

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM MENGGUNAKAN PERMAINAN ULAR
TANGGA BERBASIS *QR-CODE* DI SMP NEGERI 2 SATU ATAP
HALONGONAN TAHUN AJARAN 2024/2025



SKRIPSI

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

Oleh :

MUHAMMAD IHSAN SIREGAR

21104010049

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA

2025

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Muhammad Ihsan Siregar
NIM : 21104010049
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas : UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi saya ini adalah asli hasil karya atau penelitian saya sendiri dan bukan plagiasi dari karya orang lain. Jika ternyata di kemudian hari terbukti plagiasi maka saya bersedia untuk ditinjau kembali hak keserjanaan saya.

Yogyakarta, 21 juli 2025

Yang menyatakan



Muhammad Ihsan Siregar
21104010049

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI

SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI

Hal : Skripsi saudara Muhammad Ihsan Siregar
Lamp. : 3 eksemplar
Kepada Yth.
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
Yogyakarta

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

Nama : Muhammad Ihsan Siregar
NIM : 21104010049
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran
Pendidikan Agama Islam Menggunakan
Permainan Ular Tangga Berbasis QR-Code di
SMP Negeri 2 Satu Atap Halongonan Padang
Lawas Utara Sumatera Utara Tahun Ajaran
2024/2025

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

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

Wassalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Yogyakarta,
Pembimbing



Yuli Kuswandari, S.Pd., M.Hum.
NIP. 197407252006042008

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

PENGESAHAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR



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

PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-2397/Un.02/DT/PP.00.9/08/2025

Tugas Akhir dengan judul : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
MENGUNAKAN PERMAINAN ULAR TANGGA BERBASIS QR-CODE DI SMP
NEGERI 2 SATU ATAP HALONGONAN TAHUN AJARAN 2024/2025

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : MUHAMMAD IHSAN SIREGAR
Nomor Induk Mahasiswa : 21104010049
Telah diujikan pada : Kamis, 31 Juli 2025
Nilai ujian Tugas Akhir : A

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

TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang

Yuli Kuswandari, S.Pd., M.Hum.
SIGNED

Valid ID: 689e80cfe2e8b



Penguji I

Indriyani Ma'rifah, M.Pd.I.
SIGNED

Valid ID: 689d676ed3f64



Penguji II

Drs. Nur Munajat, M.Si
SIGNED

Valid ID: 689d5712cae7



Yogyakarta, 31 Juli 2025
UIN Sunan Kalijaga
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Prof. Dr. Sigit Purnama, S.Pd.I., M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 689e86d934480

HALAMAN MOTTO

“Ketahuilah bahwasannya kemenangan itu bersama kesabaran, dan jalan keluar itu bersama kesulitan, dan bahwasanya bersama kesulitan ada kemudahan”. (Hr. Tirmidzi).¹



¹ Admin MIM, “Riyadhushsholihin ‘Muraqabatullah’ Kemenangan Bersama Kesabaran,” *Markaz Imam Malik* (blog), 11 November 2018, <https://mim.or.id/riyadhushsholihin-muraqabatullah-kemenangan-bersama-kesabaran/>.

PERSEMBAHAN

Skripsi ini dipersembahkan untuk

Almamater tercinta

Program Studi Pendidikan Agama Islam

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga

Yogyakarta



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

ABSTRAK

MUHAMMAD IHSAN SIREGAR. Pengembangan Media Pembelajaran PAI Menggunakan Permainan Ular Tangga Berbasis *QR-Code* di SMP Negeri 2 Satu Atap Halongonan Tahun Ajaran 2024/2025 . **Skripsi. Yogyakarta: Prodi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri sunan Kalijaga Yogyakarta, 2025.**

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam mendukung efektivitas proses belajar mengajar, khususnya dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) yang seringkali dianggap sulit dan kurang menarik oleh peserta didik. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di SMP Negeri 2 Satu Atap Halongonan, ditemukan bahwa materi *ṭaharah* dari najis dan *ḥadaś* menjadi salah satu materi yang kompleks dan sulit dipahami siswa. Hal ini disebabkan oleh rendahnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran serta terbatasnya penggunaan media yang menarik dan interaktif. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan edukatif yang disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Produk yang dikembangkan adalah media pembelajaran berupa permainan ular tangga edukatif berbasis *QR-Code* yang terdiri atas papan permainan, dadu, pion, serta kartu materi, kartu soal, kartu jawaban, kartu pelanggaran, dan kartu peraturan permainan. Semua kartu didukung dengan teknologi *QR-Code* untuk memudahkan akses informasi melalui gawai siswa. Instrumen pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, serta angket yang divalidasi oleh ahli materi, ahli media, guru, *peer reviewer*, dan siswa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran dikembangkan melalui lima tahapan model ADDIE, mulai dari analisis kebutuhan dan karakteristik siswa, perancangan desain, pembuatan produk awal, hingga implementasi terbatas pada 15 siswa kelas VII SMP Negeri 2 Satu Atap Halongonan. Media divalidasi oleh ahli materi dengan kelayakan 100%, ahli media 97%, dan *peer reviewer* 91%. Setelah implementasi, guru PAI memberikan penilaian 90% dan respon siswa mencapai 98%, sehingga media ini dinyatakan sangat layak digunakan dalam pembelajaran materi *ṭaharah* dari najis dan *ḥadaś*.

Kata kunci: Pengembangan media, ular tangga, *QR-Code*, Pendidikan Agama Islam.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ، أَلْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ، وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ
وَالْمُرْسَلِينَ، حَبِيبِنَا مُحَمَّدٍ وَعَلَى آلِهِ وَأَصْحَابِهِ أَجْمَعِينَ، وَمَنْ تَبِعَهُمْ بِإِحْسَانٍ إِلَى يَوْمِ الدِّينِ، أَمَّا بَعْدُ

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan pertolongan-Nya. Shalawat dan salam semoga tetap terlimpahkan kepada Nabi Muhammad SAW, yang telah menuntun manusia menuju jalan kebahagiaan hidup di dunia dan akhirat.

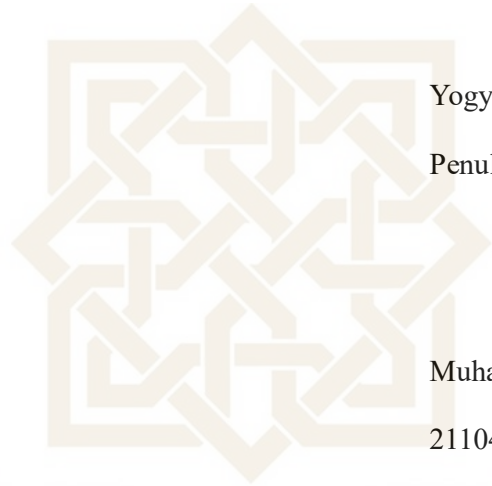
Penelitian ini berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Menggunakan Permainan Ular Tangga Berbasis *QR-Code* di SMP Negeri 2 Satu Atap Halongonan Tahun Ajaran 2024/2025”. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis permainan edukatif yang menarik, menyenangkan, dan memanfaatkan teknologi *QR-Code* untuk mempermudah akses materi *taharah* dari najis dan *hadas*. Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak akan terwujud tanpa adanya bantuan, bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati pada kesempatan ini penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Prof. Noorhaidi Hasan, S.Ag., MA., M.Phil., Ph.D, Rektor Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, yang telah memberikan fasilitas dan lingkungan akademik yang kondusif untuk penelitian dan pengembangan ilmu pengetahuan.
2. Prof. Dr. Sigit Purnama, S.Pd.I., M.Pd, Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga, yang senantiasa

memberikan dukungan dan arahan selama masa studi saya di Fakultas ini.

2. Dr. Mohamad Agung Rokhimawan, M.Pd., Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam sekaligus Penguji, yang telah membimbing dan memberikan masukan yang berharga dalam penyusunan skripsi ini.
3. Ibu Asniyah Nailasariy, M.Pd.I., sebagai Sekretaris Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
4. Prof. Dr. Sutrisno, M.Ag., selaku Dosen Penasehat Akademik (DPA) yang telah memberi banyak waktu dan pikirannya untuk mengarahkan, menasehati segala hal yang berkaitan dengan dunia perkuliahan.
5. Ibu Yuli Kuswandari, S.Pd., M.Hum. selaku Dosen Pembimbing Skripsi (DPS) yang telah banyak memberi arahan dan masukan terhadap skripsi saya.
6. Seluruh Dosen dan Karyawan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
7. Ibu Asrobiatun Fauzi, M.Pd. Selaku guru mata pelajaran PAI di SMP Negeri 2 Satu Atap Halongonan yang telah membantu serta mendukung penelitian saya.
8. Kedua orang tua saya tercinta yang selalu mendoakan dan mendukung setiap langkah saya.

9. Semua pihak yang telah berperan dalam penyusunan skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu per satu Semoga kebaikan mereka membawa keberkahan dan digantikan dengan yang lebih baik. Amin



Yogyakarta,

Penulis

Muhammad Ihsan Siregar

21104010049

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

KEPUTUSAN BERSAMA

MENTERI AGAMA DAN MENTERI PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN REPUBLIK INDONESIA

Nomor: 158 Tahun 1987

Nomor: 0543b//U/1987

Transliterasi dimaksudkan sebagai pengalih-hurufan dari abjad yang satu ke abjad yang lain. Transliterasi Arab-Latin di sini ialah penyalinan huruf-huruf Arab dengan huruf-huruf Latin beserta perangkatnya.

A. Konsonan

Fonem konsonan bahasa Arab yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf. Dalam transliterasi ini sebagian dilambangkan dengan huruf dan sebagian dilambangkan dengan tanda, dan sebagian lagi dilambangkan dengan huruf dan tanda sekaligus.

Berikut ini daftar huruf Arab yang dimaksud dan transliterasinya dengan huruf latin:

Tabel 0.1: Tabel Transliterasi Konsonan

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Ṣa	ṣ	es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	Ha	ḥ	ha (dengan titik di bawah)

خ	Kha	Kh	ka dan ha
د	Dal	d	De
ذ	Žal	ž	Zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	r	er
ز	Zai	z	zet
س	Sin	s	es
ش	Syin	sy	es dan ye
ص	Şad	ş	es (dengan titik di bawah)
ض	Ḍad	ḍ	de (dengan titik di bawah)
ط	Ṭa	ṭ	te (dengan titik di bawah)
ظ	Ẓa	ẓ	zet (dengan titik di bawah)
ع	`ain	`	koma terbalik (di atas)
غ	Gain	g	ge
ف	Fa	f	ef
ق	Qaf	q	ki
ك	Kaf	k	ka
ل	Lam	l	el
م	Mim	m	em
ن	Nun	n	en
و	Wau	w	we
ه	Ha	h	ha
ء	Hamzah	‘	apostrof
ي	Ya	y	ye

B. Vokal

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri dari vokal tunggal atau *monoftong* dan vokal rangkap atau *diftong*.

1. Vokal Tunggal

Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut:

Tabel 0.2: Tabel Transliterasi Vokal Tunggal

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
َ	Fathah	a	a
ِ	Kasrah	i	i
ُ	Dammah	u	u

2. Vokal Rangkap

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf sebagai berikut:

Tabel 0.3: Tabel Transliterasi Vokal Rangkap

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
يَ...	Fathah dan ya	ai	a dan u
وَ...	Fathah dan wau	au	a dan u

Contoh:

- كَتَبَ kataba
- فَعَلَ fa`ala
- سئِلَ suila
- كَيْفَ kaifa
- حَوْلَ haula

C. Maddah

Maddah atau vokal panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda sebagai berikut:

Tabel 0.4: Tabel Transliterasi *Maddah*

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
اَ...اَ...	Fathah dan alif atau ya	ā	a dan garis di atas
اِ...اِ...	Kasrah dan ya	ī	i dan garis di atas
اُ...اُ...	Dammah dan wau	ū	u dan garis di atas

Contoh:

- قَالَ qāla
- رَمَى ramā
- قِيلَ qīla
- يَقُولُ yaqūlu

D. Ta' Marbutah

Transliterasi untuk ta' marbutah ada dua, yaitu:

1. Ta' marbutah hidup
Ta' marbutah hidup atau yang mendapat harakat fathah, kasrah, dan dammah, transliterasinya adalah "t".
2. Ta' marbutah mati
Ta' marbutah mati atau yang mendapat harakat sukun, transliterasinya adalah "h".
3. Kalau pada kata terakhir dengan ta' marbutah diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka ta' marbutah itu ditransliterasikan dengan "h".

Contoh:

- رَوْضَةُ الْأَطْفَالِ raudah al-atfāl/raudahtul atfāl
- الْمَدِينَةُ الْمُنَوَّرَةُ al-madīnah al-munawwarah/al-madīnatul munawwarah
- طَلْحَةُ talhah

E. Syaddah (Tasydid)

Syaddah atau tasydid yang dalam tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda, tanda syaddah atau tanda tasydid, ditransliterasikan dengan huruf, yaitu huruf yang sama dengan huruf yang diberi tanda syaddah itu.

Contoh:

- نَزَّلَ nazzala
- الْبِرُّ al-birr

F. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf, yaitu ال, namun dalam transliterasi ini kata sandang itu dibedakan atas:

1. Kata sandang yang diikuti huruf syamsiyah

Kata sandang yang diikuti oleh huruf syamsiyah ditransliterasikan sesuai dengan bunyinya, yaitu huruf “l” diganti dengan huruf yang langsung mengikuti kata sandang itu.

2. Kata sandang yang diikuti huruf qamariyah

Kata sandang yang diikuti oleh huruf qamariyah ditransliterasikan dengan sesuai dengan aturan yang digariskan di depan dan sesuai dengan bunyinya.

Baik diikuti oleh huruf syamsiyah maupun qamariyah, kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikuti dan dihubungkan dengan tanpa sempang.

Contoh:

- الرَّجُلُ ar-rajulu
- الْقَلَمُ al-qalamu
- الشَّمْسُ asy-syamsu
- الْجَلَالُ al-jalālu

G. Hamzah

Hamzah ditransliterasikan sebagai apostrof. Namun hal itu hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan di akhir kata. Sementara hamzah yang terletak di awal kata dilambangkan, karena dalam tulisan Arab berupa alif.

Contoh:

- تَأْخُذُ ta'khuẓu
- سَيَّيْ syai'un
- النَّوْءُ an-nau'u
- إِنَّ inna

H. Penulisan Kata

Pada dasarnya setiap kata, baik fail, isim maupun huruf ditulis terpisah. Hanya kata-kata tertentu yang penulisannya dengan huruf Arab sudah lazim dirangkaikan dengan kata lain karena ada huruf atau harkat yang dihilangkan, maka penulisan kata tersebut dirangkaikan juga dengan kata lain yang mengikutinya.

Contoh:

- وَ إِنَّ اللَّهَ فَهُوَ خَيْرُ الرَّازِقِينَ Wa innallāha lahuwa khair ar-rāziqīn/
Wa innallāha lahuwa khairurrāziqīn
- بِسْمِ اللَّهِ مَجْرَاهَا وَ مُرْسَاهَا Bismillāhi majrehā wa mursāhā

I. Huruf Kapital

Meskipun dalam sistem tulisan Arab huruf kapital tidak dikenal, dalam transliterasi ini huruf tersebut digunakan juga. Penggunaan huruf kapital seperti apa yang berlaku dalam EYD, di antaranya: huruf kapital digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri dan permulaan kalimat. Bilamana nama diri itu didahului oleh kata sandang, maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya.

Contoh:

- الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ Alhamdu lillāhi rabbi al-`ālamīn/
Alhamdu lillāhi rabbil `ālamīn
- الرَّحْمَنُ الرَّحِيمُ Ar-rahmānir rahīm/Ar-rahmān ar-rahīm

Penggunaan huruf awal kapital untuk Allah hanya berlaku bila dalam tulisan Arabnya memang lengkap demikian dan kalau penulisan itu disatukan dengan kata lain sehingga ada huruf atau harakat yang dihilangkan, huruf kapital tidak dipergunakan.

Contoh:

- اللَّهُ غَفُورٌ رَحِيمٌ Allaāhu gafūrun rahīm
- لِلَّهِ الْأُمُورُ جَمِيعًا Lillāhi al-amru jamī`an/Lillāhil-amru jamī`an

J. Tajwid

Bagi mereka yang menginginkan kefasihan dalam bacaan, pedoman transliterasi ini merupakan bagian yang tak terpisahkan dengan Ilmu Tajwid. Karena itu peresmian pedoman transliterasi ini perlu disertai dengan pedoman tajwid.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR ISI

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN	i
SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI.....	ii
PENGESAHAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR	iii
HALAMAN MOTTO	iv
PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN.....	x
DAFTAR ISI	xvii
DAFTAR TABEL.....	xix
DAFTAR GAMBAR	xx
DAFTAR LAMPIRAN	xxi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	9
C. Tujuan Penelitian.....	9
D. Manfaat Penelitian.....	10
E. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan.....	11
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	12
BAB II KAJIAN TEORI.....	14
A. Penelitian yang Relevan	14
B. Landasan Teori	25
C. Kerangka Teoritis	34
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	36
A. Model Pengembangan	36
B. Prosedur Pengembangan	37
C. Desain Uji Coba Produk.....	39
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	47
A. Deskripsi Produk	47

B. Hasil Pengembangan Media Pembelajaran PAI Menggunakan permainan Ular Tangga Berbasis <i>QR-Code</i> di SMP Negeri 2 Satu Atap Halongonan Tahun Ajaran 2024/2025	51
C. Kualitas Media Pembelajaran PAI Menggunakan Permainan Ular Tangga Berbasis <i>QR-Code</i> di SMP Negeri 2 Satu Atap Halongonan Tahun Ajaran 2024/2025	71
BAB V PENUTUP	88
A. Simpulan	88
B. Saran	89
DAFTAR PUSTAKA	91
LAMPIRAN-LAMPIRAN	96



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR TABEL

Tabel 1 : Interpretasi Skor Angket Validasi.....	44
Tabel 2 : Skala Penilaian Respon Siswa	45
Tabel 3 : Skala Penilaian Respon Siswa	67
Tabel 4 : Saran dan Masukan Ahli Materi.....	68
Tabel 5 : Saran dan Masukan Ahli Media	69
Tabel 6 : Saran dan Masukan dari <i>Peer Reviewer</i>	70
Tabel 7 : Saran dan Masukan dari Guru PAI.....	71
Tabel 8 : Hasil Penilaian Seluruh Validator	72
Tabel 9 : Hasil Penilaian Ahli Instrumen	73
Tabel 10 : Hasil Analisis Penilaian Ahli Materi	76
Tabel 11 : Hasil Analisis Penilaian Ahli Media.....	79
Tabel 12 : Hasil Penilaian dari <i>Peer Reviewer</i>	81
Tabel 13 : Hasil Penilaian dari Guru PAI.....	83
Tabel 14 : Hasil Penilaian Siswa.....	85

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 : Kerangka Berfikir	35
Gambar 2: Papan Ular Tangga	47
Gambar 3 : Dadu dan Pion	48
Gambar 4 : Kartu Pelengkap	49
Gambar 5 : Hasil Akhir Papan Permainan.....	61
Gambar 6 : Gambar Pembuatan Dadu dan Pion	61
Gambar 7 : Pembuatan Referensi Materi	63
Gambar 8 : Referensi Materi Pada Canva	64
Gambar 9 : Referensi Materi Pada <i>Flip Book</i>	64
Gambar 10 : Kartu Referensi Materi.....	65

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Surat Izin Penelitian	97
Lampiran 2 : Lembar Pedoman Wawancara	98
Lampiran 3 : Lembar Observasi.....	101
Lampiran 4 : Uji Validasi	103
Lampiran 5 : Lembar Respon Guru PAI Dan Peer Reviewer	114
Lampiran 6 : Lembar Respon Siswa	121
Lampiran 7 : Hasil Transkrip Wawancara.....	124
Lampiran 8 : Lembar Hasil Observasi	126
Lampiran 9 : Referensi Materi Bab <i>Taharah</i>	127
Lampiran 10 : Hasil Uji Validasi Ahli Instrumen.....	144
Lampiran 11 : Hasil Uji Validasi Ahli Media.....	148
Lampiran 12 : Hasil Uji Validasi Ahli Materi	152
Lampiran 13 : Hasil Penilaian Guru PAI	155
Lampiran 14 : Hasil Penilaian <i>Peer Reviewer</i>	159
Lampiran 15 : Hasil Lembar Respon Siswa.....	179
Lampiran 16 : Foto Implementasi Media Pembelajaran	194
Lampiran 17 : Pengajuan Penyusunan Skripsi.....	195
Lampiran 18 : Penunjukan Dosen Pembimbing	196
Lampiran 19 : Bukti Seminar Proposal.....	197
Lampiran 20 : Berita Acara Seminar Proposal.....	198
Lampiran 21 : Sertifikat Pengenalan Lapangan Pendidikan (PLP)	200
Lampiran 22 : Sertifikat Kuliah Kerja Nyata (KKN)	201
Lampiran 23 : Sertifikat <i>Test Of English Competence</i> (TOEC).....	202
Lampiran 24 : Sertifikat ICT.....	203
Lampiran 25 : Sertifikat PBAK	204
Lampiran 26 : Sertifikat PKTQ.....	205
Lampiran 27 : Surat Keterangan <i>User Education</i>	206
Lampiran 28 : Kartu Tanda Mahasiswa (KTM).....	207
Lampiran 29 : Bukti KRS	208
Lampiran 30 : Daftar Riwayat Hidup.....	209

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan proses interaksi antara guru dan siswa yang berperan dalam membantu siswa mencapai tujuan pendidikan.² Salah satu cara untuk mewujudkan tujuan tersebut adalah melalui kegiatan pembelajaran. Pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat membawa informasi dan pengetahuan dalam interaksi yang berlangsung antara guru dengan siswa.³ Gagne mengemukakan bahwa pembelajaran dimaksudkan untuk menghasilkan belajar dengan situasi eksternal harus dirancang sedemikian rupa untuk mengaktifkan, mendukung, dan mempertahankan proses internal yang terdapat dalam setiap peristiwa belajar, dengan melakukan pembelajaran, maka siswa dapat memperoleh ilmu dan wawasan.⁴

Ilmu dan wawasan dalam pembelajaran PAI dapat diperoleh secara optimal jika faktor yang mendukungnya terpenuhi. Salah satu faktor penting yang dapat mendukung keberhasilan pembelajaran PAI adalah penggunaan media pembelajaran yang tepat. Penggunaan media yang tepat dapat

² Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005).

³ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2011).

⁴ Bambang Warsita, "Teori Belajar Robert M. Gagne Dan Implikasinya Pada Pentingnya Pusat Sumber Belajar," *Pusat Teknologi Informasi dan komunikasi Pendidikan (PUSTEKKOM* 12 No 1 (2008).

membantu mengatasi berbagai kendala yang muncul selama proses pembelajaran berlangsung.⁵

Media pembelajaran adalah sarana yang berfungsi untuk mendukung proses belajar mengajar, sehingga materi pelajaran dapat disampaikan dengan lebih mudah dan jelas, serta tujuan pendidikan dapat dicapai secara efektif dan efisien.⁶ Agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dan efisien, diperlukan media yang sesuai dengan kebutuhan serta perkembangan siswa pada masanya. Salah satu materi yang membutuhkan dukungan media pembelajaran adalah materi *ṭaharah*, khususnya tentang najis dan *ḥadaś*.⁷

Materi *ṭaharah* dari najis dan *ḥadaś* merupakan materi yang membahas pengertian najis dan *ḥadaś*, dalil dari Al-Qur'an dan Hadis tentang najis dan *ḥadaś*, macam-macam najis dan *ḥadaś* beserta cara *ṭaharah*-nya, macam-macam alat *ṭaharah*, serta tayamum.⁸ Melalui wawancara yang dilakukan dengan guru PAI di SMP Negeri 2 Satu Atap Halongonan, materi *ṭaharah* dari najis dan *ḥadaś* termasuk materi yang kompleks dan tergolong sulit. Hal ini didukung oleh data yang menunjukkan bahwa persentase kelulusan siswa pada materi tersebut hanya 40%, sedangkan 60% lainnya mendapatkan nilai di bawah KKM, yaitu di bawah

⁵ "Media Pembelajaran: Problematika dan Solusinya," diakses 20 Januari 2025, <https://stkipgri-bkl.ac.id/wp-content/uploads/2016/11/ARTIKEL-MEDIA-PEMBELAJARAN.pdf>.

⁶ Amelia Putri Wulandari dkk., "Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar," *Journal on Education* 5 No. 02 (2023): 3928–36.

⁷ Ibid.

⁸ "Panduan Memahami Makna *Thaharah*," NU Online, diakses 7 Mei 2025, <https://islam.nu.or.id/thaharah/panduan-memahami-makna-thaharah-ICx8S>.

75. Perolehan nilai yang rendah menunjukkan bahwa siswa mengalami kesulitan belajar. Salah satunya adalah kesulitan dalam memahami materi yang melibatkan banyak konsep fikih secara mendalam, yang tidak cukup dipahami hanya dengan membaca materi tanpa penjelasan dan pemahaman yang kontekstual.

Salah satu alternatif yang bisa digunakan seorang guru untuk meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran adalah penggunaan media yang tepat.⁹ Jenis media pembelajaran yang digunakan guru PAI di SMP Negeri 2 Satu Atap Halongonan adalah PPT dan buku paket. PPT merupakan sebuah program komputer yang digunakan oleh banyak kalangan sebagai media presentasi sedangkan buku paket merupakan media cetak yang berisi tentang poin-poin penting materi yang akan diajarkan atau dipresentasikan oleh guru. Berdasarkan observasi yang dilakukan, PPT dan buku paket yang digunakan guru di SMP Negeri 2 Satu Atap Halongonan masih sangat sederhana dan belum menarik sehingga banyak siswa yang kurang tertarik dalam proses pembelajaran yang terbilang monoton hanya sebatas menggunakan media PPT dan buku paket.¹⁰

Seiring dengan perkembangan zaman, media pembelajaran semakin beragam dan disesuaikan dengan model pembelajaran yang diterapkan.

Sebagian besar siswa cenderung merasa bosan apabila kegiatan belajar di

⁹ Febby Rahmanda dan Sintia Maharani, "Peran Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Dasar PERKHASA: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar* 8, no. 1 (26 April 2022): 40–49, <https://doi.org/10.31932/jpdp.v8i1.1543>.

¹⁰ Muliadi Rahmad, Hasan Basri, dan Indah Pratiwi, "Strategi Guru Untuk Meningkatkan Minat Siswa Dalam Mengikuti Kegiatan Pembelajaran," *EJI | Education Journal of Indonesia* 3 No. 2 (2022): 28–32.

kelas berlangsung monoton dan hanya menggunakan media yang terbatas.¹¹ Oleh karena itu, media pembelajaran merupakan bagian penting dari proses pembelajaran yang menarik. Namun faktanya, masih sering dijumpai permasalahan di sekolah yang berkaitan dengan media pembelajaran, yaitu masih banyak guru PAI yang kesulitan dalam mengembangkan dan memanfaatkan media pembelajaran PAI dalam pembelajaran di kelas. Salah satunya permasalahan yang terjadi di sekolah SMP Negeri 2 Satu Atap Halongonan.¹²

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di SMP Negeri 2 Satu Atap Halongonan, ditemukan beberapa permasalahan terkait proses pembelajaran. Siswa cenderung kurang memperhatikan pendidik saat penyampaian materi dan jarang terlibat aktif, yang ditandai dengan minimnya partisipasi siswa untuk bertanya atau berdiskusi selama pembelajaran berlangsung. Hal ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran belum sepenuhnya menarik perhatian siswa sehingga keterlibatan mereka masih rendah.

Selain itu, materi *ṭaharah* dari *ḥadaś* dan najis merupakan salah satu materi penting yang diajarkan pada kelas VII. Berdasarkan wawancara dengan guru PAI, materi ini sering kali tidak tersampaikan secara maksimal karena siswa mengalami kesulitan dalam membedakan antara najis dan *ḥadaś*, memahami jenis-jenisnya, serta menentukan cara penyucian yang

¹¹ Teni Nurrita, "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah* 3, no. 1 (27 Juni 2018): 171, <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>.

¹² Putri Wulandari dkk., "Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar."

tepat untuk masing-masing. Media pembelajaran yang digunakan, seperti *Power Point* (PPT) dan buku paket, masih tergolong sederhana dan kurang variatif, sehingga belum mampu memfasilitasi siswa dalam memahami materi yang cukup kompleks dan membutuhkan penjelasan yang mendalam serta pendekatan yang interaktif.

Situasi tersebut mendorong perlunya pengembangan media pembelajaran yang bersifat lebih interaktif dan kreatif agar dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Penggunaan media yang menarik dan selaras dengan kebutuhan siswa dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan serta mendorong partisipasi aktif mereka dalam proses pembelajaran.¹³ Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran yang kreatif menjadi salah satu solusi untuk mendukung efektivitas pembelajaran, khususnya dalam materi *ṭaharah* dari najis dan *ḥadaś*.¹⁴

Keterbatasan media pembelajaran dapat diatasi dengan mengikuti perkembangan teknologi. Pada era modern sekarang ini sudah sangat banyak media pembelajaran yang menarik perhatian siswa. Salah satunya adalah media pembelajaran ular tangga. Media pembelajaran ular tangga dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa dengan metode yang menyenangkan karena ada unsur permainan. Permainan ular tangga dapat

¹³ Nurrita, "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa."

¹⁴ "Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar," diakses 20 Januari 2025, <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/psnp/article/viewFile/5798/4151>.

dijadikan sebagai media pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa karena siswa akan cenderung tertarik mengikuti proses pembelajaran.¹⁵

Permainan sebagai sarana/media belajar dalam bentuk *game* edukatif merupakan stimulus unik yang mampu merangsang siswa untuk terlibat aktif. Sebagaimana diungkapkan oleh Rifa'i & Anni dalam Kartikaningtyas, Stimulus yang unik akan menarik perhatian setiap orang dan cenderung mempertahankan keterlibatan diri secara aktif terhadap stimulus tersebut.¹⁶ Hal ini juga didukung oleh hasil penelitian sebelumnya di SMPN 05 Karangploso yang menjelaskan bahwa penggunaan Media Ular Tangga menawarkan solusi yang menjanjikan untuk mengatasi kurangnya antusiasme siswa terhadap materi Fikih. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media permainan ular tangga terhadap ketertarikan siswa dalam pembelajaran.¹⁷

Media pembelajaran ular tangga yang selama ini dikenal siswa mungkin hanya sebatas permainan tradisional yang terdiri dari papan permainan dadu dan pion. Namun pada kenyataannya, kita bisa merancang media pembelajaran ular tangga tersebut menjadi lebih efisien dan

¹⁵ Sinta Devi Kusuma Andri dan Desstya Anatri, "Media Pembelajaran Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Numerasi Siswa di Sekolah Dasar," *Buletin Pengembangan Perangkat Pembelajaran Universitas Muhammadiyah Surakarta* 5 (2023): 1–9.

¹⁶ Dyah Kartikaningtyas, Dwi Yulianti, dan Stephani Diah Pamelasari, "Pengembangan Media Game Ular Tangga Bervisi Sets Tema Energi Pada Pembelajaran Ipa Terpadu Untuk Mengembangkan Karakter Dan Aktivitas Siswa SMP/MTs," *Unnes Science Education Journal* Vol 3, No 3 (2014), <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/usej>.

¹⁷ Putri Indah Sari, Abdul Jalil, dan Ika Ratih Sulistiani, "Implementasi Media Ular Tangga Pada Pembelajaran Fiqih Shalat Dikelas VIII SMPN 05 Karangploso," *VICRATINA: Jurnal Pendidikan Islam* Volume 9 Nomor 4 (2024).

menyenangkan. Media pembelajaran ular tangga yang akan peneliti kembangkan akan berbeda dari ular tangga biasanya.¹⁸

Media pembelajaran ular tangga yang akan peneliti kembangkan dilengkapi dengan beberapa kartu yang dapat mempermudah siswa dalam menggunakannya baik di jam sekolah maupun diluar jam sekolah. Kartu tersebut akan terdiri dari kartu referensi materi, kartu peraturan dan tata cara permainan, kartu pelanggaran dan kartu pertanyaan beserta jawaban. Hal ini bisa menjadi solusi untuk menanggapi masalah kekurangan waktu disekolah karena media ini bisa digunakan kapan saja dan dimana saja. Selain itu, media pembelajaran ular tangga tersebut juga akan dikembangkan dengan pemanfaatan teknologi yaitu fitur *QR-Code* yang bisa diakses melalui *handphone*.¹⁹

Hampir semua sekolah sudah membebaskan siswa untuk membawa *handphone* untuk menunjang pembelajaran di kelas, namun nyatanya kesempatan berharga tersebut tidak jarang disalahgunakan oleh siswa. Banyak siswa yang menggunakan kesempatan tersebut demi kesenangan semata. Menyikapi hal tersebut, penggunaan *handphone* harus disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran. Pemanfaatan teknologi yang ada dalam

¹⁸ Yunis Sulistyorini dan Adi Sintya Sumajaya, "Pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga dalam pembelajaran literasi dan numerasi," *Cakrawala Jurnal Ilmiah Bidang Sains* Vol 3, No 2 (2024), <https://ejournals.itda.ac.id/index.php/cakrawala/>.

¹⁹ Guschairani Harahap, "Pengembangan ULTABi (Ular Tangga Biologi) Terintegrasi Keislaman Berbasis *QR-Code* Pada Materi Sistem Reproduksi Sebagai Media Pembelajaran Siswa SMA/MA," *Program Studi Pendidikan Biologi Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta*, 2024.

pembelajaran juga dapat memicu siswa untuk lebih cermat dalam penggunaan *handphone*.²⁰

Salah satunya adalah penggunaan *QR-Code*. *QR-Code* adalah kode respon cepat. Aplikasi ini awalnya dikembangkan oleh Jepang untuk industri otomotif, namun seiring perkembangan zaman aplikasi ini sudah sangat familiar baik dalam bidang pendidikan. Untuk menggunakan *QR-Code* memerlukan pembaca/pemindai *QR-Code* yang disebut pembaca/pemindai kode. Alat ini merupakan aplikasi yang dapat diunduh di *Play Store* dan di instal pada *handphone*.²¹ Pemanfaatan *QR-Code* pada media pembelajaran tersebut diharapkan dapat menjadi solusi menarik bagi siswa untuk belajar dan menggunakan fasilitas *handphone* secara tepat.

Berdasarkan uraian permasalahan di atas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Menggunakan Permainan Ular Tangga Berbasis *QR-Code* di SMP Negeri 2 Satu Atap Halongonan". Media pembelajaran ini akan dikembangkan dalam bentuk permainan dan akan menggunakan pemanfaatan teknologi *QR-Code* untuk menyesuaikan perkembangan zaman.

²⁰ Diah Nuril Azizah dan Muhammad Syafiq Humaisi, "Kebijakan Sekolah terhadap Penggunaan Gadget dalam Pembelajaran IPS Terpadu," *ASANKA: Journal of Social Science And Education* 2, no. 1 (25 Maret 2021): 117–31, <https://doi.org/10.21154/asanka.v2i1.3052>.

²¹ "QR Code," dalam *Wikipedia*, 21 Januari 2025, https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=QR_code&oldid=1270886078.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan, peneliti dapat mengidentifikasi masalah penelitian sebagai berikut

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran pendidikan Agama Islam menggunakan permainan ular tangga berbasis *QR-Code* pada materi *ṭaharah* dari najis dan *ḥadaṣ* kelas VII di SMP Negeri 2 Satu Atap Halongonan?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran pendidikan Agama Islam menggunakan permainan ular tangga berbasis *QR-Code* pada materi *ṭaharah* dari najis dan *ḥadaṣ* kelas VII di SMP Negeri 2 Satu Atap Halongonan?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah peneliti paparkan, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui:

1. Untuk mengembangkan media pembelajaran pendidikan Agama Islam menggunakan permainan ular tangga berbasis *QR-Code* pada materi *ṭaharah* dari najis dan *ḥadaṣ* bagi siswa kelas VII di SMP Negeri 2 Satu Atap Halongonan.
2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran pendidikan Agama Islam menggunakan permainan ular tangga berbasis *QR-Code* pada materi *ṭaharah* dari najis dan *ḥadaṣ* bagi siswa kelas VII di SMP Negeri 2 Satu Atap Halongonan.

D. Manfaat Penelitian

Peneliti berharap agar hasil penelitian memberikan manfaat teoritis dan praktis, meliputi:

1. Secara Teoritis

- a. Sebagai bentuk kontribusi dalam mengembangkan media pembelajaran yang efektif dan efisien untuk siswa kelas VII SMP.
- b. Sebagai bahan untuk menambah khasanah keilmuan, utamanya dalam pengembangan media pembelajaran PAI materi *ṭaharah* dari najis dan *ḥadaś* menggunakan media permainan ular tangga untuk pembelajaran siswa kelas VII SMP

2. Secara Praktis

- a. Bagi peneliti
 1. Sebagai bentuk pengalaman dan mendapatkan pengetahuan baru dalam penelitian pengembangan media pembelajaran untuk siswa kelas VII SMP.
 2. Sebagai bahan masukan untuk mengembangkan media pembelajaran selanjutnya
- b. Bagi siswa
 1. Sebagai alternatif media pembelajaran dalam proses memahami materi pembelajaran materi *ṭaharah* dari najis dan *ḥadaś* bagi siswa kelas VII SMP Negeri 2 Satu Atap Halongonan.

2. Sebagai sarana untuk meningkatkan ketertarikan siswa dalam pembelajaran mengenai materi *ṭaharah* dari najis dan *ḥadaṣ*.

c. Bagi guru

1. Sebagai bahan pertimbangan dalam menggunakan media pembelajaran di kelas, khususnya pada materi *ṭaharah* untuk siswa kelas VII SMP Negeri 2 Satu Atap Halongonan.
2. Sebagai alternatif pendekatan pembelajaran yang efektif dan efisien serta menambah inovasi guru dalam pembelajaran PAI.

d. Bagi sekolah

Sebagai bahan masukan dan pertimbangan dalam menggunakan media pembelajaran yang efektif dan efisien di sekolah untuk mendukung pembelajaran PAI materi *ṭaharah* kelas VII SMP.

E. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk yang diharapkan dari penelitian ini adalah :

1. Jenis media pembelajaran yang dihasilkan berupa permainan ular tangga berbasis *QR-Code* dengan ukuran 100x100 cm yang memuat (kartu referensi materi, peraturan dan tata cara permainan, kartu soal dan kartu jawaban, kartu pelanggaran, dengan menggunakan teknologi *QR-Code* serta beberapa alat permainan berupa dadu dan pion serta papan ular tangga yang di desain.
2. Media pembelajaran ular tangga berbasis *QR-Code* yang dihasilkan diperuntukkan untuk siswa kelas VII SMP

3. Media pembelajaran ular tangga berbasis *QR-Code* dapat diakses menggunakan *Handphone* dengan memindai *QR-Code* yang ada pada kartu yang telah disediakan dan akan diarahkan pada sebuah laman
4. Laman tersebut akan memuat informasi seperti materi pembelajaran, petunjuk permainan dll.
5. Media pembelajaran ular tangga berbasis *QR-Code* di desain menggunakan *Software* grafis *Canva For PC*

F. Asumsi Dan keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

Asumsi dari penelitian pengembangan media pembelajaran ini yaitu:

- a. Produk yang dihasilkan dapat membantu guru dalam menyampaikan materi *ṭaharah* dari najis dan *ḥadaṣ* kelas VII SMP
- b. Produk dapat membantu siswa dalam meningkatkan pemahamannya mengenai materi *ṭaharah* dari najis dan *ḥadaṣ* kelas VII SMP.
- c. Produk yang dikembangkan dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran secara mandiri yang dapat digunakan kapan saja dan dimana saja bagi siswa
- d. Melalui media pembelajaran menggunakan permainan ular tangga berbasis *QR-Code* kegiatan pembelajaran menjadi lebih efektif dan menarik.

2. Keterbatasan Pengembangan

- a. Produk media ular tangga berbasis *QR-Code* ini difokuskan pada materi *ṭaharah* dari najis dan *ḥadaṣ* pada kelas VII SMP
- b. Media pembelajaran yang dikembangkan hanya ditinjau oleh 1 orang ahli materi, 1 orang ahli media, 1 guru mata pelajaran PAI, 15 siswa kelas VII SMP Negeri 2 Satu Atap Halongonan dan 15 orang *peer reviewer* untuk memberi masukan.
- c. Pengembangan media pembelajaran ular tangga ini menggunakan model pengembangan ADDIE dan dibatasi hanya sampai tahap implementasi.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan Tentang Produk

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari penelitian dan pengembangan media pembelajaran PAI menggunakan permainan ular tangga berbasis *QR-Code* di SMP Negeri 2 Satu Atap Halongonan tahun ajaran 2024/2025 dapat disimpulkan bahwa :

1. Proses pengembangan media pembelajaran PAI menggunakan permainan ular tangga berbasis *QR-Code* yang dilakukan melalui tahapan model ADDIE, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Media yang dikembangkan mencakup papan permainan berukuran 100 x 100 cm, pion, dadu, serta lima jenis kartu (kartu peraturan dan tata cara permainan, kartu referensi materi, kartu pertanyaan, kartu jawaban, dan kartu pelanggaran). Setiap kartu dilengkapi *QR-Code* yang dapat dipindai menggunakan handphone untuk mengakses materi, soal, atau tugas. Pengembangan ini dilandasi oleh analisis kebutuhan siswa dan guru, serta disesuaikan dengan karakteristik peserta didik usia 12–13 tahun yang cenderung menyukai pembelajaran berbasis permainan.
2. Media pembelajaran ular tangga berbasis *QR-Code* dinyatakan layak digunakan berdasarkan hasil validasi para ahli dan uji coba lapangan. Validasi oleh ahli instrumen mencapai 90% (sangat layak), ahli materi 100% (sangat layak), dan ahli media 97% (sangat layak). Selain itu,

respon guru, *peer reviewer*, dan siswa menunjukkan hasil sangat positif terhadap aspek isi, tampilan, kebermanfaatan, dan keterlaksanaan produk. Dengan demikian, media ini sangat direkomendasikan sebagai alternatif pembelajaran yang menarik dan interaktif untuk membantu siswa memahami materi *ṭaharah* dari najis dan *ḥadaṣ* secara menyenangkan dan mendalam.

B. Saran Pemanfaatan Produk

Agar pemanfaatan produk ini dapat optimal dan memberikan dampak positif secara maksimal terhadap proses belajar-mengajar, maka berikut disampaikan beberapa saran pemanfaatan produk berdasarkan hasil temuan dan analisis selama penelitian.

1. Guru diharapkan menggunakan media ini sebagai variasi metode dalam menyampaikan materi fikih agar pembelajaran lebih hidup, menyenangkan, dan mampu memotivasi siswa untuk lebih aktif.
2. Siswa dapat menggunakan media ini tidak hanya di sekolah, tetapi juga di luar kelas sebagai sarana belajar mandiri maupun kelompok. Kemudahan akses melalui *QR-Code* memungkinkan siswa belajar dengan fleksibel dan menyenangkan.
3. Pihak Sekolah diharapkan mendukung pemanfaatan media pembelajaran berbasis permainan edukatif ini dengan menyediakan perangkat pendukung seperti pencetak media, akses internet, serta fasilitas ruang yang menunjang pelaksanaan permainan edukatif secara optimal.

C. Diseminasi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Media pembelajaran ular tangga berbasis *QR-Code* yang telah dinyatakan sangat layak perlu disebarluaskan agar manfaatnya dirasakan lebih luas. Diseminasi dapat dilakukan melalui forum MGMP, seminar pendidikan, workshop guru, serta media digital seperti blog, media sosial, dan platform lainnya. Dengan cara ini, guru-guru lain dapat mengadopsi dan menyesuaikan media sesuai kebutuhan pembelajaran. Selain itu, pengembangan produk juga dapat dilakukan dengan menambah cakupan materi fikih lainnya, meningkatkan kualitas visual dan bahan, serta mengintegrasikan media dengan konten multimedia seperti video dan kuis daring. Pengembangan lebih lanjut juga bisa diarahkan pada pembuatan versi digital dalam bentuk aplikasi edukasi, serta uji coba di berbagai sekolah untuk mendapatkan hasil yang lebih representatif. Dengan langkah ini, media pembelajaran diharapkan terus berkembang dan menjadi alternatif inovatif yang aplikatif bagi pendidikan PAI di tingkat SMP.

DAFTAR PUSTAKA

- Abadi Slamet, Fayrus. *Model Penelitian Pengembangan (R n D)*. Malang: Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang, 2022.
- Abd. Rohman. *Game dan Inovasi Pembelajaran*. Lembaga Pendidikan dan Pelatihan Sindotech, 2022.
- Aedi, Nur. "Instrumen Penelitian dan Pengumpulan Data," 2010.
- Arief S. Sadirman, R. Rahardjo, dan Anung Haryanto. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Press, 2021.
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2011.
- Auliyawati, Jihan, dan Fajar Nugroho Oktian. "Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar Pada Materi IPA." *PEDAGOGIA: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, Nomor 2, 15 (2023): 61–64.
- Azizah, Diah Nuril, dan Muhammad Syafiq Humaisi. "Kebijakan Sekolah terhadap Penggunaan Gadget dalam Pembelajaran IPS Terpadu." *ASANKA: Journal of Social Science And Education* 2, no. 1 (25 Maret 2021): 117–31. <https://doi.org/10.21154/asanka.v2i1.3052>.
- Azmi, Nadya, Siti Zahra Sabila, Theresia Banjarnahor, dan Trisnawati Hutagalung. "Analisis Pemahaman Penggunaan Bahasa Indonesia Oleh Calon Guru Matematika Dalam Konteks Pengajaran." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 8, no. 1 (7 April 2024): 14706–15. <https://doi.org/10.31004/jptam.v8i1.14477>.
- Devi Kususma Andri, Sinta, dan Dessty Anatri. "Media Pembelajaran Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Numerasi Siswa di Sekolah Dasar." *Buletin Pengembangan Perangkat Pembelajaran Universitas Muhammadiyah Surakarta* 5 (2023): 1–9.
- Dwi Nursanti, Muflikhul Khaq, dan Arum Ratnaningsih. "Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis Edugame Terintegrasi Profil Pelajar Pancasila Pada Materi Volume Bangun Ruang SD Muhammadiyah Purwodadi." *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri* Volume 10 Nomor 01 (2024).
- Dyah Kartikaningtyas, Dwi Yulianti, dan Stephani Diah Pamelasari. "Pengembangan Media Game Ular Tangga Bervisi Sets Tema Energi Pada Pembelajaran Ipa Terpadu Untuk Mengembangkan Karakter Dan Aktivitas

Siswa SMP/MTs.” *Unnes Science Education Journal* Vol 3, No 3 (2014).
<http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/usej>.

Firmansyah, Mokh Iman. “Pendidikan Agama Islam : Pengertian, Tujuan, Dasar, dan Fungsi.” *Taklim : Jurnal Pendidikan Agama Islam* 17, no. 2 (1 September 2019): 79–90.

“Foundations of Game-Based Learning: Educational Psychologist: Vol 50, No 4.”
Diakses 18 Februari 2025.
<https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/00461520.2015.1122533>.

Guschairani Harahap. “Pengembangan ULTABI (Ular Tangga Biologi) Terintegrasi Keislaman Berbasis QR-Qode Pada Materi Sistem Reproduksi Sebagai Media Pembelajaran Siswa SMA/MA.” *Program Studi Pendidikan Biologi Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta*, 2024.

Hamidi, Nur. “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pendidikan Agama Islam Berbasis Adobe Flash Professional CS6 Untuk Mendukung Implementasi Kurikulum 2013.” *Jurnal Pendidikan Agama Islam* 14, no. 1 (12 Juni 2017): 109–30. <https://doi.org/10.14421/jpai.2017.141-07>.

Hari Darmansyah, Bedriati Ibrahim, dan Suroyo. “Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Pada Pembelajaran Sejarah Materi Pergerakan Nasional Indonesia Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas XI SMAN 3 Mandau.” *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia* Volume 8 Nomor 3 (2023): Page 239-250.

Hurlock, E. B. *Child development*. 6th ed. New York: McGraw-Hill, 1978.

Imanulhaq, Rela, dan Ichsan Ichsan. “Analisis Teori Perkembangan Kognitif Piaget pada Tahap Anak Usia Operasional Konkret 7–12 Tahun sebagai Dasar Kebutuhan Media Pembelajaran.” *Waniambey: Journal of Islamic Education* 3, no. 2 (31 Desember 2022): 126–34. <https://doi.org/10.53837/waniambey.v3i2.174>.

Isran Rasyid Karo-Karo S dan Rohani. *AXIOM Jurnal Pendidikan dan Matematika* Vol. VII, No. 1 (2018).
<https://jurnal.uinsu.ac.id/index.php/axiom/article/view/1778/1411>.

L. S. Vygotsky. *Mind in Society: Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press, 1978. <https://www.jstor.org/stable/j.ctvjf9vz4>.

Lutfiana, Ovi Dwi, Ita Kurnia, dan Wahyudi Wahyudi. “Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Smart Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Sekolah Dasar Kelas I.” *JURNAL PENDIDIKAN DASAR*

PERKHASA: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar 10, no. 2 (30 September 2024): 703–10. <https://doi.org/10.31932/jpdp.v10i2.3708>.

- Marc Prensky. *Digital game-based learning*. New York: McGraw-Hill, 2001.
- “Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar.” Diakses 20 Januari 2025. <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/psnp/article/viewFile/5798/4151>.
- “Media Pembelajaran: Problematika dan Solusinya.” Diakses 20 Januari 2025. <https://stkippgri-bkl.ac.id/wp-content/uploads/2016/11/ARTIKEL-MEDIA-PEMBELAJARAN.pdf>.
- “Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan.” Diakses 20 Januari 2025. <https://repository.penerbitwidina.com/media/publications/568613-metode-penelitian-pendidikan-pengembangan-844698f0.pdf>.
- MIM, Admin. “Riyadhussholihin ‘Muraqabatullah’ Kemenangan Bersama Kesabaran.” *Markaz Imam Malik* (blog), 11 November 2018. <https://mim.or.id/riyadhussholihin-muraqabatullah-kemenangan-bersama-kesabaran/>.
- Muliadi Rahmad, Hasan Basri, dan Indah Pratiwi. “Strategi Guru Untuk Meningkatkan Minat Siswa Dalam Mengikuti Kegiatan Pembelajaran.” *EJI | Education Journal of Indonesia* 3 No. 2 (2022): 28–32.
- NU Online. “Panduan Memahami Makna *Thaharah*.” Diakses 7 Mei 2025. <https://islam.nu.or.id/thaharah/panduan-memahami-makna-thaharah-ICx8S>.
- Nurrita, Teni. “Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa.” *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari’ah dan Tarbiyah* 3, no. 1 (27 Juni 2018): 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>.
- Prastya, Agus. “Strategi Pemilihan Media Pembelajaran Bagi Seorang Guru,” 2016.
- Putri Indah Sari, Abdul Jalil, dan Ika Ratih Sulistiani. “Implementasi Media Ular Tangga Pada Pembelajaran Fiqih Shalat Dikelas VIII SMPN 05 Karangploso.” *VICRATINA: Jurnal Pendidikan Islam* Volume 9 Nomor 4 (2024).
- Putri Wulandari, Amelia, Annisa Anastasia Salsabila, Karina Cahyani, Tsani Shofiah Nurazizah, dan Zakiah Ulfiah. “Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar.” *Journal on Education* 5 No. 02 (2023): 3928–36.
- “QR Code.” Dalam *Wikipedia*, 21 Januari 2025. https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=QR_code&oldid=1270886078.

- Rahmanda, Febby, dan Sintia Maharani. “Peran Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar.” *JURNAL PENDIDIKAN DASAR PERKHASA: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar* 8, no. 1 (26 April 2022): 40–49. <https://doi.org/10.31932/jpdp.v8i1.1543>.
- Rizal Faturrokhman. “Media Pembelajaran Interaktif Meningkatkan Keterlibatan dan Pemahaman Siswa di Sekolah SMK Pembangunan.” *Jurnal Ilmu Pendidikan (JIP)* Vol. 2 No. 4 (4 April 2024): hal. 713-721.
- Salam, Nurfadillah, Safei, dan Jamilah. “Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tanggapada Materi Sistem Saraf.” Diakses 16 Januari 2025. <https://core.ac.uk/reader/234752920>.
- Sari, Imelda Helsy, Riry Aisyah, dan Ferli S. Irwansyah. *Modul : Media Pembelajaran*. Bandung: UIN Sunan Gunung Djati, 2019.
- Sugiyono. *Metode Penelitian dan Pengembangan (Reseach and Development)*. Bandung: Alfabeta, 2012.
- Suherman, T. *Game-Based Learning in Education*. Malang: UM Press., 2019.
- Sujana, Nana, dan Ahmad Rivai. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru, 2010.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005.
- Tri Arumsari, Bella, Dian Nur Antika Eky Hastuti, dan Maya Kartika Sari. “Pengembangan media permainan ular tangga pada mata pelajaran IPS di sekolah dasar.” *Konfrensi Ilmiah Dasar Universitas PGRI Madiun* 4 (2023). <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID>.
- “Ular tangga.” Dalam *Wikipedia bahasa Indonesia, ensiklopedia bebas*, 6 Juni 2023. https://id.wikipedia.org/w/index.php?title=Ular_tangga&oldid=23634962.
- “Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.” Diakses 12 Januari 2025. https://jdih.kemdikbud.go.id/sjdih/siperpu/dokumen/salinan/UU_tahun2003_nomor020.pdf.
- Warsita, Bambang. “Teori Belajar Robert M. Gagne Dan Implikasinya Pada Pentingnya Pusat Sumber Belajar.” *Pusat Teknologi Informasi dan komunikasi Pendidikan (PUSTEKKOM* 12 No 1 (2008).

Wati, Anjelina. "Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 2, no. 1 (9 Mei 2021): 68–73. <https://doi.org/10.33487/mgr.v2i1.1728>.

Yunis Sulistyorini dan Adi Sintya Sumajaya. "Pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga dalam pembelajaran literasi dan numerasi." *Cakrawala Jurnal Ilmiah Bidang Sains* Vol 3, No 2 (2024). <https://ejournals.itda.ac.id/index.php/cakrawala/>.

