukan Kata .....	16
Gambar 2.5. Kerangka Teoretis .....	24
Gambar 3.1. Diagram Pengembangan Model ADDIE menurut Branch (2009) .....	26
Gambar 4.1. Tampilan <i>Design</i> Modul Sebelum dan Sesudah Revisi berdasarkan rekomendasi ahli mtaeri .....	50
Gambar 4.2 Tampilan Modul sebelum dan setelah Revisi berdasarkan Rekomendasi Ahli Instruksional Modul .....	51

## DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Lembar Hasil Wawancara.....	68
Lampiran 2 Lembar Hasil Validasi Instrumen 1-1.....	75
Lampiran 3. Lembar Hasil Validasi Instrumen 2-1.....	79
Lampiran 4. Lembar Hasil Validasi Instrumen 1-2.....	83
Lampiran 5. Lembar Hasil Validasi Instrumen 2-2.....	87
Lampiran 6. Lembar Validasi Ahli Materi 1 .....	91
Lampiran 7. Lembar Hasil Validasi Ahli Materi 2 .....	95
Lampiran 8. Lembar Hasil Validasi Ahli Materi 3 .....	99
Lampiran 9. Lembar Hasil Validasi Ahli Materi 4 .....	103
Lampiran 10. Lembar Hasil Validasi Ahli Instruksional Modul .....	107
Lampiran 11. Lembar Hasil Validasi Ahli Materi Bidang keislaman.....	111
Lampiran 12. Tampilan Modul .....	115
Lampiran 13. Contoh Lembar Respon Peserta Didik .....	123
Lampiran 14. Tabulase Hasil Uji Coba Skala Terbatas .....	125
Lampiran 15. Tabulase Hasil Validasi Ahli Materi Bidang Matematika.....	126
Lampiran 16. Tabulase Data Hasil Uji Coba Skala Meluas.....	127
Lampiran 17. Dokumentasi Pelaksanaan Penelitian .....	129
Lampiran 18. SK Pembimbing.....	130