

**PENGEMBANGAN MEDIA *SCRAMBLE* SURAT
AL-KAFIRUN UNTUK MENINGKATKAN
HAFALAN PESERTA DIDIK KELAS I DI MI
BAITUL HUDA SEMARANG**

SKRIPSI

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



Oleh:

IFTINANNISA SYABINA

NIM: 2103096007

**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO
SEMARANG**

2025

PERNYATAAN KEASLIAN

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ifthinannisa Syabina
NIM : 2103096007
Fakultas : Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul:

**PENGEMBANGAN MEDIA *SCRAMBLE* SURAT AL-KAFIRUN UNTUK
MENINGKATKAN HAFALAN PESERTA DIDIK KELAS I DI MI BAITUL HUDA
SEMARANG**

Secara keseluruhan adalah hasil penelitian /karya saya sendiri, kecuali bagian tertentu yang dirujuk sumbernya.

Semarang, 14 Maret 2025

Pembuat Pernyataan,



Ifthinannisa Syabina
NIM. 2103096007

PENGESAHAN



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Prof. Dr. Hamka (Kampus II) Ngaliyan Semarang
Telp. (024) 7601295 Fax. 7615387

PENGESAHAN

Naskah skripsi berikut ini:

Judul : Pengembangan Media *Scramble* Surat Al-Kafirun Untuk Meningkatkan Hafalan Peserta Didik Kelas I Di MI Baitul Huda Semarang
Penulis : Ifinannisa Syabina
NIM : 2103096007
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan keguruan

Telah diujikan dalam sidang *munaqasyah* oleh Dewan Penguji Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo dan dapat diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana dalam Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.

Semarang, 10 April 2025

DEWAN PENGUJI

Ketua/Penguji I,

Kristi Lani Purwanti, S.Si, M.Pd.
NIP:198107182009122002

Sekretaris/Penguji II,

Arsan Shanie, M.Pd.
NIP:199006262019031015

Penguji III,

Dr. Hamdan Husein Batubara, M.Pd.
NIP:198908222019031014



Penguji IV,

Mohammad Rofiq, M.Pd.
NIP:199101152019031013

Pembimbing,

Titik Rahmawati, M.Ag.
NIP: 1971012220005012001

NOTA PEMBIMBING

NOTA DINAS

Semarang, 14 Maret 2025

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

Assalamu'alaikum Wr.Wb

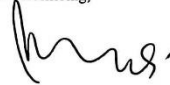
Dengan ini diberitahukan bahwa saya telah melakukan bimbingan, arahan, dan koreksi naskah skripsi dengan:

Judul : Pengembangan Media *Scramble* Surat Al-Kafirun Untuk
Meningkatkan Hafalan Peserta Didik Kelas I Di MI Baitul Huda
Semarang
Nama : Iftinannisa Syabina
NIM : 2103096007
Fakultas : Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

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

Wassalamu'alaikum wr.wb

Pembimbing,



Titik Rahmawati, M.Ag
NIP. 1971012220005012001

ABSTRAK

Judul : **Pengembangan Media *Scramble* Surat Al-Kafirun Untuk Meningkatkan Hafalan Peserta Didik Kelas I Di MI Baitul Huda Semarang**

Penulis : Iftinannisa Syabina

NIM : 2103096007

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengevaluasi efektivitas media *Scramble* surat Al-Kafirun, untuk meningkatkan hafalan peserta didik kelas I di MI Baitul Huda Semarang. Penelitian pengembangan (R&D) dilakukan dengan model *ADDIE*, yaitu mencakup analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan melalui validasi oleh ahli materi dan media, dan uji coba pada 21 peserta didik.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media *scramble* surat Al-Kafirun memiliki validitas yang baik dari aspek ketepatan pemilihan media, kemudahan penggunaan, kesesuaian desain, daya tarik, kesesuaian materi, kelayakan media dalam mendukung pembelajaran, dan kemampuannya dalam memotivasi. Hasil uji coba media *scramble* menunjukkan bahwa hafalan surat Al-Kafirun peserta didik meningkat dari rata-rata 60,1 menjadi 83,3. Hasil uji N-Gain skor memperoleh rata-rata sebesar 0,6333 dengan kategori “sedang” dan N-Gain persen sebesar 63,3333% dengan kategori “cukup efektif”. Selain itu, angket respons peserta didik terhadap media *scramble* surat Al-Kafirun memperoleh hasil 80% dengan kategori “Baik”. Hasil penelitian ini membuktikan bahwa media *scramble* surat Al-Kafirun cukup efektif dalam meningkatkan hafalan peserta didik.

Kata Kunci : *Media Pembelajaran, Scramble Surat Al-Kafirun, Peningkatan Hafalan Surat Al-Kafirun.*

TRANSLITERASI

Penulisan transliterasi huruf-huruf Arab Latin dalam penulisan skripsi ini berpedoman pada SKB Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan R.I dan Nomor 0543b/UI1987. Penyimpangan penulisan kata sandang (al-) disengaja secara konsisten agar sesuai teks Arabnya.

ا	a	ط	t
ب	b	ظ	z
ت	t	ع	‘
ث	s	غ	g
ج	j	ف	f
ح	h	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	s	ي	y
ض	d		

Bacaan Madd:

ā = a panjang

ī = i panjang

ū = u panjang

Bacaan Diftong:

au = أُو

ai = أَي

iy = إِي

KATA PENGANTAR

Bismillāhirrahmānirrahīm

Alḥamdulillāhirabbil'ālamīn, puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini dengan judul **“Pengembangan Media *Scramble* Surat Al-Kafirun Untuk Meningkatkan Hafalan Peserta Didik Kelas I Di MI Baitul Huda Semarang”** yang bertujuan untuk menyelesaikan pendidikan S1 Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah di UIN Walisongo Semarang. Shalawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW.

Penulis senantiasa mendapat bimbingan, arahan, dan dukungan dari berbagai pihak dalam menyelesaikan skripsi ini. Oleh karena itu, penulis haturkan terima kasih yang sebesar-besarnya, terutama kepada orang tua, yakni Bapak Syamsul Komar dan Ibu Eti Marningsih yang selalu memberikan nasehat, doa, serta dukungan tanpa batas. Selain itu, penulis juga menyampaikan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Nizar, M.Ag., selaku Rektor UIN Walisongo Semarang.
2. Prof. Dr. Fatah Syukur, M.Ag., selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang.
3. Ibu Kristi Liani Purwanti, S.Si, M.Pd., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang.

4. Ibu Titik Rahmawati, M.Ag., selaku Dosen Pembimbing yang selalu memberikan nasehat, dukungan, saran, dan kritik dalam proses penyusunan skripsi.
5. Bapak Muhammad Rofiq, M.Pd., dan Ibu Uswatun Chasanah, S.Ag., selaku ahli validator yang telah memberikan kritik dan saran terhadap media *scramble* yang dikembangkan.
6. Bapak Achmad Muhammad Kamil, M.Pd., selaku Dosen Wali Studi yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi selama kuliah sampai dengan akhir masa studi.
7. Bapak dan Ibu Dosen serta Staf Pegawai FITK UIN Walisongo Semarang yang telah memberikan ilmu selama menempuh pendidikan dengan penuh keikhlasan.
8. Adik tersayang, Nisrina Fajarani yang telah memberikan motivasi dan dukungan dalam proses penulisan skripsi.
9. Bagus Adi sebagai sahabat yang telah mendengarkan keluh kesah, berkontribusi banyak dalam penulisan skripsi ini, dan selalu memberikan dukungan serta motivasi dalam penyelesaian skripsi ini.
10. Zulfa, Okah, dan Anjani sebagai sahabat sesama perantauan yang selalu memberikan dukungan penuh dan motivasi, serta dengan sabar menjadi tempat berbagi cerita selama proses penyelesaian skripsi.
11. Teman-teman lain di Pondok Pesantren Ristek Al-Madinah yang senantiasa memberikan dukungan dan motivasi selama proses penulisan skripsi.

12. Terakhir untuk diri sendiri, Iftinannisa Syabina. Terima kasih untuk segala kerja keras dan semangatnya sehingga tidak pernah menyerah dalam mengerjakan tugas akhir skripsi ini. Terima kasih pada hati yang masih tetap tegar dan ikhlas menjalani semuanya.

Peneliti hanya dapat mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan doa dan dukungan. Semoga Allah SWT membalas segala kebaikan kepada semua yang telah berperan dalam penyelesaian skripsi ini. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Peneliti sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari berbagai pihak. Akhir kata, peneliti berharap skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi para pembaca.

Semarang, 03 Maret 2024

Peneliti,

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Iftinannisa Syabina', with a horizontal line underneath.

Iftinannisa Syabina

NIM. 2103096007

DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN	i
PENGESAHAN	ii
NOTA PEMBIMBING	iii
ABSTRAK	iii
TRANSLITERASI	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR.....	xii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian	7
D. Manfaat Penelitian	8
E. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	9
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	10
BAB II	12
LANDASAN TEORI	12
A. Kajian Teori	12
B. Kajian Pustaka Relevan	36
C. Kerangka Berpikir	40

BAB III	44
METODE PENEITIAN.....	44
A. Model Pengembangan	44
B. Prosedur Pengembangan	44
C. Subjek Penelitian	58
D. Teknik Pengumpulan Data.....	59
E. Teknik Analisis Data.....	64
BAB IV	73
DESKRIPSI DAN ANALISIS DATA	73
A. Deskripsi Prototype Produk.....	73
B. Analisis Uji Coba Soal	101
C. Analisis Data Kuantitatif	105
D. Prototype Hasil Pengembangan.....	115
BAB V	122
PENUTUP	122
A. Kesimpulan.....	122
B. Saran	123
C. Kata Penutup	124
DAFTAR PUSTAKA	125
LAMPIRAN	132

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Alur Kerangka Berpikir, 49.
Tabel 3.1	Kriteria Nilai Reliabilitas, 61.
Tabel 3.2	Kriteria Nilai Tingkat Kesukaran Soal, 62.
Tabel 3.3	Kriteria Nilai Daya Pembeda, 63.
Tabel 3.4	Kriteria Skor Penilaian Skala <i>Likert</i> , 74.
Tabel 3.5	Kriteria Kelayakan Media Pembelajaran, 75.
Tabel 3.6	Kriteria Analisis Respons Peserta Didik Terhadap Media Pembelajaran <i>Scramble</i> , 77.
Tabel 3.7	Kriteria Nilai <i>N-gain</i> , 79.
Tabel 3.8	Tafsiran Efektivitas Gain, 80.
Tabel 4.1	Tampilan Modul <i>Scramble</i> , 94.
Tabel 4.2	Tabel Hasil Angket Validasi Ahli Media, 102.
Tabel 4.3	Kriteria Kesimpulan Hasil Validasi Ahli Media, 103.
Tabel 4.4	Saran dan Komentar Ahli Media, 104.
Tabel 4.5	Tabel Hasil Angket Validasi Ahli Materi, 105.
Tabel 4.6	Kriteria Kesimpulan Hasil Validasi Ahli Materi, 107.
Tabel 4.7	Hasil Uji Validitas, 110.
Tabel 4.8	Hasil Uji Reliabilitas, 111.
Tabel 4.9	Hasil Uji Tingkat Kesukaran Soal, 111.
Tabel 4.10	Hasil Uji Daya Beda, 113.
Tabel 4.11	Hasil Deskripsi Statistik Uji Normalitas, 114.

Tabel 4.12	Hasil Statistik Uji <i>Wilcoxon Signed-Rank Tests</i> , 116.
Tabel 4.13	Hasil Validasi Ahli Media, 117.
Tabel 4.14	Hasil Validasi Ahli Materi, 119.
Tabel 4.15	Hasil Analisis Respons Peserta Didik, 121.
Tabel 4.16	Hasil Rata-Rata Nilai <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i> , 123.
Tabel 4.17	Hasil Uji <i>N-Gain</i> , 124.

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Langkah-Langkah Pengembangan <i>ADDIE</i> , 23.
Gambar 3.1	Skema Model <i>ADDIE</i> , 52.
Gambar 4.1	Desain Produk dengan Canva, 87.
Gambar 4.2	Alat dan Bahan Produk, 89.
Gambar 4.3	Melapisi Papan dengan Kain Flanel, 90.
Gambar 4.4	Hasil Papan <i>Scramble</i> , 90.
Gambar 4.5	Potongan Ayat, 91.
Gambar 4.6	Menempelkan Potongan Ayat pada Flanel, 92.
Gambar 4.7	Menempelkan Perekat Dibelakang Potongan Ayat, 93.
Gambar 4.8	Menempelkan Perekat dan Hiasan Pada Papan <i>Scramble</i> , 94.
Gambar 4.9	Sebelum direvisi Gambar Papan Scrambe Surat Al-Kafirun, 109.
Gambar 4.10	Setelah Revisi, 109.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan diiringi dengan semakin pesatnya arus globalisasi, yang mana dapat memberikan dampak tersendiri bagi dunia pendidikan. Hal ini menjadikan kurangnya tenaga kerja berkualitas yang semakin kompetitif untuk memenuhi kebutuhan pasar di bidang pendidikan. Pendidikan merupakan cara yang paling efektif dalam menghadapi perkembangan ilmu pengetahuan sekarang ini.¹

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 ayat 1, menyatakan bahwa pendidikan bertujuan untuk menciptakan metode pembelajaran yang menyenangkan, serta mengoptimalkan tiga aspek utama yakni aspek pengetahuan, aspek sikap, aspek keterampilan.² Proses pembelajaran yang melibatkan tiga aspek tersebut harus diupayakan namun aspek yang lebih cenderung yaitu aspek pengetahuan dan aspek keterampilan.³

¹ Mohamad Mustari dan M. Tuafiq Rahman, *Manajemen Pendidikan*, (Jakarta: Raja Grafiika Persada, 2014), hlm. 229.

² Undang-Undang Nomor 2 Tahun 2003, *Sistem Pendidikan Nasional*, Pasal 1, ayat (1).

³ Ummi Kulsum dan Abdul Muhid, "Pendidikan Karakter Melalui Pendidikan Agama Islam Di Era Revolusi Digital", *Jurnal Intelektual: Jurnal Pendidikan Dan Studi Keislaman*, (Vol. 12, No. 2, tahun 2022), hlm. 157–70.

Pendidikan dapat mengubah cara pandang seseorang terhadap dirinya sendiri, masyarakat, dan lingkungan sekitar, sehingga memungkinkan mereka untuk merespons berbagai interaksi antar individu lainnya.⁴ Dalam pendidikan, peserta didik tidak hanya mempelajari ilmu pengetahuan saja, tetapi juga ilmu agama. Dalam konteks pendidikan islam, tidak ada pembelajaran mengenai ketidakadilan, kekerasan, dan kebencian.⁵

Zakiah Darajat mengatakan bahwa pendidikan agama di sekolah dasar merupakan dasar bagi pembinaan sikap positif terhadap agama dan pembentukan sikap dan akhlak untuk diri peserta didik.⁶ Di lembaga pendidikan islam, misalnya di Madrasah Ibtidaiyah, mata pelajaran agama seperti Al-Qur'an hadist menjadi salah satu mata pelajaran utama.

Mata pelajaran Al-Qur'an hadist memerlukan keterampilan khusus dari peserta didik agar mereka lebih mudah memahami dan menghafalkan bacaan Al-Qur'an. Ketidakmampuan dalam membaca dan menghafal surat Al-Qur'an bisa menjadi hambatan

⁴ Nuuril Huda Afrina, Fathurrahman Alfa, dan Khoirul Asfiyak, "Upaya Guru Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadist Dalam Mengatasi Kesulitan Siswa Membaca Al-Qur'an Di MTs. Raudlatul Ulum Ngijo Karangploso Malang", *VICRATINA : Jurnal Pendidikan Islam*, (Vol. 5, No. 3, tahun 2020), hlm. 10–20.

⁵ Rosichin Mansur, "Pengembangan Kurikulum Pendidikan Agama Islam Multikultural (Suatu Prinsip-Prinsip Pengembangan)", *Jurnal Kependidikan Dan Keislaman FAI Unisma*, (Vol. 10, No.2, tahun 2016), hlm. 1–8.

⁶ Fikri Alfiatun Mufidah, Tri Rahayu, dan Agus Siswanto, "Hubungan Antara Kemampuan Membaca Al-Qur'an Dengan Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadist Di Madrasah Ibtidaiyah Nurussalam Sidogede", *Jurnal Misbahul Ulum*, (Vol. 6, No. 1, tahun 2024), hlm. 74–91.

bagi peserta didik dan guru dalam proses pembelajaran tidak hanya bergantung pada guru, tetapi juga pada kemampuan peserta didik. Kemampuan peserta didik dalam membaca dan menghafalkan surat Al-Qur'an akan mempengaruhi prestasinya dalam mata pelajaran Al-Qur'an hadist.⁷ Oleh karena itu, dalam menjalankan perannya sebagai penggerak, guru harus mampu merencanakan dan menciptakan lingkungan belajar yang kondusif bagi peserta didiknya.⁸

Berdasarkan akar permasalahan di atas, semua tergantung pada guru karena guru bertugas sebagai pendidik.⁹ Dalam mengajarkan peserta didik untuk dapat menghafalkan surat Al-Qur'an di sekolah, guru perlu berkreasi dalam proses pembelajaran. Salah satu kreativitas guru dalam melakukan proses belajar mengajar yang dapat menarik minat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran yakni dengan mengembangkan media pembelajaran.

⁷ Mufidah, Rahayu, dan Siswanto, "Hubungan Antara Kemampuan Membaca Al-Qur'an Dengan Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadist Di Madrasah Ibtidaiyah Nurussalam Sidogede", *Jurnal Misbahul Ulum*, (Vol. 6, No. 1, tahun 2024), hlm. 74-91.

⁸ Nur Hamidatul Arifah dan Hidayatur Rohmah, "Efektivitas Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Al Qur'an Hadist Di Kelas IX MTs Salafiyah Syafiiyah Bdanung Diwek Jombang", *Journal of Education dan Management Studies*, (Vol. 3, No. 6, tahun 2020), hlm. 21-24.

⁹ Nasrullah, "Manajemen Pengembangan Kurikulum Jurusan Pendidikan Agama Islam (PAI) Di Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Palapa Nusantara Lombok Timur", *Jurnal Pendidikan Dan Sosial Budaya*, (Vol. 2, No. 2, tahun 2022), hlm. 186-205.

Permasalahan yang timbul di lapangan berdasarkan wawancara *pra* penelitian yang telah dilakukan peneliti di MI Baitul Huda Semarang Tahun Pelajaran 2024/2025 pada tanggal 16 November 2024 pukul 09.15 WIB bersama guru wali kelas I A adalah terdapat beberapa peserta didik yang merasa kesulitan untuk menghafal salah satu surat di materi mata pelajaran Al-Qur'an hadist yaitu surat Al-Kafirun.¹⁰ Oleh karena itu, berdasarkan temuan pada saat *pra riset* bahwa kendala yang dihadapi di lapangan adalah kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik bagi peserta didik agar menjadi semangat untuk menghafalkan surat-surat pendek yang sulit dihafalkan. Untuk menciptakan minat belajar peserta didik dalam mengikuti mata pelajaran Al-Qur'an hadist, maka guru perlu melakukan berbagai inovasi untuk meningkatkan kemampuan menghafal peserta didik dalam menghafal surat-surat pendek.¹¹ Menurut guru wali kelas I A mengatakan bahwa surat pendek yang sulit untuk dihafalkan yaitu surat Al-Kafirun, karena pada surat Al-Kafirun terdapat kemiripan lafadz pada setiap akhir ayat. Selain itu, pada surat Al-Kafirun juga terdapat ayat yang berulang-ulang yaitu pada ayat 3 dan 5, yang

¹⁰ Uswatun Chasanah, Guru Kelas I MI Baitul Huda Semarang, Wawancara Dengan Peneliti, MI Baitul Huda Semarang, 16 November 2024.

¹¹ Imam Mashud, "Meningkatkan Kemampuan Setoran Hafalan Al-Qur'an Melalui Metode Talaqqi Pada Siswa Kelas VIB Sekolah Dasar Islam Yakmi Tahun 2018", *NATURALISTIC : Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, (Vol. 3, No. 2, tahun 2019), hlm. 347–58.

berbunyi “وَلَا أَنْتُمْ عِبَادُونَ مَا آَعْبُدُ” yang memiliki arti “kamu juga

bukan penyembah apa yang aku sembah”. Hal tersebut membuat peserta didik merasa sulit untuk menghafalkan surat Al-Kafirun.¹²

Oleh karena itu, peneliti memberikan solusi untuk permasalahan yang ada di lapangan dengan membuat pengembangan media pembelajaran untuk mata pelajaran Al-Qur'an hadist materi surat Al-Kafirun. Peneliti melakukan pengembangan pada media pembelajaran untuk mengatasi permasalahan yang ada. Media yang dikembangkan yaitu berupa media *scramble* untuk mata pelajaran Al-Qur'an hadist materi surat Al-Kafirun. Surat ini menjadi acuan untuk peneliti dalam mengembangkan media *scramble*.

Penelitian ini ditujukan untuk melihat adanya perubahan dalam proses pembelajaran yang ada. Proses pembelajaran dikatakan berhasil apabila terdapat perubahan.¹³ Perubahan pada peserta didik dapat dilihat dari seberapa antusiasnya dalam mengikuti pembelajaran yang ada. Allah memberikan segenap potensi, akal, dan hati kepada manusia untuk dapat belajar mengetahui ilmu

¹² Fu'ad Arif Noor dan Astuti Marheni Sri Prasetyaningsih, 'Hafalan Surah Al Kafirun Melalui Gerak Kinestetik Anak Usia Dini', *Qurroti : Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, (Vol. 3, No. 1, tahun 2021), hlm. 21–41.

¹³ Endris Rahmawati dan Mualimul Huda, "Implementasi Cooperative Learning Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an hadist Dalam Tinjauan Pembelajaran Abad 21 Di MTs Salafiyah Tuban", *JEID: Journal of Educational Integration dan Development*, (Vol. 3, No. 3, tahun 2023), hlm. 189–200.

pengetahuan maupun ilmu agama. Sebagaimana dijelaskan dalam Al-Qur'an surat An-Nahl (14) ayat 78.

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُم مِّن بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُم السَّمْعَ وَالْأَبْصَارَ
وَالْأَفْئِدَةَ ۚ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ ﴿٧٨﴾

Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatu pun dan Dia menjadikan bagi kamu pendengaran, penglihatan, dan hati nurani agar kamu bersyukur.¹⁴

Ayat ini mengingatkan bahwa setiap manusia lahir tanpa mempunyai ilmu sedikitpun, tetapi Allah memberikan telinga untuk mendengar, mata untuk melihat, dan hati untuk mendapatkan hikmah atau pelajaran. Tujuannya agar manusia dapat bersyukur kepada Allah SWT, karena rasa syukur merupakan sesuatu atau perilaku yang dapat diukur dan dilihat oleh manusia.

Terlepas dari pernyataan di atas, peneliti telah benar-benar memikirkannya. Menurut peneliti, pengembangan media *scramble* dalam pembelajaran Al-Qur'an hadist materi surat Al-Kafirun ini nantinya akan memberikan dampak positif dalam pembelajaran. Media *scramble* dapat dikatakan menarik bagi anak-anak maupun remaja. Jika peserta didik tertarik, maka secara tidak langsung akan meningkatkan kemauan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, media ini dapat memberikan kemudahan

¹⁴ Al-Qur'an, Surah An-Nahl, 14:78.

peserta didik dalam mengingat hafalan surat Al-Kafirun. Dengan adanya manfaat tersebut, peneliti ingin memastikan bahwa media yang akan dikembangkan akan mempermudah peserta didik dalam belajar mata pelajaran Al-Qur'an hadist.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka, rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana pengembangan media *scramble* pada pembelajaran Al-Qur'an hadist materi surat Al-Kafirun bagi peserta didik kelas I di MI Baitul Huda Semarang Tahun Pelajaran 2024/2025?
2. Bagaimana kelayakan media *scramble* pada pembelajaran Al-Qur'an hadist materi surat Al-Kafirun bagi peserta didik kelas I di MI Baitul Huda Semarang Tahun Pelajaran 2024/2025?
3. Bagaimana efektivitas media *scramble* pada saat digunakan dalam pembelajaran Al-Qur'an hadist materi surat Al-Kafirun bagi peserta didik kelas I di MI Baitul Huda Semarang Tahun Pelajaran 2024/2025?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijelaskan, maka tujuan penelitian ini adalah :

1. Mengetahui pengembangan media *scramble* pada pembelajaran Al-Qur'an hadist materi surat Al-Kafirun bagi peserta didik kelas I MI Baitul Huda Semarang Tahun Pelajaran 2024/2025.
2. Menghasilkan produk media *scramble* yang layak digunakan pada pembelajaran Al-Qur'an hadist materi surat Al-Kafirun bagi peserta didik kelas I di MI Baitul Huda Semarang Tahun Pelajaran 2024/2025.
3. Mengetahui efektivitas media *scramble* pada pembelajaran Al-Qur'an hadist materi surat Al-Kafirun bagi peserta didik kelas I di MI Baitul Huda Semarang Tahun Pelajaran 2024/2025.

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang akan diperoleh diharapkan penelitian ini memiliki manfaat yang signifikan dalam bidang pendidikan baik secara langsung maupun tidak langsung. Manfaat penelitian ini diantaranya:

1. Secara Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan menambah referensi bagi para guru ataupun calon guru tentang media *scramble* untuk meningkatkan mutu pembelajaran.

2. Secara Praktis

a. Bagi Guru

- 1) Menciptakan kegiatan belajar mengajar di kelas yang menarik dan menyenangkan.
- 2) Mengembangkan keterampilan guru kelas dalam menggunakan media *scramble* sebagai alternatif media keterampilan membaca dan menghafalkan surat Al-Kafirun.

b. Bagi Siswa

- 1) Meningkatkan keaktifan dan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar mengajar pada pembelajaran Al-Qur'an hadist.
- 2) Menciptakan atau menumbuhkan minat peserta didik untuk belajar pelajaran Al-Qur'an hadist.

c. Bagi Sekolah

- 1) Dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam rangka memajukan dan meningkatkan potensi serta prestasi peserta didik.
- 2) Dapat memberikan kontribusi dalam meningkatkan kualitas lembaga pendidik.

E. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk yang dihasilkan dari pengembangan ini diharapkan berupa media pembelajaran serupa dengan alat permainan edukatif (*APE*) dengan spesifikasi produk sebagai berikut:

1. Produk media pembelajaran berupa alat permainan edukatif yang dikemas dalam bentuk papan bermain dan ayat-ayat surat Al-Kafirun.
2. Spesifikasi produk yang dihasilkan adalah sebuah *scramble* yang didesain dengan tempelan ayat-ayat yang sesuai dengan surat Al-Kafirun.
3. Setiap ayat kemudian dipotong menjadi beberapa kata sesuai dengan kaidah Al-Qur'an.
4. Papan dan tempelan ayat didesain dengan *background* warna-warni untuk menarik perhatian peserta didik.
5. Media *scramble* (papan bermain dan potongan ayat-ayat surat Al-Kafirun) dibuat dari bahan semi kayu (*MDF*) dengan ketebalan 0,3 mm yang dilapisi dengan kain flanel.
6. Potongan ayat ditempel pada kain flanel yang dibelakangnya terdapat perekat untuk peserta didik menempelkannya pada papan *scramble*.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

Media *scramble* untuk pembelajaran Al-Qur'an hadist materi surat Al-Kafirun dikembangkan berdasarkan beberapa asumsi yang mendasarinya, antara lain :

- a. Media ini dapat digunakan oleh peserta didik dalam memperkuat hafalan surat Al-Kafirun.

- b. Media ini dapat digunakan oleh peserta didik dan guru kelas I MI Baitul Huda Semarang Tahun Pelajaran 2024/2025.
- c. Produk media yang dikembangkan ini dapat memotivasi, mengaktifkan peserta didik dalam belajar dan memperkuat hafalan pada surat Al-Kafirun.
- d. Produk media yang dikembangkan ini dapat dijadikan sebagai alternatif dalam mendukung proses pembelajaran Al-Qur'an hadist, khususnya materi surat Al-Kafirun, yang saat ini pengajarannya masih *teacher centered* di MI Baitul Huda Semarang Tahun Pelajaran 2024/2025.

2. Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran ini juga memiliki keterbatasan, antara lain:

- a. Media ini terbatas hanya pada mata pelajaran Al-Qur'an hadist dengan materi surat Al-Kafirun yang bertujuan untuk meningkatkan hafalan surat tersebut.
- b. Media ini baru dikembangkan sebatas pada lokasi di MI Baitul Huda Semarang.
- c. Kuantitas (jumlah) tempelan potongan ayat terbatas.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Penelitian Pengembangan

Secara istilah, penelitian merupakan upaya untuk mencari solusi berdasarkan masalah yang dihadapi secara cermat, terukur, dan terarah. Sedangkan Penelitian dan Pengembangan (*R&D*) adalah metode penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan serta menguji coba suatu produk yang kemudian akan diterapkan di dunia pendidikan. Adapun berbagai model penelitian yang dapat digunakan sebagai referensi dalam penelitian *Research and Development* ini.¹⁵

Penelitian pengembangan di bidang pendidikan merupakan penelitian yang mengembangkan atau menghasilkan suatu produk tertentu dengan melakukan berbagai pengujian pada beberapa para ahli, seperti uji materi, uji media, uji bahasa. serta uji coba produk di lapangan untuk mengevaluasi kelayakan dan manfaat dari produk yang

¹⁵ Albert Maydiantoro, "Model Penelitian Pengembangan (*Research Dan Development*)", *Chemistry Education Review (CER)*, (Vol. 3, No. 2, tahun 2020), hlm. 185.

dikembangkan oleh peneliti.¹⁶ Penelitian dan pengembangan dapat dianggap sebagai metode penelitian yang tepat untuk merancang solusi atau jawaban berdasarkan penelitian terhadap masalah-masalah kompleks dalam pendidikan. Selain itu, penelitian dan pengembangan dapat juga dianggap untuk mengembangkan dan memvalidasi suatu teori mengenai proses pembelajaran, lingkungan belajar, dan metode maupun model pembelajaran. Jadi, metode penelitian dan pengembangan adalah suatu pendekatan yang digunakan untuk menciptakan atau menyempurnakan sebuah produk agar menjadi lebih baik.¹⁷ Dalam bidang pendidikan, produk-produk yang dihasilkan berupa kurikulum yang spesifik untuk keperluan pendidikan, metode mengajar, media pembelajaran, buku ajar, modul, kompetensi tenaga kependidikan, sistem evaluasi, model uji kompetensi, penataan ruang kelas, dan model unit produksi.¹⁸

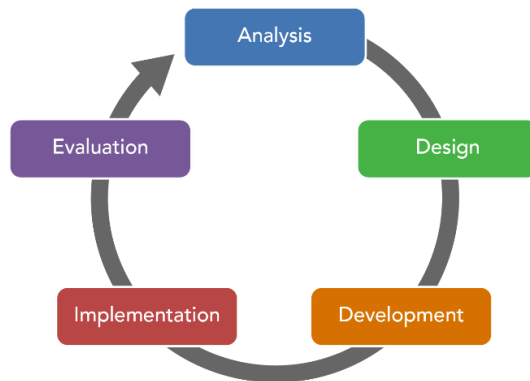
Pengembangan media pembelajaran dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan *ADDIE*.

¹⁶ Ristiyan, "Pengembangan Media *Scramble* Untuk Membaca Permulaan Di SD/MI", *Skripsi* (Lampung: Program Sarjana UIN Raden Intan, 2020), hlm. 1–9.

¹⁷ Feni Fadzilah, Ibnu Fatkhur Royana, dan Diana Endah Hdanayani, "Pengembangan Media *Pop Up Book* Pada Pembelajaran Tema VI Cita-Citaku Subtema 1 Aku Dan Cita-Citaku", *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, (Vol. 3, No. 3, tahun 2019), hlm. 223.

¹⁸ Danuri dan Siti Maisaroh, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Yogyakarta: Penerbit Samudra Biru (Anggota IKAPI), 2019), hlm. 302-303.

Pengembangan model *ADDIE* merupakan kepanjangan dari *Analyze*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Prosedur pengembangan model *ADDIE* dimulai dari tahap analisa, desain, pengembangan, Implementasi, dan evaluasi. Dalam penelitian pengembangan dibutuhkan 5 langkah untuk menghasilkan produk akhir yang siap untuk digunakan. Tetapi dalam penelitian ini peneliti menyederhanakan menjadi empat langkah mengingat waktu dan biaya yang dibutuhkan. Produk akhir dari penelitian ini ialah pengembangan media *scramble* pada pembelajaran Al-Qur'an hadist materi Surat Al-Kafirun kelas I MI.



Gambar 2.1 Langkah-langkah Pengembangan *ADDIE*

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Association for Educational Communications and Technology, sebagaimana dikutip oleh Andi Kristanto, bahwa media dikatakan sebagai bentuk yang digunakan untuk menyampaikan informasi. Dalam bahasa latin, kata “media” berasal dari “*medius*”, yang artinya tengah, perantara, atau penghubung. Sementara itu, dalam bahasa Arab, media juga memiliki arti perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima. Selain itu, *Criticos* juga menambahkan bahwa media merupakan salah satu komponen komunikasi, yang berperan sebagai pengantar pesan dari komunikator ke komunikan.¹⁹

Kata “media” berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari kata “*medium*”, yang berarti perantara atau penyampai pesan.²⁰ Media dalam pendidikan secara khusus digunakan untuk membantu mencapai tujuan dalam proses belajar mengajar. Maka dalam hal ini, pendidik, buku teks, ataupun suatu alat peraga, dan lingkungan sekolah dianggap sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran adalah suatu alat bantu, baik yang bersifat

¹⁹ E-book: Andi Kristanto, *Media Pembelajaran*, (Surabaya: Bintang Surabaya, 2016), hlm. 4 .

²⁰ E-book: Ali Mudlofir and Evi Fatimatur Rusydiyah, *Desain Pembelajaran Inovatif*, Rajawali Pers (Jakarta: Rajawali Pers, 2017), hlm. 121.

fisik maupun non fisik, yang digunakan sebagai perantara antara pendidik dan peserta didik untuk memfasilitasi pemahaman pembelajaran secara lebih efektif dan efisien²¹.

Menurut Hamalik, kata “media” dalam pendidikan seringkali disebut dengan istilah alat bantu atau media komunikasi, yang mana hubungan komunikasi akan berlangsung lebih efektif dan memberikan hasil yang maksimal apabila menggunakan alat bantu yang disebut media komunikasi.²² Media pembelajaran merupakan suatu sarana yang menyampaikan materi pelajaran serta merangsang pikiran, perasaan, minat dan perhatian peserta didik.²³

Media adalah suatu perantara dalam menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima. Peningkatan kualitas pendidikan dilakukan dengan pengembangan metode penyampaian materi pembelajaran. Inovasi dalam pembuatan media pembelajaran menjadi salah satu pembaharuan yang dapat dilakukan. Kesadaran akan pentingnya pengembangan media pembelajaran di masa

²¹ Mahardika Dani Ichsan, Nuruddin Wirdana, dan Mitra Pramita, "Pembuatan Media Pembelajaran Menarik Menggunakan Canva Untuk Optimalisasi Pembelajaran Daring", *Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat*, (Vol. 4, No. 3, tahun 2021), hlm. 275–81.

²² Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Depok: Rajawali Pers, 2020), hlm. 4.

²³ Sufri Mashuri, *Media Pembelajaran Matematika* (Yogyakarta: Deepublish, 2019), hlm. 4.

yang akan datang harus direalisasikan secara konkret. Jenis media pembelajaran yang digunakan oleh pendidik sangat mempengaruhi motivasi, minat, cara belajar, dan cara menghafalkan peserta didik.²⁴

Kualitas pendidikan sangat bergantung pada kualitas pendidik. Guru yang kompeten mampu menciptakan proses belajar yang efektif dan menyenangkan bagi peserta didik. Salah satu faktor yang mendukung kualitas pembelajaran adalah dengan adanya penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif.²⁵ Guru berperan penting sebagai fasilitator dalam mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap peserta didik. Tanpa bimbingan guru, minat, keterampilan, kemampuan, dan potensi peserta didik tidak akan berkembang secara optimal.²⁶

Berdasarkan penjelasan para ahli, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan sarana yang dapat mendukung proses belajar mengajar, sehingga pesan yang

²⁴ Ani Widyawati dan Anti Kolonial Pradjosantoso, "Pengembangan Media Komik IPA Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Karakter Peserta Didik SMP", *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, (Vol. 1, No. 1, tahun 2015), hlm. 24–35.

²⁵ Warsinah, Patri Janson Silaban, dan Lasma Silaban, "Sosialisasi Pembuatan Media Pembelajaran Scramble Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Guru SD Negeri 1 Kualasimpang", *Jurnal Pengabdian Masyarakat Indonesia*, (Vol. 4, No. 23, tahun 2024), hlm. 301–316.

²⁶ Wismanto, dkk., "Peran Guru Dalam Mengatasi Kesulitan Belajar Siswa Di SDIT Alfityah Pekanbaru", *Jurnal Ilmu Pendidikan*, (Vol. 1, No. 3, tahun 2024), hlm. 87–93.

disampaikan menjadi lebih mudah dipahami dan tujuan pendidikan maupun pembelajaran juga dapat tercapai dengan lebih efektif dan efisien.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Fungsi utama media pembelajaran adalah menciptakan situasi yang memungkinkan peserta didik memahami pengetahuan secara tepat dan mendalam, mengembangkan kemampuan kognitif, serta membentuk karakter peserta didik. Penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar juga ditemukan pada beberapa ayat suci Al-Qur'an, misalnya firman Allah dalam surat An-Naml (27) ayat 29-30.

قَالَتْ يَا أَيُّهَا الْمَلَأُوْا إِنِّي الْتَقِيْتُ الْكَرِيمَ ﴿٢٩﴾ إِنَّهُ مِنْ سُلَيْمٍ وَإِنَّهُ بِسْمِ
اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِيْمِ ﴿٣٠﴾

Dia (Balqis) berkata, “Wahai para pembesar, sesungguhnya telah disampaikan kepadaku sebuah surat yang penting”. Sesungguhnya (surat) itu berasal dari Sulaiman yang isinya (berbunyi,) Dengan nama Allah Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang.²⁷

²⁷ Al-Qur'an, Surat An-Naml, 27:29-30

Dalam proses belajar mengajar, media pembelajaran umumnya memiliki peran penting karena untuk menumbuhkan motivasi dan minat belajar peserta didik.²⁸ Secara rinci, fungsi media pembelajaran antara lain sebagai berikut:

- a) Penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih terstandar

Materi yang disampaikan oleh setiap guru menjadi konsisten, sehingga tidak ada perbedaan ataupun kesenjangan dalam pesan yang diajarkan oleh masing-masing guru.

- b) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik

Media memungkinkan penyajian informasi melalui suara, gerakan, gambar, dan warna, baik secara alami maupun manipulasi, sehingga membantu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan tidak monoton.

- c) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif

Dengan penggunaan media, komunikasi dua arah antara guru dan peserta didik menjadi lebih aktif, sementara tanpa adanya media, guru cenderung berbicara satu arah.

²⁸ Saleh, dkk., *Media Pembelajaran*, (Purbalingga: Eureka Media Aksara, 2023), hlm. 12.

d) Efisiensi dalam waktu dan tenaga

Penggunaan media membuat tujuan belajar lebih mudah tercapai dengan penggunaan waktu dan tenaga yang sedikit. Guru tidak perlu menjelaskan materi berulang-ulang, karena sekali disajikan melalui media peserta didik akan lebih mudah memahaminya.

e) Meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik

Media pembelajaran membantu peserta didik dalam memahami materi lebih mendalam dan komprehensif. Jika hanya mendengarkan penjelasan verbal dari guru, peserta didik mungkin kurang paham dan pembelajaran akan terasa membosankan.²⁹

Selain itu terdapat juga fungsi lain pada media pembelajaran antara lain fungsi semantik, fungsi manipulatif, fungsi fiksatif, fungsi distributif, fungsi sosiokultural, dan fungsi psikologis sebagaimana dijelaskan dibawah ini.³⁰

a) Fungsi Semantik

Fungsi ini memiliki arti media pembelajaran memberikan kejelasan tentang suatu konsep atau suatu istilah yang apabila hanya dikatakan secara verbal

²⁹ E-book: Andi Kristanto, *Media Pembelajaran*, (Surabaya: Bintang Sutabaya, 2016), hlm. 10-11.

³⁰ Nunuk Suryani, dkk., *Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangannya* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2019), hlm. 10-12.

memungkinkan peserta didik menangkap pemahaman yang salah. Media pembelajaran berfungsi untuk mempermudah peserta didik dalam memahami materi pembelajaran dan dapat menambah pengalaman belajar peserta didik agar lebih berkesan.

b) Fungsi Manipulatif

Fungsi ini memiliki arti media pembelajaran dapat menayangkan kembali suatu objek dengan melakukan manipulasi.

c) Fungsi Fiksatif

Dalam hal ini media memiliki fungsi fiksatif yang artinya media pembelajaran mampu menangkap, menyimpan, dan juga menampilkan kembali suatu kejadian yang telah terjadi sehingga peserta didik dapat mengetahui kejadian yang terjadi pada masa lampau.

d) Fungsi Distributif

Fungsi ini memiliki arti media pembelajaran mampu mengatasi keterbatasan ruang dan waktu karena keterbatasan indra yang dimiliki manusia.

e) Fungsi Sosiokultural

Fungsi ini memiliki arti media pembelajaran dapat mengatasi suatu masalah perbedaan sosiokultural peserta didik.

f) Fungsi Psikologis

Fungsi ini dalam media pembelajaran memiliki beberapa fungsi yaitu fungsi atensi, afektif, kognitif, psikomotorik, imajinatif, dan motivasi.

Berdasarkan beberapa penjelasan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berfungsi untuk membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran yang sulit dipahami oleh peserta didik dengan kemampuan tangkap yang lemah, sehingga dapat disajikan secara verbal dan memudahkan mereka dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru selama proses belajar mengajar.

c. Kriteria Media Pembelajaran

Selain fungsi media pembelajaran, guru juga perlu memperhatikan kriteria dalam memilih media pembelajaran yang tepat dalam proses pembelajaran. Untuk mendapatkan hasil pembelajaran yang efektif sesuai dengan kebutuhan, diperlukan kriteria pemilihan media yang dipertimbangkan berbagai aspek³¹, yaitu:

³¹ Irfan Hilman and Suci Zkiah Dewi, "The Analysis Of Primary School Teachers' Ability In The Application Of ICT-Based Learning Media In Tarogong Kidul District", *Naturalistic: Jurnal Kajian Penelitian Dan Pendidikan Dan Pembelajaran*, (Vol. 5, No. 2, tahun 2021), hlm. 755–63.

- a) Tujuan instruksional yang ingin dicapai merupakan pernyataan konkret dan relevan yang berfokus pada keterampilan sebagai hasil dari proses pembelajaran.
- b) Karakteristik peserta didik meliputi kemampuan atau perilaku yang diperoleh dari faktor bawaan dan pengaruh lingkungan.
- c) Keterlibatan belajar peserta didik melibatkan respon belajar yang diperlukan sesuai dengan lingkungan pembelajaran.
- d) Ketersediaan sumber berarti bahwa media yang diperlukan harus tersedia, baik melalui pembelian maupun pembuatan mandiri.
- e) Media yang dirancang secara mandiri oleh pendidik disesuaikan dengan tujuan, capaian, dan kebutuhan peserta didik.
- f) Kepraktisan dan ketahanan media harus bersifat fleksibel dan berfungsi dengan baik selama proses pembelajaran.
- g) Efektivitas penggunaan biaya mengacu pada penggunaan media yang biayanya rendah namun dapat digunakan dalam jangka waktu yang lama.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa kriteria dalam pemilihan media pembelajaran perlu dipertimbangkan beberapa hal yang meliputi kesesuaian tujuan pembelajaran, materi yang akan diajarkan, metode

pengajaran, ketersediaan alat dan bahan, memahami karakteristik peserta didik termasuk minat dan kemampuan belajarnya, serta situasi dan kondisi dalam proses pembelajaran.

d. Ciri-Ciri Media Pembelajaran

Terdapat juga ciri-ciri media pembelajaran menurut *Gerlach* dan *Ely* mengatakan terdapat tiga kriteria atau ciri-ciri media yaitu ciri fiksatif (*fixative property*), ciri manipulatif (*manipulative property*), dan ciri distributif (*distributive property*).³²

a) Ciri Fiksatif (*Fixsative property*)

Ciri fiksatif adalah kemampuan media untuk menangkap, menyimpan, melestarikan, dan memperlihatkan kembali suatu objek atau kejadian. Suatu objek atau kejadian tersebut ditampilkan kembali melalui media film, fotografi, disket komputer, audio tape, video tape, dan lain sebagainya. Ciri ini sangat penting bagi guru karena dapat menampilkan objek yang tidak bisa ditampilkan langsung dalam kegiatan pembelajaran.

³² Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2013), hlm. 15.

b) Ciri Manipulatif (*Manipulatif Property*)

Ciri manipulatif merupakan ciri dalam media pembelajaran yang dapat menayangkan kembali suatu objek atau kejadian dengan menggunakan berbagai macam manipulasi sesuai dengan kebutuhan belajar peserta didik.

c) Ciri Distributif (*Distributive Property*)

Ciri distributif dalam media pembelajaran merupakan kemampuan media untuk dapat menjangkau audiens yang jumlahnya besar dalam satu kali penayangan materi. Media tidak hanya terbatas dalam satu kelas saja namun, juga dapat direproduksi menjadi banyak serta disebarluaskan dan digunakan oleh seluruh orang dipenjuru dunia sehingga dapat diakses peserta didik, kapan saja dan dimana saja.

e. Tujuan Media Pembelajaran

Pemilihan media pembelajaran didasarkan pada pencapaian tujuan-tujuan pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, suatu media pembelajaran sangat diperlukan karena mempunyai peran penting dan sangat berpengaruh terhadap tercapainya tujuan pendidikan yang diinginkan. Oleh karena itu, tujuan adanya media pembelajaran dalam suatu pembelajaran antara lain:

- a) Media pembelajaran dapat memperjelas penyampaian pesan agar tidak terlalu verbalitas.
- b) Media pembelajaran dapat membantu mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera, misalkan objek yang terlalu besar dapat digantikan dengan realita yang ada, gambar, film, bingkai, ataupun model alat peraga lainnya.
- c) Penggunaan media pembelajaran yang tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif peserta didik. Dengan demikian, ketika proses pembelajaran memanfaatkan lingkungan sebagai alat atau media, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif dan efisien. Adanya variasi dalam belajar juga membuat pembelajaran lebih menyenangkan, tidak terasa membosankan dan menjadi semakin efektif.³³

f. Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar antara lain sebagai berikut:

- a) Media pembelajaran dapat memudahkan penjelasan pesan sehingga memperlancar proses pembelajaran ³⁴.

³³ Aisyah Fadilah, dkk., "Pengertian Media , Tujuan , Fungsi , Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran", *Journal of Student Research (JSR)*, (Vol. 1, No. 2, tahun 2023), hlm. 01–17.

³⁴ Ni Putu Jati Dinar Wulan, dkk., "Pengembangan Media Permainan Edukatif Teka- Teki Silang Berorientasi Pendidikan Karakter Pada Mata Pelajaran IPS",

- b) Media pembelajaran dapat meningkatkan serta mengarahkan perhatian peserta didik, sehingga memunculkan motivasi belajar, menciptakan interaksi secara langsung antara peserta didik dengan lingkungannya, juga memungkinkan peserta didik untuk belajar secara mandiri sesuai dengan kemampuan dan minta masing-masing.³⁵
- c) Menyediakan informasi pembelajaran yang konsisten, dapat diulang, dan disimpan sesuai kebutuhan.
- d) Membangkitkan minat peserta didik, memperkuat ingatan peserta didik, serta mempercepat proses belajar.
- e) Mendorong peserta didik untuk aktif belajar dengan meningkatkan rasa keingintahuan dalam mempelajari hal baru tersebut.³⁶

Dari penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa media mempunyai banyak manfaat dalam proses belajar mengajar antara guru dan peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran bukan hanya

Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha, (Vol. 7, No. 1, tahun 2019), hlm. 66–74.

³⁵ Aisyah Fadilah, dkk., "Pengertian Media , Tujuan , Fungsi , Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran", *Journal of Student Research (JSR)*, (Vol. 1, No. 2, tahun 2023), hlm. 01–17.

³⁶ Yazidul Busthomi, "Manfaat Media Pembelajaran Dalam Pendidikan Islam", *SALIMIYA: Jurnal Studi Ilmu Keagamaan Islam*, (Vol. 4, No. 3, tahun 2023), hlm. 2721–7078.

penting, tetapi sangat membantu dalam memudahkan pendidik dalam menjelaskan materi dan memudahkan peserta didik memahaminya. Guru hanya perlu memiliki kemampuan untuk menguasai dan memilih media yang tepat sesuai kebutuhan.

3. Media *Scramble*

a. Pengertian Media *Scramble*

Pembelajaran *scramble* merupakan pembelajaran yang mendorong peserta didik untuk menemukan jawaban dan menyelesaikan permasalahan dengan cara memberikan lembar soal dan jawabannya yang tersedia.³⁷ Media *scramble* adalah sebuah media yang digunakan dengan membagikan lembar soal serta jawaban yang disusun secara acak, dan peserta didik bertugas untuk menyusun jawaban tersebut berdasarkan pertanyaan yang diberikan hingga membentuk kata atau kalimat yang benar dan tepat.³⁸

³⁷ Muhammad amin Said, dkk., "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Scramble* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X SMA Negeri 14 Makassar", *Jurnal Pendidikan Fisika Universitas Muhammadiyah Makassar*, (Vol. 3, No. 2, tahun 2015), hlm. 83–90.

³⁸ Mutiara Khairunnisa, dkk., "Penerapan Media Pembelajaran Berbasis *Scramble* Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di SDN 014 Pulau Binjai", *Jurnal Inspirasi Pendidikan*, (Vol. 2, No. 4, tahun 2024), hlm. 186.

Scramble berasal dari bahasa Inggris yang berarti perbuatan, persaingan, atau perjuangan. Istilah ini digunakan untuk menggambarkan permainan kata dimana huruf-huruf atau kata-kata yang teracak harus disusun menjadi kata atau kalimat yang benar. Model pembelajaran kooperatif dengan menggunakan media *scramble* ini dapat menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan melatih daya ingat peserta didik dalam mencari jawaban soal yang benar. Melalui penggunaan media *scramble* ini, peserta didik akan memperoleh pengetahuan dengan mandiri. Tujuan dari pengembangan media *scramble* ini adalah menciptakan suasana belajar yang nyaman dan menyenangkan, sehingga peserta didik dapat berpartisipasi secara aktif dalam proses belajar mengajar.³⁹

Peserta didik diharapkan dapat mencocokkan lembar soal dengan jawaban yang benar, serta menyertakan cara penyelesaian dari soal tersebut ⁴⁰. Media pembelajaran *scramble* tidak hanya mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik, tetapi juga terbukti dapat meningkatkan

³⁹ Cyndy Anyta Sipayung, dkk., "Pengaruh Model Pembelajaran *Scramble* Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV Di SD Negeri 095551 Jl. Asahan", *Innovative: Journal Of Social Science Research*, (Vol. 4, No. 1, tahun 2024), hlm. 2686–99.

⁴⁰ Rahmadani Tanjung, "Meningkatkan Hasil Belajar IPS Melalui Model Pembelajaran *Scramble* Siswa Kelas V SD Pudun Jae Pada Materi Keanekaragaman Suku Bangsa Dan Budaya Indonesia", *FORUM PAEDAGOGIK*, (Vol. 11, No. 1, tahun 2020), hlm. 132–48.

aktivitas belajar peserta didik. Hal ini terjadi karena peserta didik merasa antusias dengan permainan dalam pembelajaran, yang menjadi pengalaman baru bagi mereka.⁴¹

Jadi, media *scramble* dalam penelitian ini merupakan suatu permainan *scramble* atau mengurutkan ayat-ayat pada surat Al-Kafirun yang acak menjadi ayat yang benar.

b. Langkah-Langkah Penggunaan Media *Scramble*

Langkah-langkah pembelajaran dalam penggunaan media *Scramble* yang digunakan dalam penelitian adalah:

- 1) Guru menyajikan materi sesuai pembelajaran pada saat itu misalnya guru menyajikan juga menjelaskan materi pelajaran Al-Qur'an hadist tentang surat Al-Kafirun.
- 2) Setelah selesai menjelaskan tentang materi tersebut, guru memperlihatkan media pembelajaran *scramble*.
- 3) Guru menjelaskan tata cara bermain media pembelajaran *scramble* dengan cara mencocokkannya menjadi ayat yang benar.
- 4) Guru membagi menjadi 5 kelompok yang mana satu kelompok beranggotakan 4-5 peserta didik.

⁴¹ Noor Saidah, "Penerapan Model Scramble Berbasis Saintifik Dalam Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SD 3 Puyoh", *Journal of Educational Integration and Development*, (Vol. 2, No. 4, tahun 2022), hlm. 226–42.

- 5) Guru membagikan media *scramble* tersebut dan memberikan durasi waktu pengerjaan peserta didik.
- 6) Guru mengecek durasi waktu sambil memeriksa pekerjaan peserta didik.
- 7) Setelah bermain media pembelajaran *scramble*, peserta didik diminta maju ke depan sesuai kelompoknya untuk membacakan hasil pekerjaan kelompoknya.⁴²
- 8) Guru memberi apresiasi kepada peserta didik yang berhasil mengerjakannya dengan benar dan memberi semangat kepada peserta didik yang belum cukup berhasil menjawab dengan cepat dan benar.⁴³

c. Kelebihan dan Kekurangan Media *Scramble*

Pembelajaran menggunakan media *scramble* mempunyai kelebihan dan kekurangan, adapun kelebihan media pembelajaran ini adalah:

- 1) Setiap anggota kelompok atau setiap peserta didik bertanggung jawab atas segala sesuatu yang dikerjakan dalam kegiatan belajar mengajar.
- 2) Media pembelajaran ini memungkinkan peserta didik belajar sambil bermain, dengan begitu mereka dapat

⁴² E-Book: Ridwan Abdullah Sani, *Inovasi Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2013), hlm. 248.

⁴³ Miftahul Huda, *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran: Isu-Isu Metodis dan Paradigmatik*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2015), hlm. 303-305.

berkreasi, belajar, berpikir, dan mempelajari sesuatu dengan santai tanpa merasa tertekan.

- 3) Selain menyenangkan dan dapat melatih keterampilan, media pembelajaran ini juga menumbuhkan sikap disiplin dan solidaritas antar peserta didik.
- 4) Materi yang disampaikan melalui suatu permainan biasanya memberikan kesan yang mendalam dan akan sulit dilupakan.
- 5) Unsur kompetitif dalam media pembelajaran ini bisa memotivasi peserta didik untuk bersaing dalam menyelesaikan soal-soal yang diberikan oleh guru.

Pembelajaran menggunakan media *scramble* selain mempunyai kelebihan, media ini juga mempunyai kelemahan, diantaranya sebagai berikut:

- 1) Dalam penerapannya, media ini terkadang membutuhkan waktu yang cukup lama, sehingga guru kesulitan menyesuaikan dengan batasan waktu yang ada.
- 2) Terkadang pembelajaran ini sulit dirancang karena terhambat oleh kebiasaan belajar peserta didik.
- 3) Penggunaan media permainan ini sering menimbulkan kebisingan yang kemungkinan dapat mengganggu kelas disekitarnya.

4. Hafalan (*Tahfiz*) Al-Qur'an

Tahfiz Al-Qur'an terdiri dari dua kata, yaitu "tahfiz" dan "Al-Qur'an". Secara etimologis, kata "tahfiz" berasal dari "haffaza", yang artinya menghafal. Dalam bahasa Indonesia, kata "hafal" menunjukan pada sesuatu yang telah tersimpan dalam ingatan dan dapat diungkapkan diluar kepala, yang artinya sudah meresap ke dalam pikiran. Jadi, tahfiz Al-Qur'an berarti suatu upaya untuk menanamkan ayat-ayat Al-Qur'an ke dalam pikiran dengan sadar dan bersungguh-sungguh agar selalu ingat dan dapat mengungkapkannya diluar kepala dengan benar dan tepat.⁴⁴

Hafalan merupakan kegiatan mengulang atau melafalkan kembali materi yang telah dipelajari tanpa melihat teks. Kegiatan hafalan Al-Qur'an ini sesuai dengan salah satu teori belajar yaitu teori asosiasi yang juga dikenal sebagai *Connection Theory*. Menurut teori *Thorndike*, menyatakan bahwa dalam pembelajaran praktik, perubahan perilaku seseorang dapat diamati secara langsung dan konkret. Perubahan ini terlihat melalui gerakan yang dilakukan terhadap objek yang sedang dikerjakan. Misalnya, ketika seorang guru memberikan instruksi kepada peserta didik untuk melakukan praktik, instruksi tersebut disebut "*stimulus*" dan

⁴⁴ Widaryati Budi, "*Pengembangan Strategi Pengajaran Tahfidz Dalam Meningkatkan Prestasi Menghafal Al-Qur'an Santri di PP. Al-Munawwir Krpyak Yogyakarta*", (Yogyakarta: Program Sarjana Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2013), hlm. 163.

peserta didik yang mengerjakan instruksi tersebut disebut “*respons*” yang kemudian hasilnya langsung diamati.⁴⁵ Adapun menurut *Edwi Arif Soslawan*, ingatan merupakan gejala psikologi yang berkaitan dengan masa lampau. Ingatan mencakup tiga kemampuan yaitu kemampuan untuk menerima (*encoding*), menyimpan/ perekaman (*remembering/storage*), dan menimbulkan/ pemanggilan (*remembering/ retrieval*). Oleh karena itu, Edwi mendefinisikan bahwa ingatan merupakan suatu kemampuan jiwa untuk menerima, menyimpan, dan memproduksi kesan-kesan yang telah lampau.⁴⁶

5. Surat Al-Kafirun

Pada buku mata pelajaran Al-Qur'an hadist MI kelas I semester II mencakup materi surat Al-Kafirun serta bacaan dan terjemahannya. Setiap individu memiliki pemahaman yang berbeda-beda, termasuk dalam proses belajar atau menghafalkan. Begitu pula bagi peserta didik yang menerima pembelajaran, dimana sikap dan kondisi peserta didik dalam memahami materi tidak selalu sama antar satu dengan yang lain. Misalnya, peserta didik di kelas rendah cenderung memiliki karakter yang aktif dan sulit untuk fokus selama proses pembelajaran.

⁴⁵ Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi & Pengukurannya Analisis Di Bidang Pendidikan* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2006).

⁴⁶ Edwi Arif Soslawan, "Bahan Kuliah Psikologi Sosial", www.edwias.com. diakses 29 Oktober 2012.

Oleh karena itu, peneliti memanfaatkan karakteristik peserta didik yang selalu aktif dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan hafalannya pada surat Al-Kafirun dengan menggunakan bantuan media pembelajaran, yaitu media *scramble* surat Al-Kafirun.

a. Materi QS. Al-Kafirun

Surat Al-Kafirun itu terdiri dari 6 ayat. Al-Kafirun artinya Orang-orang kafir. Surat Al-Kafirun juga mengajak kita untuk menghormati agama lain. Surat Al-Kafirun dapat dibaca sewaktu sholat, Yaitu setelah membaca surat Al-Fatihah.⁴⁷

b. QS. Al-Kafirun: 1-6 Ayat

قُلْ يَا أَيُّهَا الْكَافِرُونَ

1. Katakanlah (Nabi Muhammad), “Wahai orang-orang kafir,

لَا أَعْبُدُ مَا تَعْبُدُونَ

2. Aku tidak akan menyembah apa yang kamu sembah.

وَلَا أَنْتُمْ عِبِدُونَ مَا أَعْبُدُ

⁴⁷ Team Penulis MI, Buku LKS Husna MI Qur'an Hadits Kelas 1, (Madiun: PT. PILAR PUSTAKA, 2024), hlm. 75.

3. Kamu juga bukan penyembah apa yang aku sembah.

وَلَا أَنَا عَابِدٌ مَّا عَبَدْتُمْ^٧

4. Aku juga tidak pernah menjadi penyembah apa yang kamu sembah.

وَلَا أَنْتُمْ عِبَادُونَ مَّا آَعْبُدُ^٨

5. Kamu tidak pernah (pula) menjadi penyembah apa yang aku sembah.

لَكُمْ دِينُكُمْ وَلِيَ دِينِ^٩

6. Untukmu agamamu dan untukku agamaku.”

B. Kajian Pustaka Relevan

1. Andina *et al.* melakukan penelitian tentang mengembangkan media pembelajaran *scramble words* pada mata pelajaran Bahasa Inggris Kelas IV. Dalam penelitian tersebut menunjukkan bahwa *scramble words* layak digunakan untuk meningkatkan pelafalan kosa kata dalam Bahasa Inggris. Pengembangan *scramble words* tersebut dibuat secara interaktif sehingga respons peserta didik sangat baik dengan memperoleh presentase 82%.⁴⁸

⁴⁸ Andina Isna Ghani Saputri, dkk., "Pengembangan Media Pembelajaran Scramble Words Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas IV A SD Islam Darul

Relevansi dengan penelitian yang telah dilakukan adalah adanya persamaan dalam mengembangkan permainan sebagai alat pembelajaran berbentuk media pembelajaran *scramble* untuk peserta didik, dengan tujuan agar mereka dapat belajar sambil bermain sesuai dengan tahap perkembangan anak usia sekolah dasar. Sedangkan perbedaan dengan penelitian yang telah dilakukan yaitu pada mata pelajaran yang diambil dalam penelitian pengembangan. Dalam penelitian yang dilakukan oleh peneliti, terdapat inovasi dalam pengembangannya yaitu mengembangkan media *scramble* dengan menggunakan salah satu surat dari Al-Qur'an yakni surat Al-Kafirun.

2. Epriyani *et al.* melakukan penelitian tentang pengembangan media papan huruf menggunakan metode *scramble* untuk kelas II SD. Dalam penelitian tersebut menunjukkan bahwa media papan huruf dengan metode *scramble* layak digunakan untuk meningkatkan keterampilan membaca peserta didik kelas II SD dengan memperoleh presentase validasi ahli materi 92%, ahli media 94%, dan validasi keterampilan membaca peserta didik mendapatkan presentase 96% dari 5 pernyataan.⁴⁹

Huda Semarang", *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, (Vol. 9, No. 4, tahun 2023), hlm. 43–53.

⁴⁹ Epriyani Br Perangin-Angin dan Sujarwo, "Pengembangan Media Papan Huruf Menggunakan Metode *Scramble* Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa Kelas II SDN 105320 Kuta Jurung", *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mdaniri*, (Vol. 10, No. 3, tahun 2024), hlm. 352–63.

Relevansi dengan penelitian yang telah dilakukan yakni adanya persamaan dalam mengembangkan sebuah media pembelajaran *scramble* untuk peserta didik, dengan tujuan untuk mempermudah antara guru dan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Perbedaan yang ada dalam penelitian ini adalah fokus penelitian untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas II SD. Sedangkan penelitian yang dilakukan peneliti fokus untuk meningkatkan hafalan surat Al-Kafirun pada peserta didik Kelas I MI Baitul Huda Semarang tahun pelajaran 2024/2025.

3. Reka *et al.* melaksanakan penelitian tentang pengembangan media *scramble* untuk mata pelajaran IPS kelas III SD. Dalam penelitian tersebut menunjukkan bahwa media *scramble* dikatakan layak digunakan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik pada pelajaran IPS kelas III SD dengan memperoleh presentase dari ahli media 3,60% dan ahli materi 3,60%. Sedangkan nilai kepraktisan dan keefektifannya memperoleh nilai sebesar 3,84%.⁵⁰

Relevansi dengan penelitian yang telah dilakukan adalah adanya persamaan dengan mengembangkan sebuah produk berupa media pembelajaran yang dikembangkan

⁵⁰ Reka Putri Br Ginting dan Ulfah Sari Rezeki, "Pengembangan Media Pembelajaran *Scramble* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Di Kelas III SD Negeri 101831 Bintang Meriah", *Prosiding Seminar Nasional PSSH (Pendidikan, Saintek, Sosial Dan Hukum)*, (Vol. 2, tahun 2023), hlm. 1–11.

menjadi *scramble*. Akan tetapi, media *scramble* dalam penelitian ini difokuskan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik kelas III SD pada mata pelajaran IPS. Perbedaan yang ada dengan penelitian yang telah dilakukan yaitu terletak pada model pengembangan yang digunakan, penelitian ini menggunakan model pengembangan *4D* sedangkan peneliti menggunakan model pengembangan *ADDIE*. Perbedaan lainnya juga terletak pada bahan yang digunakan dalam pengembangan media, penelitian ini menggunakan triplek sebagai alas/ *background* dan buah cemara yang dibentuk menjadi huruf. Sedangkan bahan yang digunakan oleh peneliti menggunakan bahan dari semi kayu (*MDF*) sebagai alas/*background* dan kain flanel sebagai alas untuk ayat pada surat Al-Kafirun.

4. Aswasulasikin *et al.* melakukan penelitian tentang pengembangan media pembelajaran HTS (*Hang of The Scramble*) pada mata pelajaran IPA kelas III SD. Dalam penelitian tersebut menunjukkan bahwa media *Hang of The Scramble* dikatakan layak digunakan dalam pembelajaran IPA di kelas III SD. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dari ahli media memperoleh 3,17% dan ahli materi memperoleh 3,85%. Sementara respons peserta didik dalam mengikuti pembelajaran sebesar 95%.⁵¹

⁵¹ Aswasulasikin and Husni Zuhriati Nur, "Pengembangan Media Pembelajaran Hts (*Hang of The Scramble*) Pada Mata Pelajaran Ipa Siswa Kelas III SDN 03

Relevansi dengan penelitian yang telah dilakukan ialah adanya persamaan dalam pengembangan sebuah produk berupa media pembelajaran *scramble*. Perbedaan yang ada dengan penelitian yang telah dilakukan yaitu terletak pada model pengembangan yang digunakan, penelitian ini menggunakan model *Borg and Gall* sedangkan peneliti menggunakan model *ADDIE* dalam pengembangannya. Perbedaan lainnya terletak pada fokus penelitian pengembangan. Penelitian yang telah dilakukan fokus pada pembelajaran IPA kelas III SD, sedangkan peneliti fokus pada pembelajaran A-Qur'an hadist kelas I MI.

C. Kerangka Berpikir

Pada latar belakang masalah yang telah dijelaskan mengenai pra penelitian bahwasanya proses pembelajaran yang diharapkan untuk peserta didik belum tercapai. Hal ini diduga karena pembelajaran kurang menarik dan para guru hanya bergantung pada buku pedoman yang tersedia dari pemerintah tanpa adanya inovasi lain untuk mengembangkan media pembelajaran. Minimnya media pembelajaran inovatif, yang digunakan oleh guru pada pembelajaran Al-Qur'an hadist. Guru juga belum pernah menggunakan media pembelajaran *scramble* dari bahan flanel di mata pelajaran Al-Qur'an hadist.

Sambelia", *Jurnal DIDIKA: Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar*, (Vol. 4, No. 2, tahun 2018), hlm. 50.

Berdasarkan rumusan masalah, landasan teori, dan juga hasil penelitian yang relevan di atas, diperlukan solusi yang tepat melalui pengembangan sebuah media pembelajaran yang dapat mencegah kebosanan peserta didik dalam proses pembelajaran. Solusi tersebut dapat dilakukan dengan adanya pengembangan media pembelajaran yang praktis dan juga inovatif dalam mengemas materi.

Dalam hal ini diperlukan kerangka berpikir pada suatu proses dalam mengembangkan sebuah media pembelajaran *scramble*. Kerangka berpikir merupakan narasi yang digunakan sebagai dasar dalam hipotesis. Kerangka berpikir harus disusun oleh peneliti sendiri, bukan oleh pihak lain dan kerangka berpikir termasuk bentuk penguraian pemikiran peneliti.⁵²

Belajar mengenai pelajaran Al-Qur'an hadist dapat dilakukan dengan mempelajari sekaligus menghafal materi surat-surat Al-Qur'an yang ada dalam mata pelajaran tersebut. Salah satu materi yang ada dalam mata pelajaran Al-Qur'an hadist yaitu surat Al-Kafirun. Keterampilan membaca dan menghafal surat Al-Qur'an dapat diperoleh dengan jalan praktik dan latihan terus-menerus. Latihan dalam hal ini dapat dilakukan salah satunya dengan kegiatan belajar sambil bermain.

⁵² Addini Zahra Syahputri, dkk., "Kerangka Berfikir Penelitian Kuantitatif", *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Pengajaran*, (Vol. 2, No. 1, tahun 2023), hlm. 60–66.

Untuk memudahkan peserta didik agar mahir dalam keterampilan membaca dan menghafalkan surat dalam mata pelajaran Al-Qur'an hadist, salah satu caranya ialah dengan menggunakan media pembelajaran. Dengan adanya pengembangan media *scramble*, diharapkan dapat menumbuhkan minat belajar peserta didik dalam pembelajaran Al-Qur'an hadist materi surat Al-Kafirun. Media *scramble* ini dapat memudahkan peserta didik dalam mengingat maupun menghafal surat Al-Kafirun dalam pelajaran Al-Qur'an hadist.

Dalam penelitian ini nantinya akan menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran *scramble* pada pembelajaran Al-Qur'an hadist materi surat Al-Kafirun. Media *scramble* merupakan salah satu bentuk inovasi media pembelajaran yang didesain dengan ayat-ayat yang diambil dari salah satu surat yang ada dalam mata pelajaran Al-Qur'an hadist kelas I di semester I. Media *scramble* ini dimainkan secara berkelompok yang mana satu kelompoknya terdiri dari 4-5 peserta didik. Kelebihan dari media *scramble* adalah media pembelajaran yang didesain dengan menggunakan papan dan potongan-potongan ayat surat Al-Kafirun yang berwarna-warni sehingga diharapkan dapat menarik minat peserta didik kelas I dalam proses pembelajaran Al-Qur'an hadist di MI Baitul Huda Semarang Tahun Pelajaran 2024/2025.



Tabel 2.1 Alur Kerangka Berpikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Model Pengembangan

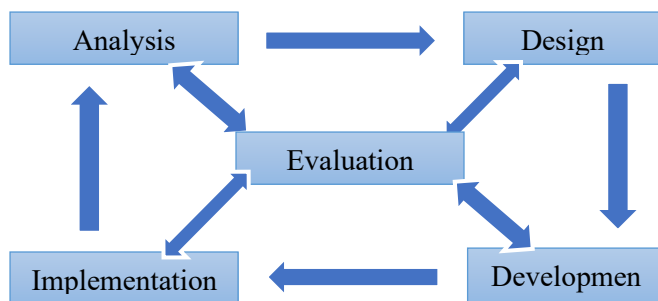
Penelitian dilaksanakan dengan menggunakan model pengembangan *ADDIE* (*Analysis, Design, Development, Implementation* dan *Evaluation*). Model pengembangan yang menjadi acuan dalam penelitian ini ialah model *ADDIE* yang mana model ini merupakan salah model pengembangan yang sesuai dengan syarat-syarat untuk mengembangkan suatu produk.⁵³ Tahap pada penelitian ini dapat menguji hasil kelayakan media *scramble* dan respon peserta didik terhadap media *scramble*. Penelit menggunakan model pengembangan *ADDIE* karena pada model pengembangan ini terdapat tahap evaluasi yang dapat menilai dan memperbaiki produk dari tahap sebelumnya.

B. Prosedur Pengembangan

Hasil dari penelitian ini berupa media pembelajaran *scramble* yang bertujuan untuk meningkatkan hafalan surat Al-Kafirun peserta didik kelas I MI Baitul Huda Semarang Tahun Pelajaran

⁵³ Arif Harjanto, Dani Rustdani, dan Joyce Anasthasya Caroline, "Implementasi Model Pengembangan 4D Dalam Mengembangkan Media Pembelajaran Berbasis Online Pada Mata Pelajaran Pemrograman Web Di SMK Negeri 7 Samarinda", *Jurnal SIMADA (Sistem Informasi Dan Manajemen Basis Data)*, (Vol. 5, No. 2, tahun 2023), hlm. 1–12.

2024/2025. Pengembangan model *ADDIE* yang dilaksanakan pada tahap evaluasi, dikarenakan pada tahap tersebut hasil efektivitas media *scramble* sudah dapat diukur dan diperoleh. Visualisasi tahapan penelitian dan pengembangan permainan *scramble* sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan hafalan peserta didik adalah sebagai berikut.



Gambar 3.1 Skema Model *ADDIE*

1. Studi Pendahuluan

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan selama *pra* penelitian pada masa pembelajaran Al-Qur'an hadist kelas I di MI Baitul Huda Semarang Tahun Pelajaran 2024/2025, ditemukan permasalahan bahwa adanya beberapa peserta didik yang merasa kesulitan menghafalkan dalam pembelajaran tersebut. Mengingat pengalaman sebelumnya, pada mata pelajaran Al-Qur'an hadist kelas I di semester genap, permasalahan yang dihadapi oleh peserta didik dalam pembelajaran tersebut adalah dalam menghafal surat Al-

Kafirun. Pada peserta didik tahun pelajaran 2024/2025 juga terulang kembali problem yang dihadapi pada saat itu.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan pada saat *pra riset*, peserta didik di tahun ini memiliki daya kemampuan menghafal yang jauh lebih menurun dari tahun sebelumnya. Maka dari itu, Ibu Uswatun Chasanah selaku walikelas I di MI Baitul Huda Semarang, langsung mengatakan bahwa surat Al-Kafirun dari dulu memang agak sulit untuk dihafalkan peserta didik, apalagi dengan latarbelakang peserta didik yang memang susah untuk menghafalkan. Alasan lain mengapa surat Al-Kafirun sulit untuk dihafalkan karena pada ayat 3 dan 5 terdapat pengulangan ayat. Selain itu, pada surat Al-Kafirun juga terdapat kemiripan lafazd di setiap akhir ayat. Hal tersebut membuat peserta didik juga merasa kesulitan pada saat menghafalkan surat Al-Kafirun.

Pada saat observasi *pra* penelitian, guru kelas I sempat menggunakan media pembelajaran *scramble*, tetapi media tersebut kurang menarik perhatian peserta didik. Tidak semua peserta didik diizinkan untuk mencoba media pembelajaran *scramble* yang sudah dibuat oleh guru tersebut. Peserta didik yang memiliki hafalan lancar, yang diizinkan untuk mencoba menggunakan media pembelajaran *scramble* tersebut. Oleh karena itu peneliti mengembangkan media *scramble* ini dengan tipe *cooperative learning*.

Media *scramble* yang pernah dibuat oleh guru kelas IA hanya menggunakan potongan kertas yang sudah diprint. Sehingga kurang menarik perhatian peserta didik. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan media pembelajaran *scramble* yang sudah pernah digunakan oleh guru kelas. Peneliti melakukan pengembangan dari segi bahan. Sehingga diharapkan media *scramble* yang dikembangkan dapat menarik perhatian peserta didik dalam pembelajaran A-Qur'an hadist sehingga dapat meningkatkan semangat peserta didik dalam menghafalkan surat Al-Kafirun.

2. Pengembangan Prototipe

Pada tahap ini menjelaskan proses pengembangan produk atau media pembelajaran yang dimulai dengan proses pembuatan rancangan media, serta validasi dan uji coba media agar efektif dalam meningkatkan hafalan peserta didik pada surat Al-Kafirun. Prototipe ini dikembangkan berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang diperoleh dari studi pendahuluan dan dirancang untuk mengatasi berbagai tantangan yang dihadapi peserta didik dalam mata pelajaran Al-Qur'an hadist materi surat Al-Kafirun. Berikut merupakan langkah-langkah pengembangan prototipe:

a. Analysis (Analisis)

Analisis merupakan tahapan yang perlu dilaksanakan dalam mengembangkan media pembelajaran *scramble*

dengan menganalisis kelayakan sesuai dengan syarat-syarat pengembangan. Pada tahap ini, tujuan pembelajaran untuk mengembangkan media pembelajaran perlu dianalisis. Proses analisis ini meliputi kegiatan:

1) Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan dilaksanakan dengan wawancara terhadap guru kelas I A pada saat pra penelitian di sekolah. Langkah selanjutnya yaitu mencari solusi untuk suatu permasalahan yang dirasakan oleh guru dan peserta didik ketika proses belajar mengajar.

2) Analisis Materi

Analisis materi dilaksanakan dengan menganalisis berdasarkan kurikulum yang diterapkan di sekolah melalui wawancara guru kelas I A. Langkah selanjutnya adalah menentukan konsep materi pada pembelajaran Al-Qur'an hadist yang akan dijadikan sebagai media pembelajaran *scramble*.

3) Analisis Karakteristik Peserta Didik

Analisis karakter peserta didik dilakukan untuk memahami karakter dari setiap peserta didik yang mana hal ini menjadi fokus penelitian dalam pengembangan produk. Hal ini mencakup analisis kemampuan serta latar belakang pengetahuan dari peserta didik. Dalam analisis ini diperoleh melalui

observasi terhadap peserta didik kelas I A di Madrasah Ibtidaiyah Baitul Huda Semarang.

4) Analisis Media Pembelajaran

Analisis media pembelajaran ini dilakukan dengan wawancara kepada guru kelas I MI Baitul Huda Semarang. Dalam analisis ini menunjukkan bahwa guru tidak selalu memanfaatkan media pembelajaran dalam mengajar. Dalam proses mengajar hanya bergantung pada bahan ajar LKS dan menggunakan metode *drill* dalam penyampaian materi.

b. *Design* (Desain)

1) Pembuatan Kerangka Desain Media Pembelajaran

Tahap desain digunakan untuk merancang sebuah produk yaitu berupa media pembelajaran *scramble* sehingga dapat meningkatkan hafalan surat Al-Kafirun bagi peserta didik. Hal yang dilaksanakan pada tahap desain adalah menyusun rancangan media pembelajaran *scramble* yang akan dikembangkan.

2) Pembuatan Modul Ajar

Modul ajar merupakan suatu panduan yang digunakan untuk mempermudah guru dalam melaksanakan proses pembelajaran agar dapat

mencapai tujuan pembelajaran.⁵⁴ Isi dalam modul ajar mencakup tujuan pembelajaran, langkah pembelajaran, yang mencakup media pembelajaran *scramble*, asesmen penilaian, informasi, serta sumber belajar tambahan yang dapat mendukung guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Pembuatan modul ajar ini mempunyai tujuan untuk membantu peneliti dalam merancang strategi dalam kegiatan pembelajaran materi surat Al-Kafirun secara efektif dan runtut.

3) Merancang Desain Modul Media *Scramble* Surat Al-Kafirun

Pada tahap ini dilakukan pembuatan desain buku panduan atau modul penggunaan media *scramble* surat Al-Kafirun. Hal ini bertujuan untuk mempermudah peserta didik dalam menggunakan media *scramble* yang telah dikembangkan. Dalam modul *scramble* ini berisi materi surat Al-Kafirun, peraturan, dan juga langkah-langkah permainan *scramble* surat Al-Kafitun.

⁵⁴ Irmaliya Izzah Salsabilla, Erisya Jannah, dan Juanda, "Analisis Modul Ajar Berbasis Kurikulum Merdeka", *Jurnal Literasi Dan Pembelajaran*, (Vol. 3, No. 1, Tahun 2023), hlm. 33–41.

c. *Development* (Pengembangan)

Tahap pengembangan dilaksanakan untuk menciptakan sebuah produk media pembelajaran yang telah dirancang pada tahap desain. Tahap-tahapan yang dilakukan adalah:

- 1) Mengumpulkan semua bahan dan alat yang dibutuhkan seperti papan, kain flanel, potongan ayat-ayat surat Al-Kafirun, lem tembak, perekat kain flanel, dan juga gunting.
- 2) Pembuatan desain awal media pembelajaran *scramble* yang terbuat dari bahan papan dan kain flanel.
- 3) Mengemas produk atau media pembelajaran *scramble* dengan memodifikasi dengan ayat-ayat pada surat Al-Kafirun yang mendukung digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan hafalan surat Al-Kafirun peserta didik kelas I MI.
- 4) Membuat Modul Media Scramble Surat Al-Kafirun
- 5) Melakukan validasi kepada ahli media dan ahli materi guna untuk mengetahui kelayakan media sebelum diimplementasikan di kelas I A MI Baitul Huda Semarang.

d. *Implementation* (Implementasi)

Tahap implementasi bertujuan agar guru mempersiapkan lingkungan belajar yang kondusif serta

melibatkan peserta didik dalam proses pembelajaran.⁵⁵ Pada tahap ini, produk yang telah dirancang dan dikembangkan sebelumnya, kemudian dilakukan validasi produk kepada ahli materi dan ahli media untuk menyempurnakan produk sebelum diterapkan dalam pembelajaran. Media pembelajaran *scramble* ini kemudian diterapkan pada pembelajaran Al-Qur'an hadist materi surart Al-Kafirun di kelas I A Madrasah Ibtidaiyah Baitul Huda Semarang Tahun Pelajaran 2024/2025.

e. Evaluation (Evaluasi)

Tahap evaluasi ini dilakukan untuk memberikan masukan terhadap pengguna produk, sehingga dapat dilihat hasil yang diharapkan dari produk yang akan dicapai untuk menentukan perbaikan dan kelayakan produk tersebut. Evaluasi dalam penelitian ini dilakukan untuk mengukur ketercapaian tujuan pengembangan produk.

3. Uji Coba Soal

Uji coba soal merupakan bagian tahap implementasi yang dilakukan untuk mengetahui apakah instrumen yang telah

⁵⁵ Fitria Hidayat dan Muhammad Nizar, "Model *Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation)* Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam", *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam*, (Vol. 1, No. 1, tahun 2021), hlm. 28–37.

dibuat sudah sesuai atau belum. Uji coba soal ini dilakukan sebelum penelitian di lapangan. Kriteria uji coba soal yang digunakan dalam penelitian adalah sebagai berikut:

1. Uji Validitas

Uji validitas merupakan suatu proses dalam memastikan kesesuaian antara data yang dilaporkan oleh peneliti dengan data yang diperoleh langsung dari subjek penelitian.⁵⁶ Uji validitas bertujuan untuk memastikan bahwa data yang dihasilkan dari instrumen benar-benar sesuai dengan variabel yang diukur, yaitu peningkatan hafalan surat Al-Kafirun dalam pelajaran Al-Qur'an Hadist. Instrumen tes yang akan diuji coba harus diuji kevalidannya terlebih dahulu. Suatu soal dikatakan valid jika nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$ pada signifikansi 5%. Uji validitas dilakukan dengan menggunakan rumus *Korelasi Product Moment*, yang dirumuskan sebagai berikut⁵⁷:

$$r_{xy} = \frac{N \sum xy - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{(N \sum X^2 - (\sum X)^2)(N \sum Y^2 - (\sum Y)^2)}}$$

⁵⁶ E-book: Sugiyono, "Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D", (Bandung: ALFABETA, 2018), hlm 267.

⁵⁷ E-book: Suharsimi Arikunto, "Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan", (Jakarta: Bumi Aksara, 2010), hlm. 211.

Keterangan:

r_{xy} = Koefisien korelasi (validitas) antara variabel x dan y

N = Jumlah responden

X = Skor total yang diperoleh dari seluruh item variabel x

Y = Skor total yang diperoleh dari seluruh item variabel y

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas merupakan suatu alat ukur untuk hasil pengukuran suatu objek yang dapat diukur dengan menggunakan uji reliabilitas. Pada tahap ini bertujuan untuk membuktikan bahwa suatu instrumen dapat dipercaya sebagai alat dalam mengumpulkan data, karena instrumen tersebut menerapkan teknik tertentu untuk menghasilkan hasil yang konsisten.

Uji reliabilitas dalam penelitian ini bertujuan untuk mengukur peningkatan hafalan surat Al-Kafirun dalam pembelajaran Al-Qur'an hadist. Uji reliabilitas dalam penelitian ini dihitung dengan menggunakan rumus *Alpha Cronbach*, yang rumusnya dapat dilihat sebagai berikut:

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma b^2}{\sigma t^2} \right)$$

Keterangan:

r_{11} = Reliabilitas tes secara keseluruhan

k = Banyaknya butir soal

σb^2 = Jumlah variasi butir

σt^2 = Variasi total

Tabel 3.1. Kriteria Nilai Reliabilitas

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi Reliabilitas
0,70 – 1,00	Sangat Baik
0,40 – 0,69	Baik
0,20 – 0,39	Cukup Baik
0,00 – 0,19	Kurang Baik
< 0	Sangat Kurang Baik

3. Uji Tingkat Kesukaran Soal

Soal yang tidak sangat mudah adalah soal yang ideal.

Tingkat kesukaran dapat dihitung dengan rumus berikut ini:

$$TK = \frac{B}{JS}$$

Keterangan:

TK = Tingkat kesukaran

B = Jumlah peserta didik yang menjawab benar

JS = Jumlah keseluruhan peserta didik yang mengikuti tes

Tabel 3.2 Kriteria Nilai Tingkat Kesukaran Soal

Indeks Kesukaran	Kategori Soal
0,70 - 1,00	Mudah
0,30 - 0,70	Sedang
0,00 - 0,30	Sukar

4. Uji Daya Beda

Perbedaan antara peserta didik yang berkompetensi tinggi dengan peserta didik yang berkompetensi rendah dapat diukur dengan kemampuan soal yang biasa disebut daya beda. Rumus untuk menentukan daya pembeda soal menggunakan rumus berikut ini⁵⁸:

$$D = \frac{BA}{JA} - \frac{BB}{JB}$$

Keterangan:

D = Indeks diskriminasi atau daya pembeda

JA = Jumlah peserta didik kelompok atas

JB = Jumlah peserta didik kelompok bawah

BA = Jumlah peserta didik yang banyak menjawab soal dengan benar di kelompok atas

⁵⁸ Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2012), hlm. 211-213.

BB = Jumlah peserta didik yang kurang menjawab soal dengan benar di kelompok bawah

Tabel 3.3 Kriteria Nilai Daya Pembeda

Daya Pembeda	Kriteria
Negatif	Dibuang
$0,00 \leq D < 0,20$	Kurang
$0,20 \leq D < 0,40$	Cukup
$0,40 \leq D < 0,70$	Baik
$0,70 \leq D < 1,00$	Sangat Baik

4. Diseminasi dan Sosialisasi

a. Diseminasi

Pada tahap ini, peneliti mengenalkan produk kepada guru wali kelas I A MI Baitul Huda Semarang. Bahan produk yang dikembangkan oleh peneliti yaitu terdiri dari papan semi kayu (*MDF*) dengan ketebalan 0,3 mm yang dilapisi kain flanel berwarna yang dijadikan sebagai alas/*background*. Potongan ayat yang diprint kemudian ditempel pada kain flanel dan dibagian belakang ditempel perekat agar tidak mudah jatuh saat digunakan peserta didik. Produk yang dikembangkan terbuat dari bahan kain flanel. Semuanya dilapisi kain flanel, dengan tujuan agar dapat menarik minat peserta didik dalam pembelajaran karena warna kainnya yang bervariasi.

b. Sosialisasi

Pada tahap ini, peneliti mengenalkan produk kepada peserta didik kelas I A MI Baitul Huda Semarang Tahun Pelajaran 2024/2025. Produk ini akan digunakan pada mata pelajaran Al-Qur'an hadist kelas I A semester genap materi surat Al-Kafirun. Produk yang dikembangkan ini memiliki tujuan agar peserta didik kelas I A dapat dengan mudah untuk mengingat materi surat Al-Kafirun, sehingga hal ini dapat meningkatkan hafalan peserta didik pada surat Al-Kafirun.

C. Subjek Penelitian

Subjek penelitian merupakan suatu individu atau kelompok yang menjadi objek pengamatan yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan informasi.⁵⁹ Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas I A MI Baitul Huda Semarang, dengan jumlah 21 peserta didik. Penentuan subjek ini menggunakan *Nonprobability Sampling*.

Nonprobability Sampling merupakan teknik pengambilan sampel yang tidak memberi kesempatan yang sama bagi anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel. Teknik sampel ini meliputi *sampling sistematis*, *sampling kuota*, *sampling aksidental*, *sampling purposive*, *sampling jenuh*, dan *sampling snowball*. Pada

⁵⁹ Suharsimi Arikunto, "Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik", (Jakarta: Rineka Cipta, 2010).

penelitian ini menggunakan teknik *Nonprobability Sampling* jenis *sampling jenuh*. Hal ini dikarenakan jumlah populasi yang relatif kecil, kurang dari 30 orang, maka semua anggota populasi dijadikan sampel.⁶⁰ Pada Penelitian ini dilaksanakan di MI Baitul Huda Semarang yang berada di Jalan Raya Klampisan No. 1, Ngaliyan, Kecamatan Ngaliyan, Kota Semarang, Jawa Tengah, Kode Pos (50181).

D. Teknik Pengumpulan Data

Instrumen menurut Arikunto yang dikutip oleh Khudriyah, menyatakan bahwa alat yang digunakan untuk mengumpulkan data agar proses kegiatan tersebut menjadi sistematis dan mudah oleh instrumen.⁶¹ Pengumpulan data dalam penelitian mengembangkan media pembelajaran *scramble* dilakukan dengan tiga teknik, yaitu wawancara, tes, dan kuesioner (angket).

a. Observasi dan Wawancara

Tahap ini merupakan tahap awal yang digunakan untuk mengetahui berbagai informasi tentang permasalahan objek yang diteliti.⁶² Tahap observasi dan wawancara dilakukan

⁶⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development*, (Bandung: ALFABETA, 2017), hlm. 141-143.

⁶¹ Khudriyah, *Metodologi Penelitian Dan Statistika Pendidikan*, (Malang: Madani, 2021), hlm. 24.

⁶² Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, (Bandung: ALFABETA, 2017), hlm. 215.

sebelum dilaksanakannya penelitian atau *pra riset* kepada kepala sekoah dan guru kelas I A MI Baitul Huda Semarang. Wawancara dilaksanakan untuk memperoleh data yang faktual untuk memenuhi tujuan dalam penelitian.⁶³ Terdapat dua jenis wawancara, yaitu wawancara terstruktur dan wawancara tidak terstruktur.⁶⁴ Wawancara terstruktur merupakan jenis wawancara yang menggunakan daftar pertanyaan tertulis dengan pilihan jawaban yang telah dipersiapkan sebelumnya. Sementara wawancara tidak terstruktur merupakan yang bersifat bebas, dimana peneliti tidak mengikuti panduan wawancara yang sistematis dan lengkap dalam pengumpulan data.

Peneliti menggunakan wawancara semi-terstruktur untuk pengumpulan data dalam penelitian dengan alasan jenis wawancara ini tergolong dalam kategori *in-depth interview*, yang mana dalam pelaksanaannya lebih bebas jika dibandingkan dengan wawancara terstruktur.⁶⁵ Wawancara semi-terstruktur merupakan metode yang paling sesuai dengan penelitian ini karena wawancara jenis ini memiliki tujuan untuk menemukan permasalahan secara terbuka.

⁶³ Mita Rosaliza, "Wawancara Sebuah Interaksi Komunikasi Dalam Penelitian Kualitatif", *Jurnal Ilmu Budaya*, (Vol. 11, No. 2, tahun 2015), hlm. 72-79.

⁶⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, (Bandung: ALFABETA, 2012), hlm. 138.

⁶⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, (Bandung: ALFABETA, 2009), 233.

Dengan melakukan wawancara jenis ini, peneliti dapat menambah pertanyaan di luar pedoman wawancara untuk mengungkap pendapat dan ide-ide dari responden. Wawancara yang telah dilakukan memperoleh data awal permasalahan berdasarkan wawancara dengan Ibu Uswatun Chasanah, S.Ag sebagai guru wali kelas I A di MI Baitul Huda Semarang. Instrumen penelitian yang digunakan adalah lembar wawancara pra penelitian.

b. Tes

Teknik ini digunakan untuk mengetahui kognitif peserta didik kelas I A MI Baitul Huda Semarang dalam menghafalkan surat AL-Kafirun pada pembelajaran Al-Qur'an hadist. Test yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes awal (*pre-test*) dan tes akhir (*post-test*). *Pre-test* dilakukan untuk mengetahui hafalan surat Al-Kafirun peserta didik sebelum menggunakan media *scramble*. Tes tersebut bertujuan untuk mengetahui tingkat hafalan surat Al-Kafirun peserta didik. Sedangkan *Post-test* merupakan tes yang dilakukan setelah pembelajaran menggunakan media *scramble*.

c. Angket

Kuesioner atau angket merupakan teknik pengumpulan data yang melibatkan responden untuk menjawab pertanyaan ataupun pernyataan secara tertulis guna untuk memperoleh

informasi yang dibutuhkan.⁶⁶ Angket adalah metode dalam mengumpulkan data yang disusun dalam bentuk pertanyaan atau pernyataan yang tertulis dan diberikan kepada responden untuk memperoleh jawaban yang relevan dengan kebutuhan pengumpulan data.⁶⁷ Teknik pengumpulan data ini dilakukan penyebaran angket kepada ahli media, ahli materi (guru kelas I A), serta peserta didik kelas I A di MI Biatul Huda Semarang mengenai produk yang telah dikembangkan untuk pembelajaran Al-Qur'an hadist materi surat Al-Kafirun.

Pertanyaan atau pernyataan dalam kuesioner terdapat dua jenis, yaitu⁶⁸:

- 1) Kuesioner terbuka, adalah kuesioner yang memberi kebebasan kepada responden untuk menjawab pertanyaan dengan menuliskan jawaban secara deskriptif.
- 2) Kuesioner tertutup, adalah kuesioner yang menyediakan pilihan jawaban yang sudah ditentukan. Dengan begitu, responden menjawab dengan cara melingkari atau mencentang.

Angket yang digunakan pada penelitian ini adalah angket jenis tertutup dengan tujuan agar responden dapat mengisi

⁶⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, (Bandung: ALFABETA, 2017), hlm. 142.

⁶⁷ E-book: S Eko Putro Widoyoko, *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2015), hlm. 130.

⁶⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, (Bandung: ALFABETA, 2017), hlm. 143.

lembar angket dengan mudah dan cepat. Adapun lembar angket berikutnya yaitu lembar angket validasi ahli media, ahli materi dan respons peserta didik terhadap media *scramble* surat Al-Kafirun.

a) Lembar Angket Validasi Ahli Media

Lembar angket validasi ahli media ini bertujuan untuk mengevaluasi produk sebelum dilakukannya penelitian. Angket ini menggunakan skala *likert* untuk mengukur kualitas media *scramble* berdasarkan beberapa aspek, yaitu aspek kesesuaian desain produk, ketepatan pemilihan bahan, kemudahan penggunaan, dan daya tarik minat penggunaan. Penggunaan skala likert ini banyak digunakan dalam penelitian karena pada pernyataan angket diberikan pilihan jawaban berupa skor yang telah ditetapkan.

b) Lembar Angket Validasi Ahli Materi

Lembar angket yang diberikan kepada ahli materi (guru kelas I A) berisi aspek-aspek untuk menilai apakah materi surat Al-Kafirun pada pelajaran Al-Qur'an hadist menggunakan media *scramble* yang dikembangkan ini layak digunakan atau tidak. Oleh karena itu, angket ini juga dianggap sangat penting untuk melihat kelayakan media sebelum digunakan dalam pembelajaran.

c) Lembar Angket Peserta Didik

Lembar angket ini digunakan untuk mengetahui respons peserta didik terhadap media *scramble* yang dikembangkan untuk pembelajaran Al-Qur'an hadist. Angket ini juga bertujuan untuk mengetahui peningkatan hafalan surat Al-Kafirun peserta didik setelah menggunakan media *scramble*.

d. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan suatu rekaman atau catatan fenomena yang telah terjadi di masa lalu. Dokumentasi ini dapat berupa gambar, catatan atau tulisan yang ditulis seseorang, dan juga karya-karya monumental.⁶⁹ Dokumentasi yang digunakan dalam penelitian ini berupa bentuk foto media *scramble* dan foto pada saat proses pembelajaran.

E. Teknik Analisis Data

Analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah teknik analisis data kualitatif dan analisis data kuantitatif. Data hasil dari wawancara diolah secara kualitatif, sedangkan data hasil dari angket kelayakan, efektivitas, dan respons peserta didik dianalisis secara kuantitatif. Teknik yang digunakan untuk menganalisis data adalah sebagai berikut.

⁶⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Bandung: ALFABETA, 2016), hlm. 240.

a. Analisis Data Kualitatif

Analisis data kualitatif diperoleh dari hasil observasi saat kegiatan pembelajaran di kelas I A MI Baitul Huda Semarang. Data informasi yang diperoleh dari wawancara dengan guru wali kelas I A kemudian diolah dan disusun menjadi kalimat deskriptif.

b. Analisis Data Kuantitatif

Analisis data kuantitatif dalam penelitian *Research and Development* (R&D) bertujuan untuk menilai tingkat efektivitas produk atau media yang telah dikembangkan. Hal ini dilakukan untuk menganalisis perubahan yang terjadi serta menilai dampak dari produk yang telah dikembangkan, dengan mengolah data hasil dari tes yaitu *pre-test* dan *post-test*. Berikut ini terdapat beberapa analisis data kuantitatif yang digunakan dalam penelitian:

1. Analisis Data Efektivitas

a. Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan langkah untuk mengidentifikasi apakah data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak.⁷⁰ Pengujian kenormalan data tergantung pada kemampuan kita dalam menganalisis distribusi data. Jika jumlah data banyak tetapi tidak berdistribusi normal maka,

⁷⁰ Nuryadi, dkk., *Dasar-Dasar Statistik Penelitian*, (Yogyakarta: Sibuku Media, 2017), hlm. 80.

kesimpulan yang diperoleh kemungkinan kurang akurat. Pengujian normalitas ini merupakan langkah awal atau syarat sebelum menggunakan uji *independent sample t-test*. Dasar pengambilan keputusannya diantara lain:

- 1) Jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka, data dianggap berdistribusi normal.
- 2) Jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka, data dianggap tidak berdistribusi normal.⁷¹

b. Uji *T-test*

Hipotesis penelitian dapat diperoleh dengan menganalisis hasil posttest menggunakan uji T-test. *Uji-t* ini bertujuan untuk menentukan apakah terdapat perbedaan rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* setelah sampel diberikan perlakuan.

2. Analisis Validasi Media dan Validasi Materi

Analisis validasi ahli media bertujuan untuk menguji kelayakan pada produk atau media pembelajaran yang telah dikembangkan. Melalui instrumen angket, peneliti dapat mengidentifikasi kekurangan dari media yang telah dikembangkan. Validasi ahli media dan ahli

⁷¹ Vella Namira Digtha, "Efektivitas Media Video Animasi Nussa Dalam Meningkatkan Pemahaman Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di MI Miftahul Akhlaqiyah Ngaliyan Semarang", (Vol. 13, No. 1, tahun 2023), hlm. 104–16.

materi dalam penelitian ini menggunakan angket skala *likert*. Skala *likert* digunakan pada penelitian ini karena lembar validasi penilaiannya menggunakan skor serta terdapat juga keterangan yang telah ditentukan seperti tabel yang ada dibawah ini⁷²:

Table 3.4 Kriteria Skor Penilaian Skala *Likert*

Skor	Keterangan
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup Baik
2	Kurang Baik
1	Tidak Baik

Selanjutnya, penilaian komponen dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan rumus berikut ini:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Presentase

x = Jumlah skor yang diperoleh dari validator

xi = Jumlah skor dari jawaban tertinggi

⁷² Weksi Budiariji, "Skala Pengukuran Dan Jumlah Respon Skala Likert", *Jurnal Ilmu Pertanian Dan Perikanan*, (Vol. 2, No. 2, Tahun 2013), hlm. 127–133.

Adapun penjelasan kategori dari rumus tersebut digunakan untuk menentukan tingkat kevalidan dalam pengembangan media pembelajaran *scramble* surat Al-Kafirun adalah sebagai berikut ini:

Tabel 3.5 Kriteria Kelayakan Media Pembelajaran

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
81% - 100%	Sangat Layak	Sangat layak, sangat valid, tidak perlu revisi
61% - 80%	Layak	Layak, valid, tidak perlu revisi
41% - 60%	Cukup Layak	Cukup layak, cukup valid, perlu revisi
21% - 40%	Kurang Layak	Kurang layak, kurang valid, perlu revisi
< 20%	Sangat Kurang Layak	Sangat kurang layak, sangat kurang valid, perlu revisi

3. Analisis Respons Peserta Didik

Analisis respons peserta didik ini digunakan untuk mengetahui respons peserta didik terhadap pembelajaran Al-Qur'an hadist materi surat Al-Kafirun dengan menggunakan media *scramble*.

Maka dari itu, untuk menentukan presentase respons peserta didik menggunakan rumus berikut ini⁷³:

$$\text{Presentase (\%)} = \frac{\text{Jumlah skor jawaban responden}}{\text{Skor tertinggi}} \times 100\%$$

Analisis respons peserta didik dilakukan berdasarkan hasil angket yang dikumpulkan setelah menggunakan media pembelajaran *scramble* surat Al-Kafirun. Analisis data ini bertujuan untuk mengidentifikasi tanggapan peserta didik terhadap media yang telah dikembangkan. Dalam hal ini diperlukan penjelasan dari hasil data diatas dengan menggunakan tabel dibawah ini.

⁷³ Zeva Agustiya, "Pengaruh Respon Peserta Didik Tentng Proses Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas X Pada Materi Pelajaran Ekonomi Di SMA Negeri 1 Wonoayu Kbpupaten Sidoarjo", *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, (Vol. 5, No. 3, tahun 2017), hlm. 4.

**Tabel 3.6 Kriteria Analisis Respons Peserta Didik Terhadap
Media Pembelajaran *Scramble***

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
61% - 100%	Baik	Valid, dapat digunakan tanpa perbaikan
21% - 60%	Cukup Baik	Cukup valid, dapat digunakan namun perlu revisi kecil
< 20%	Kurang Baik	Kurang valid, disarankan tidak dipergunakan

4. Analisis Tes Peningkatan Hafalan Surat Al-Kafirun

Analisis tes ini bertujuan untuk mengukur peningkatan hafalan surat Al-Kafirun pada peserta didik setelah pembelajaran menggunakan media *scramble*, yang dapat dilihat melalui perbedaan signifikan dalam hasil tes. Teknik analisis ini juga dapat menunjukkan efektivitas media *srcamble* sebagai sarana pendukung dalam pembelajaran Al-Qur'an hadist materi surat Al-Kafirun. Peningkatan hafalan diukur dengan membandingkan hasil tes peserta didik melalui *pre-test* dan *post-test*. Soal *pre-test* dan *post-test* berisi soal pilihan ganda. Berikut ini merupakan teknik analisis data yang dapat digunakan

untuk menganalisis hasil hafalan peserta didik pada *pre-test* dan *post-test* tersebut:

a. Rumus Rata-Rata (*Mean*) *Pre-test* dan *Post-test*

Untuk menentukan rata-rata skor *pre-test* dan *post-test*, digunakan rumus rata-rata (*mean*) sebagai berikut:

$$\text{Rata - rata Pre - test} = \frac{\sum \text{Skor Pre - test}}{n}$$

$$\text{Rata - rata Pre - test} = \frac{\sum \text{Skor Post - test}}{n}$$

Keterangan:

Σ = Jumlah total skor yang diperoleh peserta didik

n = Jumlah Peserta didik

b. Rumus Uji *N-gain*

Hasil belajar peserta didik terkait peningkatan hafalan surat Al-Kafirun dapat diukur melalui uji *N-gain*. Rumus yang digunakan dapat dilihat sebagai berikut.⁷⁴

$$(g) = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor maksimum} - \text{skor pretest}}$$

⁷⁴ Abdul Wahab, Junaedi, dan Muh Azhar, "Efektifitas Pembelajaran Statistika Pendidikan Menggunakan Uji Peningkatan N-Gain Di PGMI", *Jurnal Basicedu: Research & Learning in Elementary Education*, (Vol. 5, No.2, Tahun 2021), hlm. 1041.

Tabel 3.7 Kriteria Nilai *N-gain*

N-Gain	Kategori
$(g) \geq 0,7$	Tinggi
$0,7 > (g) \geq 0,3$	Sedang
$(g) < 0,3$	Rendah
$G \leq 0$	Gagal

Tabel 3.8 Tafsiran Efektivitas Gain

Persentase (%)	Tafsiran
< 40	Tidak efektif
40 - 55	Kurang efektif
56 - 75	Cukup efektif
76	Efektif

BAB IV

DESKRIPSI DAN ANALISIS DATA

A. Deskripsi Prototipe Produk

Hasil produk penelitian dan pengembangan pada penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE, yang mencakup lima tahapan yaitu diantaranya: *Analysis* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi).

1. Analysis (Analisis)

Data yang dibutuhkan pada tahap analisis yaitu diperoleh dari hasil wawancara dengan guru kelas I A MI Baitul Huda Semarang yaitu Ibu Uswatun Chasanah, S.Ag. Hasil dari wawancara tersebut mencakup beberapa aspek analisis sebagai berikut:

a. Analisis Kebutuhan

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara terhadap guru kelas I A mengenai kendala yang mereka rasakan pada saat proses pembelajaran Al-Qur'an hadist materi surat Al-Kafirun, terdapat beberapa point yang dapat disimpulkan dari jawaban guru kelas I A tersebut. Pada proses pembelajaran berlangsung, banyak peserta didik yang merasa bahwa pelajaran Al-Qur'an hadist tidak menyenangkan karena hanya berisi tentang surat-surat pendek dalam Al-Qur'an. Peserta didik seringkali merasa

kesulitan dalam menghafalkan surat-surat tersebut terutama surat Al-Kafirun di pembelajaran Al-Qur'an hadist kelas I semester genap. Peserta didik juga merasa bahwa surat Al-Kafirun sulit dihafalkan karena terdapat ayat yang diulang yaitu pada ayat 3 dan 5. Selain itu, pada bagian lafadz di setiap akhir ayat membuat mereka merasa bingung.

Dengan begitu, tingkat hafalan peserta didik di kelas I A pada materi surat Al-Kafirun dikatakan rendah. Hal ini dikarenakan kurangnya kreativitas guru dalam mengajar sehingga membuat peserta didik merasa jenuh dan menganggap pelajaran tersebut tidak menyenangkan karena terlalu sulit untuk dihafalkan. Faktanya, banyak peserta didik yang merasa jenuh dan kurang semangat untuk belajar karena kurangnya kreativitas guru dalam mengajar.

Oleh karena itu, diperlukan suatu upaya untuk meningkatkan hafalan peserta didik terhadap surat Al-Kafirun, dengan menghadirkan objek pembelajaran yang lebih menarik dan dapat dimainkan oleh semua peserta didik. Dengan begitu, peneliti mengembangkan sebuah media pembelajaran berupa permainan *scramble* surat Al-Kafirun, yang dirancang untuk meningkatkan hafalan surat Al-Kafirun peserta didik kelas I A di MI Baitul Huda Semarang.

b. Analisis Materi

Analisis materi dilaksanakan dengan wawancara kepada guru kelas I A MI Baitul Huda Semarang mengenai materi surat Al-Kafirun yang sesuai dengan kurikulum merdeka. Guru kelas I A tersebut mengatakan bahwa hampir semua peserta didik merasa kesulitan pada materi surat Al-Kafirun. Materi yang mudah di semester genap menurut peserta didik yaitu materi surat An-Nashr, karena jumlah ayatnya yang sedikit sehingga mudah dihafalkan. Materi yang dijadikan penelitian adalah materi surat Al-Kafirun yang dipelajari di semester genap.

c. Analisis Karakteristik Peserta Didik

Berdasarkan hasil dari wawancara guru kelas IA, mengatakan bahwa peserta didik kelas IA ini memang anaknya tergolong aktif-aktif dan memang agak sulit untuk menangkap pembelajaran. Ada juga beberapa anak yang memang cepat hafal atau menangkap materi.

d. Analisis Media Pembelajaran

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara karakteristik peserta didik di kelas I A di MI Baitul Huda Semarang, memperoleh informasi bahwa proses pembelajaran masih bersifat konvensional. Proses pembelajaran dilakukan dengan menggunakan metode *drill*, tanya jawab, dan tanpa adanya variasi model pembelajaran lainnya.

Selain itu, berdasarkan wawancara terhadap peserta didik, mengungkapkan bahwa mereka mengalami kesulitan dalam pelajaran Al-Qur'an hadist, terutama pada materi surat Al-Kafirun karena lafadznya yang membingungkan. Selain itu, minat belajar peserta didik cenderung rendah karena bahan ajar yang digunakan kurang menarik, hanya bergantung pada buku LKS tanpa adanya dukungan media visual yang menarik.

Pada saat itu, pernah menggunakan media *scramble* pada pembelajaran Al-Qur'am hadist, tetapi hanya berbentuk potongan kertas saja tidak divariasikan. Tidak hanya itu, guru kelas juga membatasi peserta didik dalam menggunakan media tersebut. Hanya peserta didik yang sudah hafal saja yang boleh menggunakan media tersebut. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti yaitu media *scramble* surat Al-Kafirun dapat menarik peserta didik dalam meningkatkan hafalan surat Al-Kafirun.

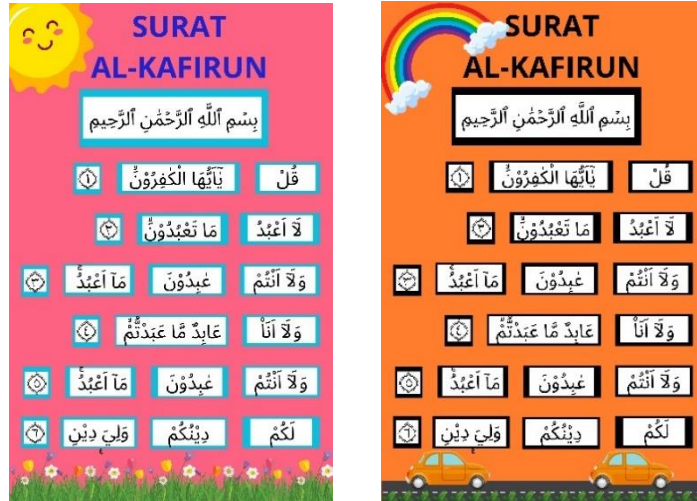
Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa peserta didik perlu adanya alat bantu seperti media pembelajaran yang interaktif agar peserta didik aktif dalam berpikir kritis dan lebih mudah dalam menghafalkan surat Al-Kafirun. Sehingga hal ini dapat meningkatkan tingkat hafalan peserta didik pada pembelajaran Al-Qur'an hadist materi surat Al-Kafirun.

2. *Design (Desain)*

Pada tahap Desain dalam penelitian ini bertujuan untuk merancang konsep awal dari sebuah produk atau media pembelajaran sebelum dikembangkan dan diuji. Tahap rancangan ini memiliki beberapa komponen yang perlu disiapkan sebelum membuat media pembelajaran. Komponen perencanaan ini diantaranya sebagai berikut:

a. Pembuatan Desain Media Pembelajaran *Scramble*

Pada tahap ini diketahui bahwa rancangan desain awal dan bentuk media pembelajaran *scramble* dibuat dengan menggunakan aplikasi canva. Pada tahap ini melihat kebutuhan yang diperlukan oleh guru dan peserta didik. Hal ini dilakukan untuk mempermudah pada saat melakukan tahap pengembangan. Awal pada tahap desain ini dilakukan dengan pemilihan perpaduan warna yang tepat untuk menarik perhatian peserta didik. Peserta didik kelas rendah khususnya kelas I biasanya tertarik dengan warna-warna yang terang dan mencolok. Sehingga peneliti memilih warna-warna seperti pada gambar dibawah ini, agar dapat menarik perhatian peserta didik dalam pembelajaran Al-Qur'an hadist materi surat Al-Kafirun.



Gambar 4.1 Desain Produk dengan Canva

b. Pembuatan Modul Ajar

Pembuatan modul ajar digunakan peneliti untuk melaksanakan proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *scramble* surat Al-Kafirun pada pelajaran Al-Qur'an hadist. Susunan modul ajar yang dibuat antara lain terdiri dari kompetensi awal, sarana dan prasarana, model, media, dan metode pembelajaran, kompetensi inti (capaian pembelajaran, pemahaman bermakna, dan alur tujuan pembelajaran), refleksi, penilaian, dan lampiran.

c. Pembuatan Modul Media *Scramble* Surat Al-Kafirun

Pembuatan modul media *scramble* ini dibuat dengan menggunakan aplikasi canva, yang desainnya terdiri dari cover, materi surat Al-Kafirun, bacaan surat Al-Kafirun, peraturan permainan *scramble* surat Al-Kafirun, gambar papan media *scramble* surat Al-Kafirun, cara bermain media *scramble* surat Al-Kafirun yang terdiri dari 8 langkah, dan biodata penulis.

3. *Development* (Pengembangan)

Pengembangan pada penelitian ini merupakan suatu proses dalam membuat media pembelajaran yang sesuai dengan desain atau rancangan yang telah dibuat pada tahap awal. Setelah pembuatan produk atau media pembelajaran selesai, dilanjut dengan melakukan peninjauan oleh dosen pembimbing sebelum lanjut pada tahap validasi oleh ahli media dan ahli materi. Proses validasi dilakukan untuk mengidentifikasi dan menilai kelayakan media serta memperoleh saran dan masukan dari para ahli untuk meningkatkan kualitas produk atau media pembelajaran sebelum diimplementasikan.

a. Tahap Persiapan

Pada tahap ini, perlu disiapkan semua bahan dan alat yang dibutuhkan seperti papan, kain flanel, potongan ayat-ayat surat Al-Kafirun, lem tembak, perekat kain flanel, dan juga gunting.



Gambar 4.2 Alat dan Bahan Produk

- b. Tahap Desain Awal Media Pembelajaran *Scramble* Surat Al-Kafirun

Pada tahap ini dilakukan dengan pembuatan background media *scramble* yaitu dengan memotong kain flanel sesuai dengan ukuran papan kemudian melapisi papan tersebut hingga menutupi semua bagian papan. Dalam memilih warna kain flanel ini perlu diperhatikan agar dapat menarik perhatian peserta didik. Anak usia kelas I cenderung lebih tertarik pada warna-warna cerah seperti merah muda, kuning, biru, ataupun warna jingga. Warna-warna tersebut dapat membantu menjaga fokus peserta didik.

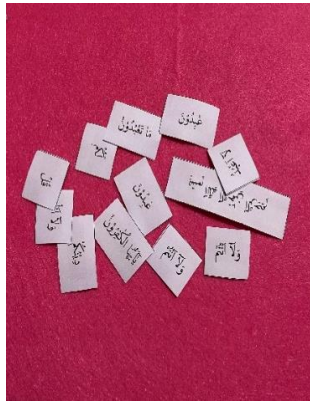


Gambar 4.3 Melapisi Papan dengan Kain Flanel



Gambar 4.4 Hasil Papan *Scramble*

Pada tahap ini dilakukan dengan memotong tulisan ayat surat Al-Kafirun, kemudian dilanjut dengan menempelkan kain flanel pada potongan ayat tersebut dan menempelkan perekat dibagian belakang.



Gambar 4.5 Potongan Ayat





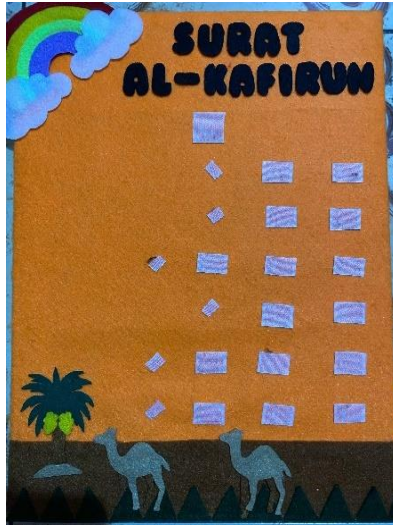
Gambar 4.6 Menempelkan Potongan Ayat pada Flanel





**Gambar 4.7 Menempelkan Perekat Dibelakang
Potongan Ayat**





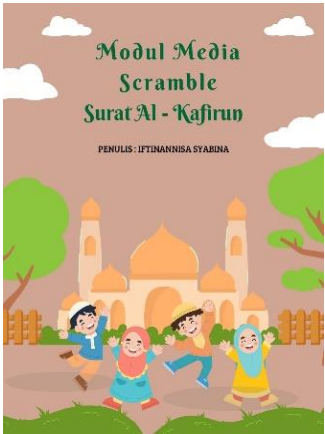
Gambar 4.8 Menempelkan Perekat dan Hiasan Pada Papan *Scramble*

- d. Tahap Pembuatan Modul Media *Scramble* Surat Al-Kafirun

Pada tahap pembuatan modul media *scramble* surat Al-Kafirun ini, desainnya menggunakan aplikasi canva. Modul media *scramble* ini bertujuan untuk mempermudah peserta didik dalam menggunakan media *scramble* surat Al-Kafirun. Akan tetapi, sebelum modul ini diimplementasikan dengan media *scramble* yang telah dikembangkan, modul ini ditunjukkan terlebih dahulu kepada dosen pembimbing untuk mendapatkan evaluasi terhadap modul yang telah dibuat.

Tampilan modul media *scramble* surat Al-Kafirun ini terdiri dari cover depan, daftar isi, materi surat Al-Kafirun, bacaan surat Al-Kafirun, peraturan permainan media *scramble*, gambar media *scramble* surat Al-Kafirun, tahapan atau langkah bermain *scramble* surat Al-Kafirun, dan biodata penulis, kemudian di halaman akhir modul terdapat cover belakang.

Tabel 4.1 Tampilan Modul *Scramble*

Gambar Modul Media Scramble Surat Al-Kafirun	Deskripsi
	Pada awal modul terdapat cover dengan gambar yang menarik
	Pada halaman berikutnya ada daftar isi yang terdiri dari

 DAFTAR ISI Memahami Surat Al-Kafirun 1 Membaca Surat Al-Kafirun 2 Peraturan Permainan Scramble Surat Al-Kafirun..... 3 Gambar Papan Permainan Scramble Surat Al-Kafirun 4 Cara Bermain Scramble Surat Al-Kafirun..... 5 Biodata Penulis 8	materi surat Al-Kafirun, bacaan surat Al-Kafirun, gambar permainan <i>scramble</i>, peraturan dan cara bermain <i>scramble</i> surat Al-Kafirun, dan pada halaman terakhir ada biodata penulis.
 MATERI SURAT AL-KAFIRUN	Halaman cover materi surat Al-Kafirun

 Memahami Surat Al-Kafirun Surat Al-Kafirun itu terdiri dari 6 ayat. Al-Kafirun artinya Orang-orang kafir. Surat Al-Kafirun juga mengajak kita untuk menghormati agama lain. Surat Al-Kafirun dapat kita baca sewaktu sholat, Yaitu setelah membaca surat Al-Fatihah.	Materi surat Al-Kafirun
 Membaca Surat Al-Kafirun 1. Katakanlah (Muhammad), "Wahai orang-orang kafir 2. Aku tidak akan menyembah apa yang kamu sembah. 3. Kamu juga bukan menyembah apa yang aku sembah. 4. Aku juga tidak pernah menjadi penyembah apa yang kamu sembah. 5. Kamu tidak pernah (pula) menjadi penyembah apa yang aku sembah. 6. Utanku agamamu dan utanku agamaku." قُلْ يَا أَيُّهَا الْكَافِرُونَ ١ لَا أَعْبُدُ مَا تَعْبُدُونَ ٢ وَلَا أَنْتُمْ عِبُدُونَ مَا أَعْبُدُ ٣ وَلَا أَنَا عَابِدٌ مَّا عَبَدْتُمْ ٤ وَلَا أَنْتُمْ عِبُدُونَ مَا أَعْبُدُ ٥ لَكُمْ دِينُكُمْ وَلِيَ دِينِ ٦	Bacaan surat Al-Kafirun



Terdapat halaman mengenai peraturan dalam permainan *scramble* surat Al-Kafirun



Gambar papan *scramble* surat Al-Kafirun



Halaman cover cara
bermain *scramble*
surat Al-Kafirun



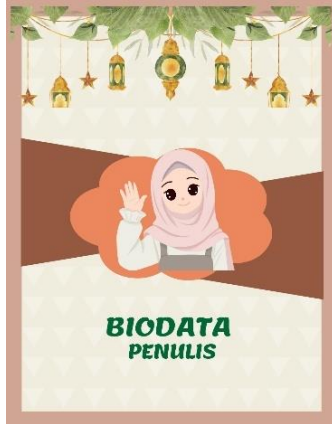
Halaman selanjutnya
ada langkah-langkah
permainan *scramble*
surat Al-Kafirun dari
tahap 1-3



Halaman selanjutnya
ada langkah-langkah
permainan *scramble*
surat Al-Kafirun tahap
4-6



Halaman selanjutnya
ada langkah-langkah
permainan *scramble*
surat Al-Kafirun tahap
7-8



Halaman selanjutnya
terdapat halaman
cover biodata penulis



Berikutnya ada
halaman biodata
penulis yang berisi
tentang nama, alamat,
tempat tanggal lahir,
dan riwayat sekolah

	Cover bagian belakang modul <i>scramble</i> surat Al-Kafirun
---	---

e. Tahap Validasi Ahli Media dan Ahli Materi

1) Validasi Ahli Media

Validasi media dilakukan oleh Bapak Muhammad Rofiq M.Pd., (Dosen Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah) selaku ahli media. Validasi ini bertujuan untuk mengetahui kualitas dan kelayakan produk yang telah dikembangkan. Validasi media pembelajaran ini dilakukan hanya pada satu ahli media saja. Tahap awal validasi produk pengembangan menggunakan angket validasi media. Hasil validasi diperoleh dari dua jenis data, yaitu data kuantitatif berupa skor penilaian validasi dan data kualitatif

berupa komentar dan saran dari ahli media. Berikut merupakan hasil angket dari ahli media, antara lain:

Tabel 4.2 Tabel Hasil Angket Validasi Ahli Media

No	Aspek	Nilai				
		5	4	3	2	1
Aspek Ketepatan Pemilihan Bahan						
1.	Kemudahan bahan		√			
2.	Mudah disimpan		√			
3.	Mudah digunakan		√			
4.	Ketepatan memilih alat untuk pengembangan	√				
5.	Pengemasan media		√			
6.	Tingkat keawetan media			√		
Aspek Kemudahan Penggunaan						
7.	Mudah digunakan peserta didik		√			
Aspek Kesesuaian Desain						
8.	Kesederhanaan tampilan permainan	√				
9.	Pemilihan jenis dan ukuran ayat yang		√			

	digunakan					
10	Pengaturan jarak (ayat, baris, hiasan)	√				
11.	Kesesuaian media yang mendukung materi		√			
12	Pengaturan tata letak		√			
13.	Keserasian pemilihan warna			√		
14.	Kerapihan desain		√			
Aspek Daya Tarik						
15.	Kemenarikan desain			√		

**Tabel 4.3 Kriteria Kesimpulan Hasil Validasi Ahli
Media**

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan	
1	Layak untuk diujicobakan
②	Layak untuk diujicobakan dengan revisi sesuai saran
3	Tidak layak untuk diujicobakan

Berdasarkan hasil validasi pada ahli media menyatakan bahwa produk yang telah dikembangkan layak untuk digunakan dengan sedikit revisi sesuai saran. Perbaikan atau saran tersebut mencakup pada

desain gambar papan *scramble* surat Al-Kafirun yang tertulis pada tabel dibawah ini.

Tabel 4.4 Saran dan Komentar Ahli Media

No	Kesalahan	Saran Perbaikan
1	Gambar pada papan <i>scramble</i> tidak sesuai dengan materi surat Al-Kafirun	Revisi variasi gambar

2) Validasi Ahli Materi

Validasi materi dilakukan oleh guru kelas I A MI Baitul Huda Semarang, yaitu Ibu Uswatun Chasanah, S.Ag., beliau selaku ahli materi dalam penelitian ini. Validasi ini bertujuan untuk mengurangi kesalahan dalam isi materi yang disajikan. Proses validasi materi ini dilakukan hanya satu kali validasi. Produk awal atau media pembelajaran yang telah dikembangkan divalidasi menggunakan angket validasi materi. Hasil validasi materi ini mencakup dua jenis data yaitu data kuantitatif berupa skor penilaian validasi dan data kualitatif berupa komentar dan saran dari ahli materi. Berikut merupakan hasil angket dari ahli materi, antara lain:

Tabel 4.5 Tabel Hasil Angket Validasi Ahli Materi

No	Kriteria	Penilaian
Aspek Kesesuaian Materi		
1.	Media " <i>scramble</i> " membantu mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.	1 2 3 4 (5)
2.	Media " <i>scramble</i> " sudah sesuai dengan jenjang perkembangan peserta didik kelas 1 MI.	1 2 3 4 (5)
3.	Media " <i>scramble</i> " sudah sesuai dengan materi.	1 2 3 (4) 5
4.	Media pembelajaran " <i>scramble</i> " efektif dalam membantu peserta didik memahami konsep yang diajarkan.	1 2 (3) 4 5
5.	Media " <i>scramble</i> " meningkatkan hafalan peserta didik terhadap	1 2 3 4 (5)

	materi surat Al-Kafirun pada mata pelajaran Al-Qur'an hadist.	
Aspek Kelayakan Media Dalam Mendukung Pembelajaran		
6.	Kemudahan peserta didik saat menggunakan media ini.	1 2 ③ 4 5
7.	Instruksi penggunaan media "scramble" jelas dan mudah dipahami oleh peserta didik.	1 2 3 ④ 5
8.	Media pembelajaran <i>scramble</i> mendukung keterlibatan aktif peserta didik dalam belajar.	1 2 3 ④ 5
9.	Media mudah digunakan peserta didik dalam mengingat surat Al-Kafirun.	1 2 3 ④ 5

Aspek Motivasi		
10.	Kemampuan memotivasi dan menarik perhatian peserta didik.	1 2 3 4 ⑤

Tabel 4.6 Kriteria Kesimpulan Hasil Validasi Ahli Materi

√	Layak digunakan tanpa revisi
	Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
	Tidak layak

Berdasarkan hasil validasi dari ahli materi, produk yang telah dikembangkan dan divalidasi materi pada pembelajaran Al-Qur'an hadist, dinyatakan layak digunakan tanpa revisi. Oleh karena itu, produk tersebut dapat langsung diuji cobakan pada peserta didik kelas I A MI Baitul Huda Semarang.

f. Tahap Revisi Produk

Tahap revisi merupakan tahap yang dilakukan dengan memperbaiki produk berdasarkan penilaian, saran, dan komentar yang telah diperoleh dari para ahli. Adapun revisi atau perbaikan produk yang telah dilakukan adalah sebagai berikut:

**Gambar 4.9 Sebelum direvisi Gambar Papan *Scramble*
Surat Al-Kafirun**



Gambar 4.10 Setelah Revisi



Pada revisi tersebut dilakukan pada gambar papan *scramble* surat Al-Kafirun yang pada awalnya desain

gambar yang ada pada papan berupa gambar mobil dan bunga, namun hal itu tidak sesuai dengan materi surat Al-Kafirun. Oleh karena itu, perlu dilakukan revisi dengan mengubah gambar yang sesuai dengan materi, yaitu mengubah gambar menjadi onta dan pohon kelapa. Hal ini sudah sesuai dengan saran yang diperoleh dari ahli media.

5. Evaluation (Evaluasi)

Tahap yang terakhir yaitu tahap evaluasi pada penelitian dan pengembangan media pembelajaran. Tahap evaluasi ini bertujuan untuk mengevaluasi respons peserta didik pada penggunaan media pembelajaran *scramble* surat Al-Kafirun terhadap peningkatan hafalan surat Al-Kafirun. Evaluasi ini dilakukan melalui praktik bermain *scramble* surat Al-Kafirun. Analisis pada permainan dilakukan selama pembelajaran dengan mengerjakan soal *pre-test* dan *post-test*.

Sebelum instrumen soal tersebut diimplementasikan sebagai alat evaluasi dalam mengetahui peningkatan hafalan surat Al-Kafirun peserta didik kelas I A, maka perlu dilakukan uji coba untuk memastikan kualitas soal apakah layak digunakan atau tidak.

B. Analisis Uji Coba Soal

Sebelum instrumen soal diberikan kepada peserta didik sebagai alat evaluasi untuk mengukur peningkatan hafalan surat Al-Kafirun

pada pembelajaran Al-Qur'an hadist, maka perlu dilakukan uji coba soal terlebih dahulu untuk memastikan kelayakan soal sebelum digunakan.

Pelaksanaan uji coba soal dilakukan pada peserta didik kelas II C MI Baitul Huda Semarang yang berjumlah 20 peserta didik. Uji coba soal tersebut dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 5 Februari 2025. Instrumen yang diuji coba soal terdiri dari 10 soal pilihan ganda. Adapun beberapa aspek yang diperhatikan dalam pengujian butir soal adalah sebagai berikut:

1. Uji Validitas

Uji validitas dilakukan untuk menentukan soal-soal yang memenuhi kriteria valid. Soal yang tidak valid akan dihapus atau tidak digunakan, sedangkan soal yang valid dapat digunakan untuk mengukur tingkat hafalan surat Al-Kafirun peserta didik kelas I A. Berdasarkan uji coba soal dilakukan dengan uji validitas pada soal pilihan ganda. Untuk melihat r_{tabel} maka mencari $df=N-2$, $df=18$ dan taraf signifikan 5% didapat $r_{\text{tabel}}=0,4438$. Maka diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 4.7 Hasil Uji Validitas

No.	Kriteria	Nomor Soal	Jumlah Soal
1.	Valid	1,2,4,5,6,8,9,10	8
2.	Tidak Valid	3,7	2

Sumber data: Perhitungan selengkapnya dilihat pada lampiran

2. Uji Reliabilitas

Setelah melakukan uji validitas, langkah selanjutnya yaitu uji reliabilitas. Uji reliabilitas digunakan untuk mengetahui sejauh mana hasil yang diperoleh dapat dikatakan terpercaya. Uji reliabilitas pada penelitian ini menggunakan rumus *Alpha Cronbach* yang diperoleh $r_{II} = 0,810$, dengan kategori soal tersebut reliabel dan sesuai dengan tabel.

Tabel 4.8 Hasil Uji Reliabilitas

Reliability Statistics		
Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
,810	,809	8

Sumber data: Perhitungan selengkapnya dilihat pada lampiran

3. Uji Tingkat Kesukaran Soal

Uji tingkat kesukaran soal dilakukan untuk menentukan apakah soal yang diujikan termasuk kategori mudah, sedang, atau sukar. Hasil analisis uji tingkat kesukaran soal adalah sebagai berikut:

Tabel 4.9 Hasil Uji Tingkat Kesukaran Soal

No.	Kriteria	Nomor Soal	Jumlah Soal
1.	Sukar	-	-
2.	Sedang	2,3,4,5,7,8	6

3.	Mudah	1,6	2
----	-------	-----	---

Sumber data: Perhitungan selengkapnya dilihat pada lampiran

4. Uji Daya Beda

Uji daya beda soal ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana suatu soal dapat membedakan antara peserta didik yang telah menguasai materi yang diujikan dan mereka yang belum menguasainya. Berikut merupakan hasil analisis daya beda, antara lain:

Tabel 4.10 Hasil Uji Daya Beda

No.	Kriteria	Nomor Soal	Jumlah Soal
1.	Sangat Baik	-	-
2.	Baik	2,3,4,7	4
3.	Cukup	5,8	2
4.	Kurang	1,6	2

Sumber data: Perhitungan selengkapnya dilihat pada lampiran

Berdasarkan hasil uji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya beda soal, maka dapat disimpulkan soal-soal yang dapat digunakan untuk soal *pre-test* dan *post-test* yang dapat diujikan dalam pembelajaran yaitu ada 8 butir soal. Pemilihan 8 butir soal berdasarkan pada hasil analisis uji validitas.

C. Analisis Data Kuantitatif

1. Analisis Data Efektivitas

a. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk melihat apakah data penelitian berdistribusi normal. Uji normalitas yang baik jika nilai signifikan $>0,05$ maka data dikatakan berdistribusi normal, sedangkan jika nilai signifikan $<0,05$ maka data dikatakan tidak berdistribusi normal. Dalam penelitian ini, uji normalitas untuk hasil *pre-test* dan *post-test* pada kelas IA dilakukan menggunakan uji *Shapiro-Wilk* melalui program *SPSS* dengan Klik *Analyze* → *Descriptive Statistics* → *Explore*.

Tabel 4.11 Hasil Deskripsi Statistik Uji Normalitas

Nilai	Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.
Pre-Test	.821	21	.001
Post-Test	.816	21	.001
a. Lilliefors Significance Correction			

Berdasarkan tabel diatas hasil uji *Shapiro-Wilk* menunjukkan nilai signifikansi (sig) pada nilai *pre-test* adalah 0,01 dan nilai *post-test* adalah 0,01. Sehingga uji normalitas pada nilai *pre-test* $0,01 < 0,05$ dan nilai *post-test* $0,01 < 0,05$ maka, dapat disimpulkan bahwa data tidak berdistribusi normal.

b. Uji Wilcoxon

Uji wilcoxon adalah salah satu uji *non-parametrik* yang digunakan untuk menganalisis data ordinal yang tidak memenuhi asumsi distribusi normal. Uji Wilcoxon ini digunakan sebagai uji alternatif dari *Paired Sample T-Test*. Jenis uji wilcoxon yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan Uji Wilcoxon *Signed-Rank Test*. Uji wilcoxon jenis *Signed-Rank Test* ini membandingkan dua sampel berpasangan (*paired samples*) untuk mengetahui apakah ada perbedaan yang signifikan diantara kedua pengukuran. Uji wilcoxon yang baik jika nilai signifikan $<0,05$ maka data dikatakan ada perbedaan, sedangkan jika nilai signifikan $>0,05$ maka data dikatakan tidak ada perbedaan. Uji Wilcoxon *Signed-Rank Test* dalam penelitian ini menggunakan proram *SPSS* dengan Klik *Analyze* → *Nonparametric Tests* → *Legacy Dialogs* → *2 Related Samples*.

Tabel 4.12 Hasil Statistik Uji Wilcoxon Signed-Rank Tests

• **NPar Tests**

Wilcoxon Signed Ranks Test

		Ranks		
		N	Mean Rank	Sum of Ranks
PostTest - PreTest	Negative Ranks	0 ^a	,00	,00
	Positive Ranks	19 ^b	10,00	190,00
	Ties	2 ^c		
	Total	21		

a. PostTest < PreTest

b. PostTest > PreTest

c. PostTest = PreTest

Test Statistics ^a	
	PosTest - PreTest
Z	-3,878 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	,000

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

Berdasarkan tabel diatas hasil uji wilcoxon menunjukkan nilai signifikan (sig) yaitu 0,000 yang mana nilai signifikan $0,000 < 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan atau pengaruh.

2. Analisis Validasi Media dan Materi

Analisis media pembelajaran dilakukan untuk menilai kevalidan media pembelajaran *scramble* surat Al-Kafirun oleh ahli media ini dilihat dari beberapa aspek diantaranya yaitu:

a. Validasi Ahli Media

Validasi media pembelajaran dalam permainan *scramble* surat Al-Kafirun oleh ahli media dilihat dari beberapa aspek yaitu aspek ketepatan pemilihan bahan, aspek kemudahan penggunaan, aspek kesesuaian desain, dan aspek daya tarik. Hasil validasi angket terhadap media pembelajaran dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 4.13 Hasil Validasi Ahli Media

No.	Indikator	Skor
A.	Ketepatan Pemilihan Bahan	

1.	Kemudahan bahan	4
2.	Mudah disimpan	4
3.	Mudah digunakan	4
4.	Ketepatan memilih alat untuk pengembangan	5
5.	Pengemasan media	4
6.	Tingkat keawetan media	3
B.	Kemudahan Penggunaan	
7.	Mudah digunakan peserta didik	4
C.	Kesesuaian Desain	
8.	Kesederhanaan tampilan permainan	5
9.	Pemilihan jenis dan ukuran ayat yang digunakan	4
10.	Pengaturan jarak (ayat, baris, hiasan)	5
11.	Kesesuaian media yang mendukung materi	4
12.	Pengaturan jarak	4
13.	Keserasian pemilihan warna	3
14.	Kerapihan desain	4
D.	Daya Tarik	
15.	Kemenarikan desain	3
Skor Total ($\sum x$)		60
Presentase (P)		80%
Kategori		Layak

Berdasarkan pada data diatas yaitu hasil validasi media pembelajaran memperoleh skor 60 dengan presentase 80% dalam kategori “Layak”. Untuk saran serta komentar dari ahli media terhadap media pembelajaran *scramble* surat Al-Kafirun sudah dilakukan perbaikan sebelum duji cobakan kepada peserta didik.

b. Validasi Ahli Materi

Validasi selanjutnya dilakukan oleh ahli materi pada permainan *scramble* surat Al-Kafirun, yang mencakup beberapa aspek, diantaranya aspek kesesuaian materi, kelayakan media dalam mendukung pembelajaran, dan aspek motivasi. Hasil validasi angket terhadap materi pada media pembelajaran *scramble* dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.14 Hasil Validasi Ahli Materi

No.	Indikator	Skor
A.	Kesesuaian Materi	
1.	Media <i>scramble</i> membantu mencapai tujuan pembelajaran	5
2.	Media <i>scramble</i> sudah sesuai dengan jenjang perkembangan peserta didik kelas I MI	5
3.	Media <i>scramble</i> sudah sesuai dengan materi	4

4.	Media pembelajaran <i>scramble</i> efektif dalam membantu peserta didik memahami konsep yang diajarkan	3
5.	Media <i>scramble</i> meningkatkan hafalan peserta didik terhadap materi surat Al-Kafirun pada mata pelajaran Al-Qur'an hadist	5
B.	Kelayakan Media Dalam Mendukung Pembelajaran	
6.	Kemudahan peserta didik saat menggunakan media ini	3
7.	Instruksi penggunaan media <i>scramble</i> jelas dan mudah dipahami oleh peserta didik	4
8.	Media pembelajaran <i>scramble</i> mendukung keterlibatan aktif peserta didik	4
9.	Media mudah digunakan peserta didik dalam mengingat surat Al-Kafirun	4
C.	Motivasi	
10.	Kemampuan memotivasi dan menarik perhatian peserta didik	5
Skor Total ($\sum x$)		42
Presentase		84%

Kategori	Sangat Layak
-----------------	---------------------

Berdasarkan pada data diatas yaitu hasil validasi materi memperoleh skor 42 dengan presentase sebesar 84% termasuk dalam kategori “Sangat Layak”. Ahli materi tidak memberikan saran dan komentar sehingga dapat diuji cobakan langsung kepada peserta didik.

3. Analisis Respons Peserta Didik

Analisis respons peserta didik dilakukan untuk mengetahui keefektifkan media pembelajaran permainan *scramble* surat Al-Kafirun. Analisis respons peserta didik ini menggunakan angket yang diberikan kepada peserta didik setelah mengerjakan soal *post-test*. Kuesioner peserta didik ini kemudian dianalisis menggunakan skala likert. Angket diisi oleh 21 peserta didik. Hasil analisis respons peserta didik dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.15 Hasil Analisis Respons Peserta Didik

No.	Pertanyaan	Skor
1.	Apakah cara menyusun media <i>scramble</i> surat Al-Kafirun mudah?	44
2.	Apaakh kamu suka belajar dengan media <i>scramble</i> ini?	50

3.	Apakah media pembelajaran <i>scramble</i> membuat belajarmu jadi menyenangkan?	52
4.	Apakah penggunaan warna pada media <i>scramble</i> menarik?	51
5.	Apakah tulisan ayat pada media <i>scramble</i> terlihat jelas?	51
6.	Apakah media <i>scramble</i> membuat kamu lebih semangat dalam menghafalkan surat Al-Kafirun?	51
7.	Apakah media ini membuatmu lebih semangat belajar Al-Qur'an hadist?	52
8.	Apakah media <i>scramble</i> ini membuat kamu mudah dalam menghafalkan surat Al-Kafirun?	55
9.	Apakah melalui media <i>scramble</i> kamu dapat belajar sambil bermain dengan teman sekelompokmu?	54
10.	Apakah kamu ingin belajar lagi menggunakan media <i>scramble</i> ini?	45
Skor Total ($\sum x$)		505
Skor Maksimum		630
Persentase (%)		80%
Kategori		Baik

Dari data perhitungan hasil angket respons peserta didik terhadap media pembelajaran *scramble* surat Al-Kafirun ini diperoleh presentase rata-rata sebesar 80% dengan kategori “Baik” dengan keterangan valid, dapat digunakan tanpa perbaikan.

4. Analisis Tes Peningkatan Hafalan Surat Al-Kafirun

Analisis ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hafalan surat Al-Kafirun setelah menggunakan media pembelajaran *scramble* surat Al-Kafirun. Peningkatan hafalan peserta didik dapat diukur dengan membandingkan hasil tes yaitu melalui *pre-test* dan *post-test*. Berikut merupakan teknik analisis data yang digunakan untuk menganalisis peningkatan hafalan peserta didik pada *pre-test* dan *post-test* tersebut:

a. Analisis Rata-Rata (*Mean*) *Pre-Test* dan *Post-Test*

Analisis ini dilakukan untuk mengetahui rata-rata skor *pre-test* dan rata-rata skor *post-test*. Teknik analisis ini dilakukan untuk menunjukkan efektivitas media *scramble* sebagai alat bantu dalam pembelajaran Al-Qur'an hadist. Peningkatan hafalan peserta didik diukur dengan membandingkan hasil tes *pre-test* dan *post-test*. Hasil rata-rata dari *pre-test* dan *post-test* dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 4.16 Hasil Rata-Rata Nilai Pre-Test dan Post-Test

Nama	Nilai Pre Test	Nilai Post Test
Aditya Ainurrohman	50	75
Almahyra Zaimah Effendi	50	87,5
Anadya Shaqueena	50	87,5
Aqila Fariza Putri	75	100
Arsakha Virendra Putrabara	75	87,5
Arsyila Mufia	62,5	75
Asma Sophia	75	100
Dalena Maryam Almeera	62,5	100
Dasha Rizky Haryanto	50	87,5
Falisha Vega Kharisma	75	87,5
Faqih Damitsa Risvilio	37,5	50
Felicya Zikka Az Zahra	50	50
Ghaitsa Ashalina Shaqueena Shezan	75	100
Kenzo Pradipta Kristianto	50	50
Khafid Mahdi Wijaya	50	87,5
Laras Pratista Qurrotul A'yun	75	100
Muhammad Alhaf Rayshiva	75	87,5
Muhammad Haikal Alhakim	37,5	75
Naura Novita Azzahra	75	100
Shavia Levin Saputra	62,5	87,5
Muhammad Reno Prasetyo	50	75
JUMLAH	1262,5	1750
MEAN	60,1	83,3

Berdasarkan hasil pengukuran rata-rata nilai pre-test yaitu memperoleh nilai sebesar 60,1 sedangkan rata-rata nilai post-test memperoleh nilai sebesar 83,3.

b. Analisis Uji *N-Gain*

Peningkatan hafalan surat Al-Kafirun pada peserta didik dalam penelitian ini diukur menggunakan uji *N-gain* untuk menilai hasil belajar mereka. Dibawah ini merupakan hasil dari perhitungan *N-gain* menggunakan program *SPSS* versi 26 dengan cara Klik Transform → Compute Variable → Pada kolom target variable ketik *N-Gain* Skor → Pada kolom numeric expression masukan variable *N Gain* skor dikali 100.

Tabel 4.17 Hasil Uji N-Gain

➔ **Descriptives**

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain_Score	21	.00	1.00	.6333	.31876
Ngain_Persen	21	.00	100.00	63.3333	31.87650
Valid N (listwise)	21				

Berdasarkan hasil perhitungan dari data *N-Gain* diatas diketahui bahwa *N-Gain* skor yang diperoleh adalah 0,6333 sehingga termasuk kategori “sedang”. Sedangkan *N-Gain* persen yang diperoleh adalah 63,3333 sehingga termasuk kategori “cukup efektif”.

D. Prototipe Hasil Pengembangan

Penelitian ini berjudul pengembangan media pembelajaran *scramble* terhadap peningkatkan hafalan surat Al-Kafirun pada pelajaran Al-Qur'an hadist kelas I MI Baitul Huda Semarang. Penelitian ini merupakan jenis penelitian R&D yang bertujuan untuk mengembangkan suatu produk. Model yang digunakan pada penelitian ini adalah model ADDIE, yang dikembangkan oleh Dick dan Carry. Dalam model ADDIE ini terdiri dari lima tahapan yaitu diantaranya: *Analysis* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi).

Penelitian ini mengembangkan sebuah produk berupa media pembelajaran *scramble* pada mata pelajaran Al-Qur'an hadist materi surat Al-Kafirun kelas I A MI Baitul Huda Semarang. Pada tahap analisis dalam penelitian ini juga perlu melihat kurikulum yang digunakan pada sekolah yang akan dijadikan sebagai tempat penelitian. Perlu diketahui bahwa kurikulum yang digunakan di MI Baitul Huda Semarang saat ini sudah sepenuhnya menggunakan kurikulum merdeka. Pada dasarnya, kurikulum merdeka memberikan kebebasan bagi guru dalam mengajar, merancang pembelajaran, dan menyesuaikan materi dengan menyesuaikan kebutuhan peserta didik. Dengan begitu, guru diminta untuk kreatif dalam merancang konsep proses pembelajaran. Dalam hal ini, penelitian ini dianggap selaras dengan prinsip kurikulum merdeka, dimana guru memiliki kebebasan untuk mengembangkan sebuah konsep pembelajaran yang dapat membangun semangat belajar peserta didik yang serigkali merasa bosan, tidak paham, dan mengantuk. Hal ini disebabkan karena kurangnya kreatifitas guru dalam proses mengajar. Biasanya guru hanya mengandalkan buku LKS dengan metode ceramah atau drill dalam mengajarnya.

Oleh karena itu, peneliti memberikan solusi dalam mengatasi masalah yang ada di MI Baitul Huda Semarang, dengan mengembangkan suatu produk berupa media pembelajaran *scramble* surat Al-Kafirun. Media pembelajaran *scramble* surat Al-Kafirun ini berupa permainan susun kata yang mana susun kata dalam permainan ini menggunakan ayat pada surat Al-Kafirun.

Setiap ayatnya memiliki beberapa kepingan, hal ini disesuaikan dengan kaidah dalam Al-Qur'an. Dalam sebuah permainan ini membutuhkan 4 hingga 5 orang dalam setiap kelompoknya. Permainan dikatakan menang apabila ada keleompok yang berhasil menyelesaikan permainan dalam waktu 15 menit dengan tidak ada kesalahan dalam menyusun. Dalam hal ini, media pembelajaran *scramble* surat Al-Kafirun ini dapat dijadikan solusi khususnya pada pelajaran Al-Qur'an hadist yang hanya sedikit jam pelajarannya yaitu 2 jam pelajaran dengan waktu 60 menit untuk 1 kali pertemuan dalam seminggu. Media ini juga dapat dijadikan alternatif bagi guru yang hanya menggunakan metode drill dalam mengajar mata pelajaran Al-Qur'an hadist dalam memaksimalkan waktu mengajar. Media *scramble* ini juga cocok untuk digunakan pada kalangan kelas I MI karena materinya yang sesuai dengan kurikulum merdeka.

Pada tahap *design* (perencanaan), peneliti merancang berbagai bahan yang akan digunakan dalam permainan *scramble* surat Al-Kafirun. Hal yang dilakukan oleh peneliti yaitu dengan merancang atau mendesain gambar pada papan *scramble* surat Al-Kafirun, merancang modul media *scramble* surat Al-Kafirun, membuat modul ajar atau RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) untuk melaksanakan pembelajaran menggunakan media yang telah dikembangkan. Dalam tahap ini, desain media pembelajaran *scramble* dan modul media *scramble* menggunakan aplikasi canva. Dalam pembuatan desain modul media *scramble* surat Al-Kafirun

meliputi pembuatan desain cover, isi materi, peraturan permainan *scramble*, langkah-langkah penggunaan permainan *scramble*, hingga biodata penulis. Sedangkan untuk desain papan *scramble*, peneliti mendesain tata letak ayat, pemilihan variasi warna papan dan gambar.

Tahap *development* (pengembangan) ini, peneliti mulai mengembangkan media pembelajaran sesuai dengan perencanaan yang sudah direncanakan dengan menyiapkan semua bahan mulai dari papan yang terbuat dari bahan semi kayu (*MDF*) dengan ketebalan 0,3 mm yang kemudian dilapisi dengan kain flanel dan menempeli hiasan agar dapat menarik perhatian peserta didik saat digunakan. Peneliti juga mulai membuat potongan-potongan kertas yang didasari dengan kain flanel, ini yang nantinya akan dijadikan sebagai alat utama dalam permainan *scramble*. Selanjutnya, peneliti juga mulai membuat modul media *scramble* surat Al-Kafirun dengan mencetak modul yang sudah didesain di canva sebelumnya yang meliputi cover depan, daftar isi, materi surat Al-Kafirun, bacaan surat Al-Kafirun, peraturan permainan media *scramble*, gambar media *scramble* surat Al-Kafirun, tahapan atau langkah bermain *scramble* surat Al-Kafirun, dan biodata penulis, kemudian di halaman akhir modul terdapat cover belakang. Media pembelajaran yang telah dikembangkan kemudian divalidasi oleh ahli media dan ahli materi untuk mengetahui kevalidan dan juga saran serta komentar terhadap produk yang telah dikembangkan. Saran serta komentar yang didapatkan dari para ahli kemudian

diterapkan dengan merevisi produk tersebut sebelum nantinya digunakan dalam pembelajaran.

Pada tahap *implementation* (implementasi), media yang sudah direvisi dan dinyatakan layak kemudian dapat digunakan dengan menguji cobakan kepada peserta didik kelas I A MI Baitul Huda Semarang. Implementasi ini dilaksanakan dengan tujuan melihat tingkat hafalan peserya didik terhadap surat Al-Kafirun pada pelajaran Al-Qur'an hadist. Pada saat uji coba, peneliti memberikan tes kepada peserta didik yaitu *pre-test* dan *post-test* guna melihat peningkatan hafalan surat Al-Kafirun sebelum dan sesudah dilakukannya perlakuan. Selain itu peneliti juga menyebarkan angket respons terhadap media yang telah dikembangkan kepada peserta didik.

Pada tahap terakhir yaitu tahap *Evaluation* (evaluasi), peneliti mengevaluasi hasil dari *pre-test* dan *post-test*, dan juga angket respons peserta didik terhadap media pembelajaran *scramble* surat Al-Kafirun. Adapun untuk hasil penilaian menunjukkan bahwa: 1) Hasil nilai *pre-test* pada saat diuji cobakan memperoleh rata-rata sebesar 60,1 sedangkan nilai *post-test* memperoleh rata-rata sebesar 83,3. Produk media pembelajaran *scramble* surat Al-Kafirun ini dinilai efektif dalam meningkatkan hafalan surat Al-Kafirun peserta didik kelas IA MI Baitul Huda Semarang, dikarenakan materi yang disajikan melalui permainan media *scramble* surat Al-Kafirun sudah menunjukkan peningkatan pada hasil rata-rata antara nilai *pre-test* dan nilai *post-test*. Hal ini dapat dikatakan bahwa media

pembelajaran yang disajikan cukup menarik perhatian peserta didik. 2) Hasil rata-rata *N-Gain* memperoleh hasil sebesar 0,6333 yang mana termasuk kategori “Sedang”. Sedangkan *N-Gain* persen yang memperoleh hasil sebesar 63,3333 yang termasuk kategori “Cukup Efektif”. Adapun hasil respons peserta didik melalui angket respons peserta didik terhadap media *scramble* surat Al-Kafirun memperoleh presentase sebesar 80% dengan kategori “Setuju”. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *scramble* surat Al-Kafirun ini efektif dalam meningkatkan hafalan surat Al-Kafirun.

Adanya media pembelajaran dianggap sangat membantu guru dalam mencapai tujuan pembelajaran. Seperti yang dikatakan oleh Ani Widyawati dalam jurnalnya, mengatakan bahwa media pembelajaran yang digunakan oleh pendidik sangat mempengaruhi motivasi, minat, metode belajar, serta strategi menghafalkan yang diterapkan peserta didik.⁷⁵ Hal ini selaras dengan yang dikatakan oleh Aisyah Fadhilah, dkk, dalam jurnalnya mengatakan bahwa media pembelajaran berperan dalam memfokuskan dan meningkatkan serta menumbuhkan motivasi belajar.⁷⁶ Selain itu, media pembelajaran juga mendorong interaksi langsung antara

⁷⁵ Ani Widyawati dan Anti Kolonial Pradjosantoso, "Pengembangan Media Komik IPA Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Karakter Peserta Didik SMP", *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, (Vol. 1, No. 1, tahun 2015), hlm. 24–35.

⁷⁶ Fadilah, dkk., "Pengertian Media , Tujuan , Fungsi , Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran", *Journal of Student Research (JSR)*, Vol. 1, No. 2, tahun 2023), hlm. 01-17.

peserta didik dan lingkungannya sehingga memungkinkan mereka untuk belajar secara mandiri sesuai dengan kemampuan yang dimiliki masing-masing.⁷⁷ Oleh karena itu, berdasarkan uraian dari beberapa kutipan diatas dapat disimpulkan bahwa adanya pengembangan media pembelajaran sangatlah berguna untuk guru dalam membantu proses pembelajaran.

⁷⁷ Aisyah Fadilah, dkk., "Pengertian Media , Tujuan , Fungsi , Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran", *Journal of Student Research (JSR)*, (Vol. 1, No. 2, tahun 2023), hlm. 01–17..

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan di MI Baitul Huda Semarang tentang Pengembangan Media *Scramble* Terhadap Peningkatan Hafalan Surat Al-Kafirun Pada Pelajaran Al-Qur'an Hadist Kelas I, memperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Pengembangan media *Scramble* pada pembelajaran Al-Qur'an hadist materi surat Al-Kafirun kelas I A di MI Baitul Huda Semarang yaitu menggunakan model pengembangan *ADDIE* yang tahapannya terdiri dari 5 yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.
2. Hasil validasi dari ahli media terhadap media pembelajaran *scramble* surat Al-Kafirun memperoleh hasil sebesar 80% dengan kategori "Layak" dan validasi ahli materi memperoleh hasil sebesar 84% dengan kategori "Sangat Layak", sehingga media pembelajaran yang telah dikembangkan dikatakan valid dan dapat diuji cobakan dengan revisi sesuai saran serta komentar yang diberikan oleh validator yaitu ahli media. Hasil Respons peserta didik terhadap media pembelajaran *scramble* surat Al-Kafirun menunjukkan presentase rata-rata sebesar 80% dengan kategori "Baik" dengan keterangan valid, dapat digunakan tanpa perbaikan. Sehingga menunjukkan bahwa respons peserta didik terhadap produk media pembelajaran

dikatakan layak untuk digunakan dalam pembelajaran Al-Qur'an hadist materi surat Al-Kafirun.

3. Hasil uji normalitas memperoleh nilai signifikansi (sig) pada nilai *pre-test* adalah $0,01 < 0,05$ dan nilai *post-test* $0,01 < 0,05$ sehingga berdasarkan hasil yang diperoleh data tidak berdistribusi normal. Oleh karena itu, sebagai alternatif uji *T-test* menggunakan uji wilcoxon. Hasil dari uji wilcoxon menunjukkan nilai signifikansi (sig) yaitu $0,000 < 0,05$ sehingga data dikatakan ada perbedaan atau pengaruh. Media pembelajaran *scramble* surat Al-Kafirun ini mampu meningkatkan hafalan surat Al-Kafirun peserta didik dengan melihat perhitungan hasil rata-rata nilai *pre-test* sebesar 60,1 sedangkan rata-rata nilai *post-test* sebesar 83,3. Adapun hasil uji *N-Gain* skor diperoleh nilai sebesar 0,6333 dengan kategori “Sedang” dan hasil *N-Gain* Persen diperoleh nilai sebesar 63,3333 dengan kategori “Cukup Efektif”. Sehingga media pembelajaran *scramble* surat Al-Kafirun ini dikatakan cukup efektif dalam meningkatkan hafalan surat Al-Kafirun peserta didik kelas I A di MI Baitul Huda Semarang.

B. Saran

Adapun saran yang dari peneliti berdasarkan penelitian yang telah dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Penelitian pengembangan media pembelajaran *scramble* surat Al-Kafirun lebih diperbanyak lagi.

2. Pengembangan media *scramble* perlu diuji coba lebih luas lagi dengan materi yang berbeda.
3. Media *scramble* surat Al-Kafirun ini sudah memenuhi kriteria kelayakan sesuai dengan tahap validasi ahli materi dan ahli media. Selain itu, hasil uji coba menunjukkan bahwa media ini efektif untuk digunakan, sehingga dapat dimanfaatkan oleh guru kelas I di MI Baitul Huda Semarang.

C. Kata Penutup

Alhamdulillah puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT atas limpahan rahmat, taufik, hidayah dan inayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat berguna bagi guru, peneliti lain, dan juga masyarakat luas.

Mengingat bahwasannya karya ilmiah ini hanya merupakan skripsi yang memiliki keterbatasan ruang dan waktu dalam penjelasannya baik materi maupun produk yang dikembangkan peneliti ini masih jauh dari kata sempurna. Penulis yakin pasti masih ada kekurangan dan kelemahan mengenai skripsi ini dari berbagai sisi. Sehingga penulis sangat mengharapkan kritik dan saran untuk menyempurnakan skripsi ini menjadi sebuah karya ilmiah yang patut untuk dibaca oleh masyarakat luas. Demikian yang dapat penulis sampaikan, terima kasih.

DAFTAR PUSTAKA

- Afrina, Nuuril Huda, Fathurrahman Alfa, and Khoirul Asfiyak, "Upaya Guru Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadist Dalam Mengatasi Kesulitan Siswa Membaca Al-Qur'an Di MTs. Raudlatul Ulum Ngijo Karangploso Malang", *VICRATINA: Jurnal Pendidikan Islam*, 2020, hlm. 10–20.
- Agustiya, Zeva, "Pengaruh Respon Peserta Didik Tentang Proses Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas X Pada Materi Pelajaran Ekonomi Di SMA Negeri 1 Wonoayu Kabupaten Sidoarjo", *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 2017, hlm. 4.
- Arifah, Nur Hamidatul, and Hidayatur Rohmah, "Efektivitas Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Al Qur'an Hadist Di Kelas IX MTs Salafiyah Syafiyah Bandung Diwrek Jombang", *Journal of Education and Management Studies*, 2020, hlm. 21–24.
- Arikunto, Suharsimi, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2010)
- , *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2012)
- , *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010)
- Arsyad, Azhar, *Media Pembelajaran* (Depok: Rajawali Pers, 2020)
- , *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2013)
- Aswasulasikin, and Husni Zuhriati Nur, "Pengembangan Media Pembelajaran Hts (Hang of the Scramble) Pada Mata Pelajaran Ipa Siswa Kelas III SDN 03 Sambelia", *Jurnal DIDIKA: Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar*, 2018, hlm. 50.
- Budiarji, Weksi, "Skala Pengukuran Dan Jumlah Respon Skala Likert", *Jurnal Ilmu Pertanian Dan Perikanan*, 2013, hlm. 127–33.
- Busthomi, Yazidul, "Manfaat Media Pembelajaran Dalam Pendidikan

- Islam", *SALIMIYA: Jurnal Studi Ilmu Keagamaan Islam*, 2023, hlm. 2721–7078.
- Danuri, and Siti Maisaroh, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, 1st edn (Yogyakarta: Penerbit Samudra Biru (Anggota IKAPI), 2019)
- Digtha, Vella Namira, "Efektivitas Media Video Animasi Nussa Dalam Meningkatkan Pemahaman Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di MI Miftahul Akhlaqiyah Ngaliyan Semarang", 2023, hlm. 104–16.
- Fadilah, Aisyah, Kiki Rizki Nurzakiah, Nasywa Atha Kanya, Sulis Putri Hidayat, and Usep Setiawan, "Pengertian Media , Tujuan , Fungsi , Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran", *Journal of Student Research (JSR)*, 2023, hlm. 01–17.
- Fadzilah, Feni, Ibnu Fatkhur Royana, and Diana Endah Handayani, "Pengembangan Media Pop Up Book Pada Pembelajaran Tema VI Cita-Citaku Subtema 1 Aku Dan Cita-Citaku", *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 2019, hlm. 223.
- Harjanto, Arif, Andi Rustandi, and Joyce Anasthasya Caroline, "Implementasi Model Pengembangan 4D Dalam Mengembangkan Media Pembelajaran Berbasis Online Pada Mata Pelajaran Pemrograman Web Di SMK Negeri 7 Samarinda", *Jurnal SIMADA (Sistem Informasi Dan Manajemen Basis Data)*, 2023, hlm. 1–12.
- Hidayat, Fitria, and Muhammad Nizar, "Model *Addie* (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam", *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam*, 2021, hlm. 28–37.
- Hilman, Irfan, and Suci Zkiah Dewi, "The Analysis Of Primary School Teachers' Ability In The Application Of ICT-Based Learning Media In Tarogong Kidul District", *Naturalistic: Jurnal Kajian Penelitian Dan Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2021, hlm. 755–63.
- Ichsan, Mahardika Andi, Nuruddin Wiranda, and Mitra Pramita,

- "Pembuatan Media Pembelajaran Menarik Menggunakan Canva Untuk Optimalisasi Pembelajaran Daring", *Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat*, 2021, hlm. 275–81.
- Khairunnisa, Mutiara, Radhiyatul Fithri, and Wismanto, "Penerapan Media Pembelajaran Berbasis *Scramble* Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di SDN 014 Pulau Binjai", *Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2024, hlm. 186.
- Khudriyah, *Metodologi Penelitian Dan Statistika Pendidikan* (Malang: Madani, 2021)
- Kristanto, Andi, *Media Pembelajaran, Bintang Sutabaya* (Surabaya, 2016)
- Kulsum, Ummi, and Abdul Muhid, "Pendidikan Karakter Melalui Pendidikan Agama Islam Di Era Revolusi Digital", *Jurnal Intelektual: Jurnal Pendidikan Dan Studi Keislaman*, 2022, hlm. 157–70.
- Mansur, Rosichin, "Pengembangan Kurikulum Pendidikan Agama Islam Multikultural (Suatu Prinsip-Prinsip Pengembangan)", *Jurnal Kependidikan Dan Keislaman FAI Unisma*, 2016, hlm. 1–8.
- Mashud, Imam, "Meningkatkan Kemampuan Setoran Hafalan Al-Qur'an Melalui Metode Talaqqi Pada Siswa Kelas VIB Sekolah Dasar Islam Yakmi Tahun 2018", *NATURALISTIC: Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2019, hlm. 347–58.
- Mashuri, Sufri, *Media Pembelajaran Matematika* (Yogyakarta: Deepublish, 2019)
- Maydiantoro, Albert, "Model Penelitian Pengembangan (*Research And Development*)", *Chemistry Education Review (CER)*, 2020, hlm. 185.
- Mudlofir, Ali, and Evi Fatimatur Rusydiyah, *Desain Pembelajaran Inovatif, Rajawali Pers* (Jakarta: Rajawali Pers, 2017)

- Mufidah, Fikri Alfiatun, Tri Rahayu, and Agus Siswanto, "Hubungan Antara Kemampuan Membaca Al-Qur'an Dengan Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadist Di Madrasah Ibtidaiyah Nurussalam Sidogede", *Jurnal Misbahul Ulum*, 2024, hlm. 74–91.
- Mustari, Mohamad, and M. Tuafiq Rahman, *Manajemen Pendidikan, Raja Grafika Persada* (Jakarta: Raja Grafika Persada, 2014)
- Nasrullah, "Manajemen Pengembangan Kurikulum Jurusan Pendidikan Agama Islam (PAI) Di Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Palapa Nusantara Lombok Timur", *Jurnal Pendidikan Dan Sosial Budaya*, 2022, hlm. 186–205.
- Noor, Fu'ad Arif, and Astuti Marheni Sri Prasetyaningsih, "Hafalan Surah Al Kafirun Melalui Gerak Kinestetik Anak Usia Dini", *Qurroti : Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2021, hlm. 21–41.
- Nuryadi, and Dkk, *Dasar-Dasar Statistik Penelitian* (Yogyakarta: Sibuku Media, 2017)
- Perangin-Angin, Epriyani Br, and Sujarwo, "Pengembangan Media Papan Huruf Menggunakan Metode Scramble Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa Kelas II SDN 105320 Kuta Jurung", *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 2024, hlm. 352–63.
- Putri Br Ginting, Reka, and Ulfah Sari Rezeki, "Pengembangan Media Pembelajaran Scramble Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Di Kelas III SD Negeri 101831 Bintang Meriah", *Prosiding Seminar Nasional PSSH (Pendidikan, Saintek, Sosial Dan Hukum)*, 2023, hlm. 1–11.
- Rahmawati, Endris, and Mualimul Huda, "Implementasi Cooperative Learning Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadist Dalam Tinjauan Pembelajaran Abad 21 Di MTs Salafiyah Tuban", *JEID: Journal of Educational Integration and Development*, 2023, hlm. 189–200.

- Ristiyani, "Pengembangan Media Scramble Untuk Membaca Permulaan Di SD/MI", *Skripsi*, 2020, hlm. 1–9.
- Rosaliza, Mita, "Wawancara Sebuah Interaksi Komunikasi Dalam Penelitian Kualitatif", *Jurnal Ilmu Budaya*, 2015, hlm. 72–79.
- S Eko Putro Widoyoko, *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian* (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2015)
- Said, Muhammad amin, Muhammad Arsyad, and Nurlina, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X SMA Negeri 14 Makassar", *Jurnal Pendidikan Fisika Universitas Muhammadiyah Makassar*, 2015, hlm. 83–90.
- Saidah, Noor, "Penerapan Model Scramble Berbasis Saintifik Dalam Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SD 3 Puyoh", *Journal of Educational Integration and Development*, 2022, hlm. 226–42.
- Salah & Syahrudin, Dkk, *Media Pembelajaran*, 2023
- Salsabilla, Irmaliya Izzah, Erisya Jannah, and Juanda, "Analisis Modul Ajar Berbasis Kurikulum Merdeka", *Jurnal Literasi Dan Pembelajaran*, 2023, hlm. 33–41.
- Saputri, Andina Isna Ghani, Muhammad Arief Budiman, and Mira Azizah, "Pengembangan Media Pembelajaran Scramble Words Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas IV A SD Islam Darul Huda Semarang", *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 2023, hlm. 43–53.
- Sipayung, Cyndy Anyta, Natalina Purba, and Tarida Alvina Simanjuntak, "Pengaruh Model Pembelajaran Scramble Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV Di SD Negeri 095551 Jl. Asahan", *Innovative: Journal Of Social Science Reasearch*, 2024, hlm. 2686–99.
- Soslawan, Edwi Arif, "Bahan Kuliah Psikologi Sosial", 2012.
- Sugiyono, *Metode Penelitian & Pengembangan Research and*

- Development* (Bandung: ALFABETA, 2017)
- , *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Bandung: ALFABETA, 2018)
- , *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Bandung: ALFABETA, 2016)
- , *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Bandung: ALFABETA, 2012)
- , *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Bandung: ALFABETA, 2009)
- , *Statistik Nonparametris Untuk Penelitian* (Bandung: ALFABETA, 2018)
- Suryani, Nunuk, Achmad Setiawan, and Aditin Putria, *Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangannya* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2019)
- Syahputri, Addini Zahra, Fay Della Fallenia, and Ramadani Syafitri, "Kerangka Berfikir Penelitian Kuantitatif", *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Pengajaran*, 2023, hlm. 160–66.
- Tanjung, Rahmadani, "Meningkatkan Hasil Belajar IPS Melalui Model Pembelajaran Scramble Siswa Kelas V SD Pudun Jae Pada Materi Keanekaragaman Suku Bangsa Dan Budaya Indonesia", *FORUM PAEDAGOGIK*, 2020, hlm. 132–48.
- Uno, Hamzah B., *Teori Motivasi & Pengukurannya Analisis Di Bidang Pendidikan* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2006)
- Wahab, Abdul, Junaedi, and Muh Azhar, "Efektifitas Pembelajaran Statistika Pendidikan Menggunakan Uji Peningkatan N-Gain Di PGMI", *Jurnal Basicedu: Researctch & Learning in Elementary Education*, 2021, hlm. 1041.
- Warsinah, Patri Janson Silaban, and Lasma Silaban, "Sosialisasi Pembuatan Media Pembelajaran Scramble Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Guru SD Negeri 1 Kualasimpang", *Jurnal Pengabdian Masyarakat Indonesia*, 2024, hlm. 301–16.

- Widyawati, Ani, and Anti Kolonial Pradjosantoso, "Pengembangan Media Komik IPA Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Karakter Peserta Didik SMP", *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 2015, hlm. 24–35.
- Wismanto, Sakban, Azizah Tulfauziah, Viona Afrila, Selvina Zulpa, Mutiara Khairunnisa, and others, "Peran Guru Dalam Mengatasi Kesulitan Belajar Siswa Di SDIT Alfityah Pekanbaru", *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2024, hlm. 87–93.
- Wulan, Ni Putu Jati Dinar, Ignatius I Wayan Suwatra, and I Nyoman Jampel, "Pengembangan Media Permainan Edukatif Teka- Teki Silang Berorientasi Pendidikan Karakter Pada Mata Pelajaran IPS", *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha*, 2019, hlm. 66–74.

LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Penunjuk Dosen Pembimbing



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Prof. Dr. Hamka Km 2 Semarang 50185
Telepon 024- 7601295, Faksimile 024- 7601295
www.walisongo.ac.id

Semarang, 04 September 2024

Nomor : 2715 /Un.10.3/I.6/PP.00.1/07/2024

Lamp : -

Hal : Penunjuk Pembimbing Skripsi

Kepada Yth,
Ibu. Titik Rahmawati, M.Ag.

Di tempat.

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Berdasarkan hasil pembahasan ulasan judul penelitian di Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI), maka Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan menyetujui judul skripsi mahasiswa:

Nama : Iftinannisa Syabina

NIM : 2103096007

Judul : Pengembangan Media *Scramble* Terhadap Peningkatan Hafalan Surat Al-Kafirun Pada Pelajaran Al-Qur'an Hadist Siswa Kelas I di MI Baitul Huda Semarang

Dan menunjuk :

Ibu. Titik Rahmawati, M.Ag. Sebagai Pembimbing

Demikian penunjukan pembimbing skripsi ini disampaikan dan atas kerjasamanya yang diberikan kami ucapkan terima kasih

Wassalamu'alaikum Wr.Wb

An Dekan
Mengetahui
Dekan Jurusan PGMI,

Kristi Liani Purwanti, S.Si, M.Pd
NIP. 198107182009122002

Tembusan:

1. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo (Sebagai Laporan)
2. Arsip Jurusan PGMI
3. Mahasiswa yang bersangkutan

Lampiran 2 Surat Riset



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Prof. Dr. Hamka Km 2 (024) 7601295 Fax. 7615387 Semarang 50185
Website: <http://itik.walisongo.ac.id>

Nomor : 3827/Un.10.3/K/KM.00.11/09/2024
Lamp : -
Hal : Izin Riset

Semarang, 13 September 2024

Kepada Yth.
Kepala Sekolah MI Baitul Huda Semarang
Di Semarang

Assalamu'alaikum Wr.Wb.,

Diberitahukan dengan hormat, dalam rangka memenuhi tugas akhir pada mahasiswa Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang, bersama ini kami sampaikan bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : IFTINANNISA SYABINA
NIM : 2103096007
Semester : VII

Judul Skripsi: Pengembangan Media Seramle Terhadap Peningkatan Hafalan Surat Al-Kafirun Pada Pelajaran Quran Hadist Siswa Kelas I di MI Baitul Huda Semarang

Untuk melakukan riset di Sekolah MI Baitul Huda Semarang yang Bapak/Ibu pimpin. Sehubungan dengan hal tersebut mohon kiranya yang bersangkutan diberikan izin riset dan dukungan data dengan tema/judul Tesis/tugas akhir sebagaimana tersebut diatas.

Demikian surat permohonan ini kami sampaikan, atas perhatian dan terakabulnya permohonan ini disampaikan terima kasih.
Wassalamu'alaikum Wr.Wb.



Dekan
Tata Usaha

Khotimah

Tembusan :
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang

Lampiran 3 Surat Keterangan Pelaksanaan Penelitian Di MI



**YAYASAN BAITUL HUDA KLAMPISAN
MADRASAH IBTIDAIYAH BAITUL HUDA
TERAKREDITASI "A"**

Jl. Raya Klampisan No. 01 RT. 002 RW. 002 Ngaliyan Kota Semarang
☎: www.mibaida.sch.id, ✉: y.baitulhuda@gmail.com, ☎: 02476332550

SURAT KETERANGAN

Nomor : 09.019/SKet-MIBHK/II/2025

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Nurul Lailis Sa'adah, S.Pd.I
Jabatan : Kepala MI Baitul Huda
Instansi : MI Baitul Huda
Alamat : Jl. Raya Klampisan No. 01 RT. 002 RW. 002 Ngaliyan
Kota Semarang
Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa :
Nama : Iftinannisa Syabina
NIM : 2103096007
Alamat : Jl. Kota Baru, Brebes Kec. Brebes, Kab. Brebes
Waktu Riset : 14 Februari 2025

Yang bersangkutan benar-benar telah melaksanakan Riset/Penelitian untuk penyusunan skripsi dengan judul **"Pengembangan Media Scramble Terhadap Peningkatan Hafalan Surat Al-Kafirun Pada Pelajaran Al-Qur'an Hadist Siswa Kelas I MI Baitul Huda Semarang"**

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Kota Semarang, 14 Februari 2025
Kepala MI Baitul Huda

Nurul Lailis Sa'adah, S.Pd.I

Lampiran 4 Profil Madrasah Ibtidaiyah

PROFIL MADRASAH

A. Identitas Madrasah

Nama Madrasah	: MI Baitul Huda Semarang
Akreditasi Madrasah	: Terakreditasi A
Alamat Lengkap	
a. Jalan	: Jl. Raya Klampisan RT.02/RW.02
b. Kelurahan	: Ngaliyan
c. Kecamatan	: Ngaliyan
d. Kab/Kota	: Kota Semarang
e. Provinsi	: Jawa Tengah
f. Kode Pos	: 50181
Nomor Telepon	: 0812 1597 9035
Website	: https://mibaida.sch.id
NPSN	: 69819584
Status Sekolah	: Swasta
Nama Kepala Madrasah	: Nurul Lailis Sa'adah, S.Pd.I.

B. Visi, Misi, dan Tujuan Madrasah

- **Visi Madrasah**

“Terwujudnya generasi Qur’ani yang beriman, berprestasi, dan berakhlaqul karimah”.

- **Misi Madrasah**

- a. Menyelenggarakan layanan penguatan Iman, Islam dan Ihsan yang Qur'ani.
- b. Memfasilitasi kegiatan belajar yang aktif dan menyenangkan sesuai tahapan perkembangan, minat, dan potensi anak.
- c. Membangun pembiasaan perilaku jujur, bersih, dan berakhlak mulia secara mandiri.
- d. Membangun kerjasama dengan orang tua, masyarakat, dan lingkup terkait dalam rangka pengelolaan madrasah yang profesional.
- e. Membiasakan membaca Al-Qur'an tiap hari.
- f. Membiasakan sholat lima waktu berjamaah dan sholat sunnah lainnya.
- g. Membiasakan berdoa setiap melakukan aktifitas.
- h. Membiasakan bersikap sopan dan jujur dalam kehidupan sehari-hari.
- i. Membiasakan bersikap 5S (senyum, salam, sapa, sopan, dan santun).
- j. Membiasakan berpakaian secara islami.

- **Tujuan Madrasah**

- a. Menjadikan anak Islami yang Qur'ani, dengan mengamalkan ajaran Islam sebagai bekal menjalani kehidupan.

- b. Mewujudkan anak yang memiliki sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang seimbang bekal mengikuti pendidikan lebih lanjut.
- c. Mewujudkan anak yang jujur, berakhlak mulia, menguasai IPTEK, serta peduli terhadap diri sendiri, teman, dan lingkungan sekitarnya.
- d. Mewujudkan pengelolaan madrasah yang profesional.
- e. Letak Geografis MI Baitul Huda Semarang.

Lampiran 5 Lembar Data Peserta Didik

**DATA PESERTA DIDIK KELAS I MI BAITUL HUDA
SEMARANG**

No.	Nama
1.	Aditya Ainurrohman
2.	Almahyra Zaimah Effendi
3.	Anadya Shaqueena
4.	Aqila Fariza Putri
5.	Arsakha Virendra Putrabara
6.	Arsyila Mufia
7.	Asma Sophia
8.	Dalena Maryam Almeera
9.	Dasha Rizky Haryanto
10.	Falisha Vega Kharisma
11.	Faqih Damitsa Risvrilio
12.	Felicya Zikka Az Zahra
13.	Ghaitsa Ashalina Shaqueena Shezan
14.	Kenzo Pradipta Kristianto
15.	Khafid Mahdi Wijaya
16.	Laras Pratista Qurrotul A'yun
17.	Muhammad Althaf Rayshiva
18.	Muhammad Haikal Alhakim
19.	Naura Novita Azzahra
20.	Shavia Levin Saputra
21.	Muhammad Reno Prasetyo

Lembar 6 Lembar Hasil Angket Validasi Ahli Media

INSTRUMEN ANGKET VALIDASI AHLI MEDIA

Judul Penelitian	:	Pengembangan Media <i>Scramble</i> Terhadap Peningkatan Hafalan Surat Al-Kafirun Pada Pelajaran Al-Qur'an Hadist Siswa Kelas I Di MI Baitul Huda Semarang
Sasaran Program	:	Siswa Kelas I A MI Baitul Huda Semarang
Mata Pelajaran	:	Al-Qur'an Hadist
Peneliti	:	Iftinannisa Syabina
Ahli Media	:	Bapak Muhammad Rofiq, M.Pd.

Petunjuk :

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli media terhadap kelayakan produk media pembelajaran *scramble* untuk siswa MI Baitul Huda Semarang ditinjau dari aspek rekayasa media dan komunikasi visual.
2. Pendapat, saran, penilaian dan kritik yang membangun dari Bapak/Ibu sebagai ahli media akan sangat membantu dan bermanfaat untuk peningkatan kualitas media ini.
3. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan pendapat pada setiap pernyataan lembar evaluasi ini dengan memberikan tanda cek (✓) pada kolom yang telah disediakan.

Keterangan :

5 = Sangat Layak

4 = Layak

3 = Cukup

2 = Kurang Layak

1 = Sangat Kurang Layak

4. Komentar Bapak/Ibu untuk ditulis pada kolom yang telah disediakan.

Atas bantuan dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terima kasih.

A. Penilaian Media Oleh Ahli Media

No	Aspek	Nilai				
		5	4	3	2	1
Aspek Ketepatan Pemilihan Bahan						
1	Kemudahan bahan		✓			
2	Mudah disimpan		✓			
3	Mudah digunakan		✓			
4	Ketepatan memilih alat untuk pengembangan	✓				
5	Pengemasan media		✓			
6	Tingkat keawetan media			✓		
Aspek Kemudahan Penggunaan						
7	Mudah digunakan peserta didik		✓			
Aspek Kesesuaian Desain						
8	Kesederhanaan tampilan permainan	✓				
9	Pemilihan jenis dan ukuran ayat yang digunakan		✓			
10	Pengaturan jarak (ayat, baris, hiasan)	✓				
11	Kesesuaian media yang mendukung materi		✓			
12	Pengaturan tata letak		✓			
13	Keserasian pemilihan warna			✓		
14	Kerapihan desain		✓			
Aspek Daya Tarik						
15	Kemenarikan desain			✓		

B. Kebenaran Aspek Media

Petunjuk:

1. Apabila ada kesalahan pada media, mohon untuk dituliskan jenis kesalahan atau kekurangan pada kolom (a)
2. Mohon berikan saran perbaikan pada kolom (b)

No.	Jenis Kesalahan (a)	Saran Perbaikan (b)

C. Komentar/Saran

.....
.....
.....
.....
.....

D. Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan:

1. Layak untuk diujicobakan
2. Layak untuk diujicobakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak untuk diujicobakan

Semarang, 17 Desember 2024

Ahli Media

.....
.....
.....

Lampiran 7 Lembar Hasil Angket Validasi Materi

INSTRUMEN ANGKET VALIDASI AHLI MATERI

Judul Penelitian	:	Pengembangan Media <i>Scramble</i> Terhadap Peningkatan Hafalan Surat Al-Kafirun Pada Pelajaran Al-Qur'an Hadist Siswa Kelas I Di MI Baitul Huda Semarang
Sasaran Program	:	Siswa Kelas I A MI Baitul Huda Semarang
Mata Pelajaran	:	Al-Qur'an Hadist
Peneliti	:	Iftinannisa Syabina
Ahli Materi	:	Ibu Uswatun Chasanah, S.Ag.

A. PETUNJUK PENGISIAN

1. Dimohon Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap seperangkat pengembangan media pembelajaran *Scramble* pada materi surat Al-Kafirun yang telah dibuat sesuai dengan kriteria yang telah termuat dalam instrumen penelitian.
2. Lingkarilah pada kolom nomor yang telah tersedia, dengan memberikan skor sesuai dengan kesesuaian dari pernyataan terhadap media. Terdapat lima (5) skor dengan keterangan sebagai berikut:
Skor 5 = Sangat Baik
Skor 4 = Baik
Skor 3 = Cukup Baik
Skor 2 = Kurang Baik
Skor 1 = Tidak Baik
3. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan saran pada halaman yang telah disediakan.
4. Bapak/Ibu dimohon memberikan kesimpulan terkait kelayakan media dengan tanda centang terhadap hasil akhir penilaian.
5. Atas bantuan Bapak/Ibu, saya ucapkan terima kasih.

B. KETERANGAN

Pilih salah satu angka pada kolom penilaian sesuai dengan kriteria dibawah ini dengan melingkarinya.

Skor :

- 1 : Tidak Baik 3 : Cukup Baik 5 : Sangat Baik
2 : Kurang Baik 4 : Baik

No.	Kriteria	Penilaian
Aspek Kesesuaian Materi		
1.	Media " <i>scramble</i> " membantu mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.	1 2 3 4 (5)
2.	Media " <i>scramble</i> " sudah sesuai dengan jenjang perkembangan peserta didik kelas 1 MI.	1 2 3 4 (5)
3.	Media " <i>scramble</i> " sudah sesuai dengan materi.	1 2 3 (4) 5
4.	Media pembelajaran " <i>scramble</i> " efektif dalam membantu peserta didik memahami konsep yang diajarkan.	1 2 (3) 4 5
5.	Media " <i>scramble</i> " meningkatkan hafalan peserta didik terhadap materi surat Al-Kafirun pada mata pelajaran Al-Qur'an hadist.	1 2 3 4 (5)
Aspek Kalayakan Media Dalam Mendukung Pembelajaran		
6.	Kemudahan peserta didik saat menggunakan media ini.	1 2 (3) 4 5
7.	Instruksi penggunaan media " <i>scramble</i> " jelas dan mudah dipahami oleh peserta didik.	1 2 3 (4) 5
8.	Media pembelajaran <i>scramble</i> mendukung keterlibatan aktif peserta didik dalam belajar.	1 2 3 (4) 5
9.	Media mudah digunakan peserta didik dalam mengingat surat Al-Kafirun.	1 2 3 (4) 5

Aspek Motivasi					
10.	Kemampuan memotivasi dan menarik perhatian peserta didik.	1	2	3	4 5

C. KESIMPULAN

Menurut saya berdasarkan angket penilaian materi diatas, seperangkat media pembelajaran *Scramble* pada materi surat Al-Kafirun mata pelajaran Al-Qur'an hadist ini dinyatakan :

☒	Layak digunakan tanpa revisi
☐	Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
☐	Tidak layak

Semarang, 17 Januari 2025

Ahli Materi


Uswatun Charanah, S. Ag

Lampiran 8 Lembar Hasil Wawancara Guru Kelas 1A

LEMBAR WAWANCARA GURU

Hari, Tanggal : Rabu, 18 September 2024
Tujuan : Analisis Kurikulum, Analisis Bahan Ajar, Analisis Media, dan Analisis Karakteristik Peserta Didik
Responden : Uswatun Chasanah, S.Ag.
Sekolah : MI Baitul Huda Semarang

No	Butir Pertanyaan dan Jawaban
1	Kurikulum apa yang digunakan sekolah ini khususnya pada kelas I? Jawaban : Di MI Batul Huda ini semuanya sudah kurikulum merdeka
2	Pada mata pelajaran Al-Qur'an hadist kelas I di semester 2, peserta didik merasa kesulitan pada materi apa? Jawaban : Untuk kelas I khususnya di kelas IA, semester II ini mereka merasa kesulitan pada materi surat Al-Kafirun. Tetapi jika pada semester I mereka kesulitan pada materi surat Al-Falaq.
3	Apa saja jenis bahan ajar yang sering digunakan Bapak/Ibu saat proses Pembelajaran? Jawaban : Menggunakan buku LKS dan metode Drill. Tetapi, kadang dibeberapa pertemuan saya juga menggunakan media.
4	Media pembelajaran apa yang biasa ibu gunakan dalam pembelajaran Al-Qur'an hadist?

	Jawaban : Biasanya menggunakan media dengan bahan kertas asturo. Jadi, nanti anak-anak mengurutkan per ayat atau kata.
5	Bagaimana karakter peserta didik dikelas jika pembelajaran dilakukan tanpa media pembelajaran? Jawaban : di kelas I A ini memang anaknya aktif-aktif dan memang agak sulit untuk menangkap pembelajaran. Ada beberapa anak yang memang cepat hafal atau menangkap materi.

Semarang, 18 September 2024



Responden

Ibu Uswatun Chasanah, S.Ag.

Lampiran 9 Lembar Hasil Uji Coba Soal

Nama : sahla 

Kelas : 2 C

Berilah tanda silang (x) pada jawaban yang benar!

1. Lafadz ^Yقُلْ يَا أَيُّهَا الْكَافِرُونَ merupakan ayat ke ...

- ☒ a. 1
- b. 2
- c. 3

2. Bunyi surat Al-Kafirun ayat ke 4 adalah ...

- a. وَلَا أَنْتُمْ عِبَادُهُمْ
- b. لَكُمْ دِينُكُمْ وَلِيَ دِينِ
- ☒ c. وَلَا أَنَا عَابِدٌ مَا عَبَدُكُمْ

3. Surat Al-Kafirun terdiri dari ... ayat.

- ☒ a. 5
- b. 6
- c. 7

4. Lafadz ^Yوَلَا أَنَا عَابِدٌ مَا عَبَدُكُمْ merupakan ayat ke ...

- ☒ a. 4
- b. 5
- c. 6

5. Bunyi surat Al-Kafirun ayat ke 2 adalah ...

- a. وَلَا أَنْتُمْ عِبَادُهُمْ
- ☒ b. لَا أَعْبُدُ مَا تَعْبُدُونَ

c. وَلَا أَنَا عَابِدٌ مَّا عَبَدْتُمْ

6. Bunyi surat Al-Kafirun ayat ke 3 adalah ...

~~a. وَلَا أَنْتُمْ عِبَادُهُ مَا عَبَدُ~~

b. وَلَا أَنَا عَابِدٌ مَّا عَبَدْتُمْ

c. قُلْ يَا أَيُّهَا الْكَافِرُونَ

7. Kata Al-Kafirun artinya orang-orang ...

~~a. Bodoh~~

b. Pintar

c. Kafir

8. Lanjutan ayat disamping adalah وَلَا أَنَا عَابِدٌ

~~a. مَّا عَبَدْتُمْ~~

b. مَّا أَعْبُدُ

c. الْكَافِرُونَ

9. Bunyi surat Al-Kafirun ayat ke 5 adalah ...

a. قُلْ يَا أَيُّهَا الْكَافِرُونَ

b. وَلَا أَنَا عَابِدٌ مَّا عَبَدْتُمْ

~~c. وَلَا أَنْتُمْ عِبَادُهُ مَا أَعْبُدُ~~

10. Lafadz لَكُمْ دِينُكُمْ وَلِيَ دِينِ merupakan ayat ke ...

a. 6

~~b. 5~~

c. 4

Lampiran 10 Lembar Modul Ajar

MODUL AJAR AL-QUR'AN DAN HADIS KURIKULUM MERDEKA

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Nama	: Iftinannisa Syabina
Sekolah	: MI Baitul Huda Semarang
Tingkatan	: SD/MI
Pelajaran	: Al-Quran Hadist
Fase/Kelas	: A/ I (Satu)
Topik	: Surat Al-Kafirun
Tema/Subtema	: Surah-Surah Pendek/ Surat Al-Kafirun
Alokasi Waktu	: 2 x 30 menit
B. KOMPETENSI AWAL	
❖ Peserta didik dapat membaca surah al-Kafirun dengan baik dan benar sesuai kaidah ilmu tajwid; ❖ Peserta didik dapat menghafalkan surah al-Kafirun.	
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
A. Beriman, Bertakwa kepada Tuhan YME, dan Berakhlak Mulia dengan melatih peserta didik melalui pembiasaan berdoa sebelum belajar. B. Berpikir kritis, dengan melatih peserta didik agar dapat menganalisis informasi, mengevaluasi, dan menyimpulkan. C. Bergotong royong, dengan cara memberikan tugas diskusi kelompok dalam menyusun media <i>scramble</i> ketika pembelajaran agar terlatih cara bekerja sama yang baik. D. Berkebhinekaan Global, dengan melatih peserta didik untuk saling menghargai antar budaya. E. Mandiri, mengajarkan peserta didik untuk bertanggung jawab atas proses hasil belajarnya. F. Kreatif, melatih peserta didik untuk menghasilkan sesuatu yang bermakna, bermanfaat, dan berdampak.	
D. PROFIL PELAJAR RAHMATAN LIL'ALAMIN	
❖ Berkeadaban (<i>ta'addub</i>)	

❖ Keteladanan (<i>qudwah</i>) ❖ Musyawarah (<i>syura</i>) ❖ Toleransi (<i>tasamuh</i>) ❖ Akhlak Beragama
E. SARANA DAN PRASARANA
1. Ruang kelas yang memadai untuk pembelajaran. 2. Ruang kelas dengan pencahayaan yang baik. 3. Papan tulis, spidol, dan penghapus. 4. Media Pembelajaran <i>Scramble</i> (Short card untuk potongan ayat surat al-Kafirun). 5. Team Penulis MI, 2024, Buku LKS Husna MI Qur'an Hadits Kelas 1, Madiun, PT. PILAR PUSTAKA.
E. TARGET PESERTA DIDIK
Target dalam modul ini yaitu peserta didik mampu menghafalkan surat al-kafirun.
F. JUMLAH PESERTA DIDIK
Jumlah peserta didik dalam pembelajaran yaitu 21 peserta didik di kelas I A.
G. MODEL, METODE, DAN MEDIA PEMBELAJARAN
Model Pembelajaran : <i>Cooperative Learning</i>
Metode : Diskusi dan penugasan
Media : <i>Scramble</i> Surat Al-Kafirun
KOMPETENSI INTI
A. CAPAIAN PEMBELAJARAN DAN TUJUAN PEMBELAJARAN
Capaian Pembelajaran Peserta didik mampu membaca surah-surah pendek Al-Qur'an dengan baik. Tujuan Pembelajaran 1. Melalui penjelasan guru dan latihan soal, peserta didik mampu melafalkan surat al-kafirun dengan benar dan tepat. 2. Melalui permainan scramble, peserta didik mampu menghafalkan surat al-kafirun dengan mudah.

B. PEMAHAMAN BERMAKNA
Melalui pembelajaran ini, peserta didik mampu melafalkan dan menghafalkan surat Al-Kafirun dengan baik dan benar.
C. PERNYATAAN PEMANTIK
1. Siapa yang tadi pagi sebelum berangkat sekolah berdoa dulu? 2. Jika berdoa itu kita meminta pertolongan kepada siapa?
D. ALUR TUJUAN PEMBELAJARAN
Langkah-langkah Pembelajaran
Kegiatan Pendahuluan
Kegiatan Pembukaan (5 menit) 1. Guru memberikan salam dan menanyakan kabar peserta didik. 2. Guru mengajak peserta didik berdoa sebelum memulai pembelajaran. 3. Guru mengecek kehadiran peserta didik. 4. Guru mengondisikan peserta didik untuk siap belajar. 5. Guru memberikan pertanyaan pemantik kepada peserta didik: “Siapa yang tadi pagi sebelum berangkat sekolah berdoa dulu?” “Jika berdoa itu kita meminta pertolongan kepada siapa?”
Kegiatan Pre-Test (10 menit) 6. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, yaitu menghafalkan surat Al-Kafirun dengan mudah menggunakan media <i>scramble</i>. 7. Guru membagikan lembar pretest berisi soal tentang surat Al-Kafirun. 8. Peserta didik mengerjakan <i>pretest</i> secara individu selama waktu yang ditentukan.
Kegiatan Inti
Kegiatan Penyampaian Materi (10 menit) 1. Guru memberikan arahan kepada peserta didik untuk mendengarkan penjelasan materi. 2. Guru mengajak peserta didik untuk membaca surat Al-Kafirun bersama-sama. 3. Guru menunjukkan media <i>scramble</i> surat Al-Kafirun dan menjelaskan cara menggunakannya.

Kegiatan Kolaborasi (20 menit)

4. Peserta didik dibagi menjadi 5 kelompok, dengan masing-masing kelompok terdiri dari 4-5 orang.
5. Guru memberikan modul media *scramble* dan media *scramble* surat Al-Kafirun kepada masing-masing kelompok.
6. Peserta didik mulai berdiskusi dan menyusun *scramble* surat Al-Kafirun sesuai urutannya dengan waktu yang ditentukan oleh guru.
7. Guru berkeliling untuk memantau, membimbing, dan memberi bantuan jika ada kesulitan.
8. Guru melakukan arahan untuk setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusi dan hasil susunan *scramble* mereka di depan secara bergantian.

Kegiatan Post-Test (10 menit)

9. Guru membagikan lembar *post-test* kepada masing-masing peserta didik.
10. Peserta didik mengerjakan soal *post-test* untuk mengukur peningkatan pemahaman setelah pembelajaran dengan waktu yang telah ditentukan.
11. Guru membagikan lembar angket respons peserta didik terhadap media *scramble* surat Al-Kafirun.

Kegiatan Penutup**Kegiatan Refleksi (3 Menit)**

1. Guru mengajak peserta didik merefleksikan kegiatan belajar dengan pertanyaan seperti:
"Bagaimana perasaan kalian selama mengikuti pembelajaran?"
"Apakah kalian merasa kesulitan dalam mengoperasikan permainan *scramble* surat Al-Kafirun?"
2. Guru memberikan kesimpulan materi dan menguatkan pemahaman peserta didik dengan memberikan ringkasan materi tentang surat Al-Kafirun.

Kegiatan Penutup (2 menit)

3. Guru memberikan apresiasi kepada peserta didik atas partisipasi mereka dalam proses pembelajaran.
4. Guru memberikan arahan mengakhiri pembelajaran dengan berdoa bersama-sama.

E. REFLEKSI**Refleksi Guru**

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah pembelajaran sudah dapat melibatkan peserta didik dengan aktif?	
2.	Bagaimana sikap peserta didik selama mengikuti pembelajaran?	
3.	Apakah media <i>scramble</i> yang digunakan dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan hafalan surat Al-Kafirun?	

Refleksi Peserta Didik

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimana perasaan kalian selama mengikuti pembelajaran?	
2.	Apakah kalian merasa kesulitan dalam memahami menghafalkan surat Al-Kafirun?	
3.	Apakah kalian merasa kesulitan dalam mengoperasikan permainan <i>scramble</i> surat Al-Kafirun?	
4.	Berapa jumlah ayat pada surat Al-Kafirun?	
5.	Bagaimana bunyi surat Al-Kafirun ayat ke-3?	

F. ASESSMENT

❖ Jenis Asesmen

1. Sikap : Observasi
2. Pengetahuan : Tes Tertulis (*Pre-Test* dan *Post Test*) dan Tes Hafalan Surat Al-Kafirun
3. Keterampilan : Observasi

Tabel 1.1 Penilaian Sikap

Lembar pengamatan terhadap peserta didik saat proses pembelajaran:

No	Teknik	Bentuk Instrumen	Waktu Pelaksanaan	Keterangan
1.	Observasi (Non Tes)	Lembar penilaian guru	Ketika pembelajaran berlangsung	Untuk pencapaian pembelajaran

Tabel 1.2 Penilaian Pengetahuan

No	Teknik	Bentuk Instrumen	Waktu Pelaksanaan	Keterangan
1.	Tes Tertulis	Lembar <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i>	Ketika pembelajaran berlangsung	Untuk pencapaian pembelajaran

Tabel 1.3 Penilaian Keterampilan

No	Teknik	Bentuk Instrumen	Waktu Pelaksanaan	Keterangan
1.	Tes Keterampilan Mencocokkan	Media Pembelajaran <i>Scramble</i>	Ketika pembelajaran berlangsung	Untuk pencapaian pembelajaran

H. Kegiatan Pengayaan dan Remedial

Pengayaan

Pengayaan diberikan untuk menambah wawasan peserta didik mengenai materi pembelajaran yang dapat diberikan kepada peserta didik yang telah tuntas mencapai Capaian Pembelajaran (CP).

Remedial

Remedial diberikan kepada peserta didik yang Capaian Pembelajaran (CP) belum tuntas. Guru memberikan tugas bagi peserta didik yang belum tuntas dalam bentuk penugasan ulang atau bimbingan untuk lebih memahami materi pembelajaran.

J. Lampiran

- Materi Ajar
- Media Sebagai Tugas Kerja Kelompok
- Soal *Pre-Test* dan *Post-Test*

Guru Kelas IA



(Uswatun Chasanah, S.Ag.)
NIY. 197404162013201

Peneliti



(Ifinannisa Syabina)
NIM. 2103096007

Mengetahui,
Kepala Sekolah



(Nurul Laili Sa'adah, S.Pd.I.)
NIY. 19891111201603001

Lampiran

Materi Ajar

SURAT AL-KAFIRUN

A. Mengetahui Surat Al-Kafirun

Surat Al-Kafirun adalah surat ke-109. Jumlah ayat pada surat Al-Kafirun adalah 6 (enam) ayat. Surat Al-Kafirun tergolong surat Makkiyah karena diturunkan di kota Mekkah sesudah surat Al-Maun. Surat Al-Kafirun memiliki arti "Orang-Orang Kafir".

B. Membaca Surat Al-Kafirun

قُلْ يَٰٓأَيُّهَا الْكَافِرُونَ ﴿١﴾

1. Katakanlah (Nabi Muhammad), "Wahai orang-orang kafir,

لَا أُعْبُدُ مَا تَعْبُدُونَ ﴿٢﴾

2. aku tidak akan menyembah apa yang kamu sembah.

وَلَا أَنْتُمْ عِبُدُونَ مَا أَعْبُدُ ﴿٣﴾

3. Kamu juga bukan penyembah apa yang aku sembah.

وَلَا أَنَا عَابِدٌ مَّا عَبَدْتُمْ ﴿٤﴾

4. Aku juga tidak pernah menjadi penyembah apa yang kamu sembah.

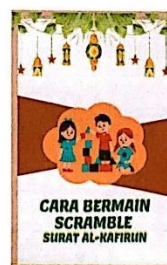
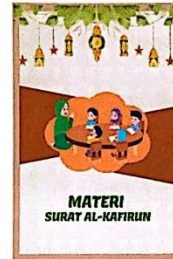
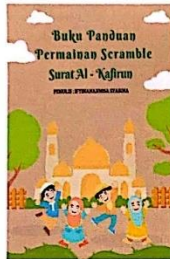
وَلَا أَنْتُمْ عِبُدُونَ مَا آغْبَدْتُ ۖ

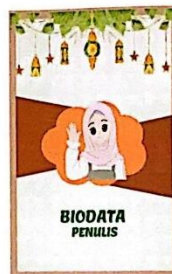
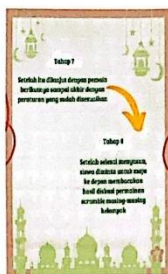
5. Kamu tidak pernah (pula) menjadi penyembah apa yang aku sembah.

لَكُمْ دِينُكُمْ وَلِيَ دِينِ ۖ

6. Untukmu agamamu dan untukku agamaku.”

Lampiran
Buku Panduan Permainan Media Scramble





Lampiran
Media Scramble



Lampiran
Pre-Test Post-Test

Nama :

Kelas :

Berilah tanda silang (x) pada jawaban yang benar!

1. Lafadz **لَنْ يَأْتِيَهَا الْكَفْرُ** merupakan ayat ke ...

- a. 1
- b. 2
- c. 3

2. Bunyi surat Al-Kafirun ayat ke-4 adalah ...

- a. **وَلَا أَلْتُمُ غَيْرُونَ مَا أَعْبُدُ**
- b. **لَكُمْ دِينُكُمْ وَلِيَ دِينِ**
- c. **وَلَا أَنَا عَلَيْهِ مَا عَنِتُّمْ**

3. Lafadz **وَلَا أَنَا عَلَيْهِ مَا عَنِتُّمْ** merupakan ayat ke ...

- a. 4
- b. 5
- c. 6

4. Bunyi surat Al-Kafirun ayat ke 2 adalah ...

- a. **وَلَا أَلْتُمُ غَيْرُونَ مَا أَعْبُدُ**
- b. **لَا أَعْبُدُ مَا تَعْبُدُونَ**
- c. **وَلَا أَنَا عَلَيْهِ مَا عَنِتُّمْ**

5. Bunyi surat Al-Kafirun ayat ke 3 adalah ...

- a. **وَلَا أَلْتُمُ غَيْرُونَ مَا أَعْبُدُ**

- b. وَلَا اَنَا عَبْدٌ مَا عَبَدْتُكُمْ
c. لَنْ يُلَاقِيَهَا الْكَافِرُونَ

6. Lanjutan ayat disamping adalah وَلَا اَنَا عَبْدٌ

- a. مَا عَبَدْتُكُمْ
b. مَا اَعْبُدُ
c. الْكَافِرُونَ

7. Bunyi surat Al-Kafirun ayat ke 5 adalah ...

- a. لَنْ يُلَاقِيَهَا الْكَافِرُونَ
b. وَلَا اَنَا عَبْدٌ مَا عَبَدْتُكُمْ
c. وَلَا اَنْتُمْ خَيْرُونَ مَا اَعْبُدُ

8. Lafadz لَكُمْ دِينُكُمْ وَلِيَ دِينِ merupakan ayat ke ...

- a. 6
b. 5
c. 4

Lampiran

Angket Respons Peserta Didik Terhadap Media Scramble Surat Al-Kafirun

**ANGKET RESPONS PESERTA DIDIK TERHADAP
MEDIA SCRAMBLE**

Nama :

Kelas :

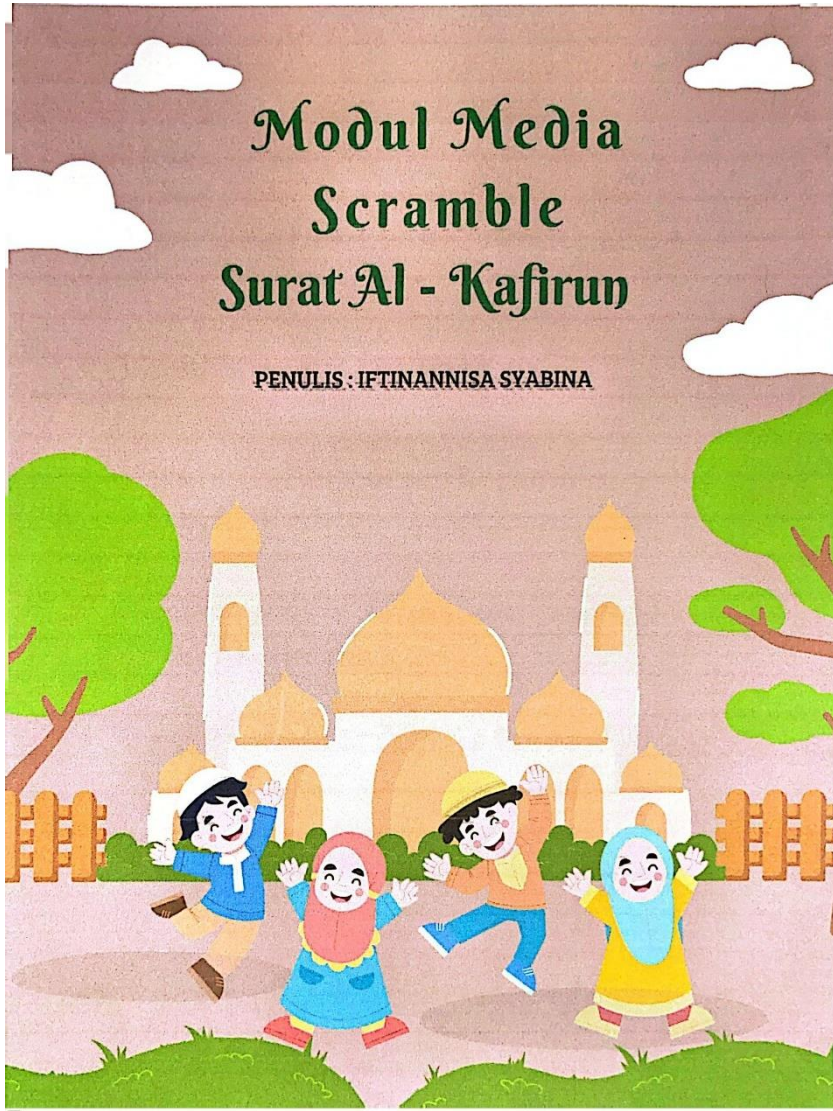
Pelajaran :

A. Petunjuk :

1. Bacalah pernyataan di bawah ini dengan cermat dan pilihlah jawaban yang benar-benar cocok dengan pilihanmu.
2. Pertimbangkan setiap pernyataan dan tentukan kebenarannya. Jawabanmu jangan dipengaruhi oleh jawaban terhadap pernyataan lain atau jawaban temanmu.
3. Catat responmu pada lembar jawaban yang tersedia dengan tanda centang (✓).
 - Jika suka, beri tanda (✓) pada kolom ☺ (Setuju).
 - Jika biasa saja, beri tanda (✓) pada kolom ☹ (Cukup Setuju).
 - Jika tidak suka, beri tanda (✓) pada kolom ☹ (Kurang Setuju).

No.	Pertanyaan	Tanggapan		
		☺ (Setuju)	☹ (Cukup Setuju)	☹ (Kurang Setuju)
1.	Apakah cara menyusun media <i>scramble</i> surat Al-Kafirun mudah?			
2.	Apakah kamu suka belajar dengan media <i>scramble</i> ini?			
3.	Apakah media pembelajaran <i>scramble</i> membuat belajarmu jadi menyenangkan?			

4.	Apakah penggunaan warna pada media <i>scramble</i> menarik?			
5.	Apakah tulisan ayat pada media <i>scramble</i> terlihat jelas?			
6.	Apakah media <i>scramble</i> membuat kamu lebih semangat dalam menghafalkan surat Al-Kafirun?			
7.	Apakah media ini membuatmu lebih semangat belajar Al-Qur'an hadist?			
8.	Apakah media <i>scramble</i> ini membuat kamu mudah dalam menghafalkan surat Al-Kafirun?			
9.	Apakah melalui media <i>scramble</i> kamu dapat belajar sambil bermain dengan teman sekelompokmu?			
10.	Apakah kamu ingin belajar lagi menggunakan media <i>scramble</i> ini?			



DAFTAR ISI

Memahami Surat Al-Kafirun 1

Membaca Surat Al-Kafirun 2

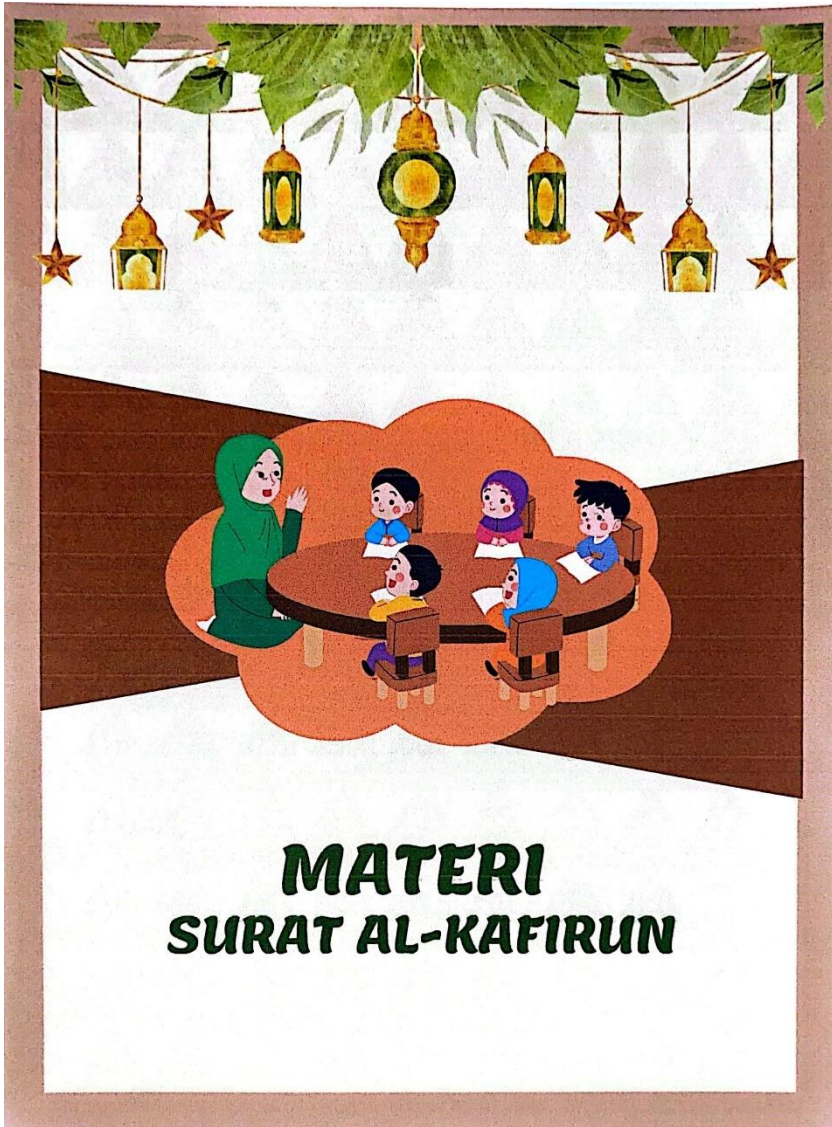
**Peraturan Permainan Scramble
Surat Al-Kafirun.. 3**

**Gambar Papan Permainan Scramble
Surat Al-Kafirun 4**

**Cara Bermain Scramble Surat Al-
Kafirun..... 5**

Biodata Penulis 8





Memahami Surat **Al-Kafirun**



Surat Al-Kafirun itu terdiri dari 6 ayat.

Al-Kafirun artinya Orang-orang kafir.

Surat Al-Kafirun juga mengajak kita untuk menghormati agama lain.

Surat Al-Kafirun dapat kita baca sewaktu sholat,

Yaitu setelah membaca surat Al-Fatihah.



Membaca Surat

Al-Kafirun



1. Katakanlah (Nabi Muhammad), "Wahai orang-orang kafir

۱ قُلْ يَا أَيُّهَا الْكَافِرُونَ

2. Aku tidak akan menyembah apa yang kamu sembah.

۲ لَا أَعْبُدُ مَا تَعْبُدُونَ

3. Kamu juga bukan penyembah apa yang aku sembah.

۳ وَلَا أَنْتُمْ عِبِدُونَ مَا أَعْبُدُ

4. Aku juga tidak pernah menjadi penyembah apa yang kamu sembah.

۴ وَلَا أَنَا عَابِدٌ مَا عَبَدْتُمْ

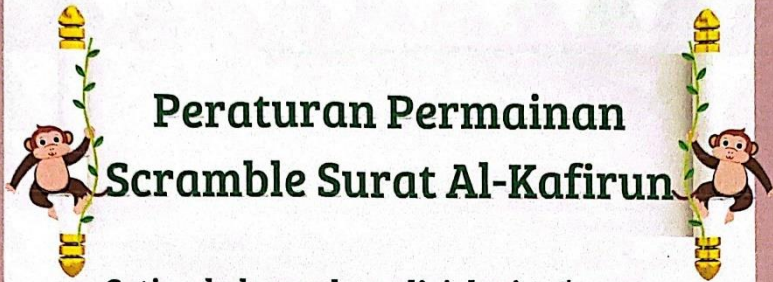
5. Kamu tidak pernah (pula) menjadi penyembah apa yang aku sembah.

۵ وَلَا أَنْتُمْ عِبِدُونَ مَا أَعْبُدُ

6. Untukmu agamamu dan untukku agamaku."

۶ لَكُمْ دِينُكُمْ وَلِيَ دِينِ





Peraturan Permainan Scramble Surat Al-Kafirun

- Setiap kelompok terdiri dari 4-5 orang.
- Pastikan siswa sudah menghafal surat Al-Kafirun ayat 1-6.
- Pastikan guru sudah membagikan media scramble surat Al-Kafirun di kelompokmu.
- Setiap kelompok diberi waktu 15 Menit untuk mengerjakan media scramble.
- Siswa harus saling membantu di dalam kelompok masing-masing.
- Jangan menyerah dan tetap semangat dalam mengerjakan permainan scramble surat Al-Kafirun.



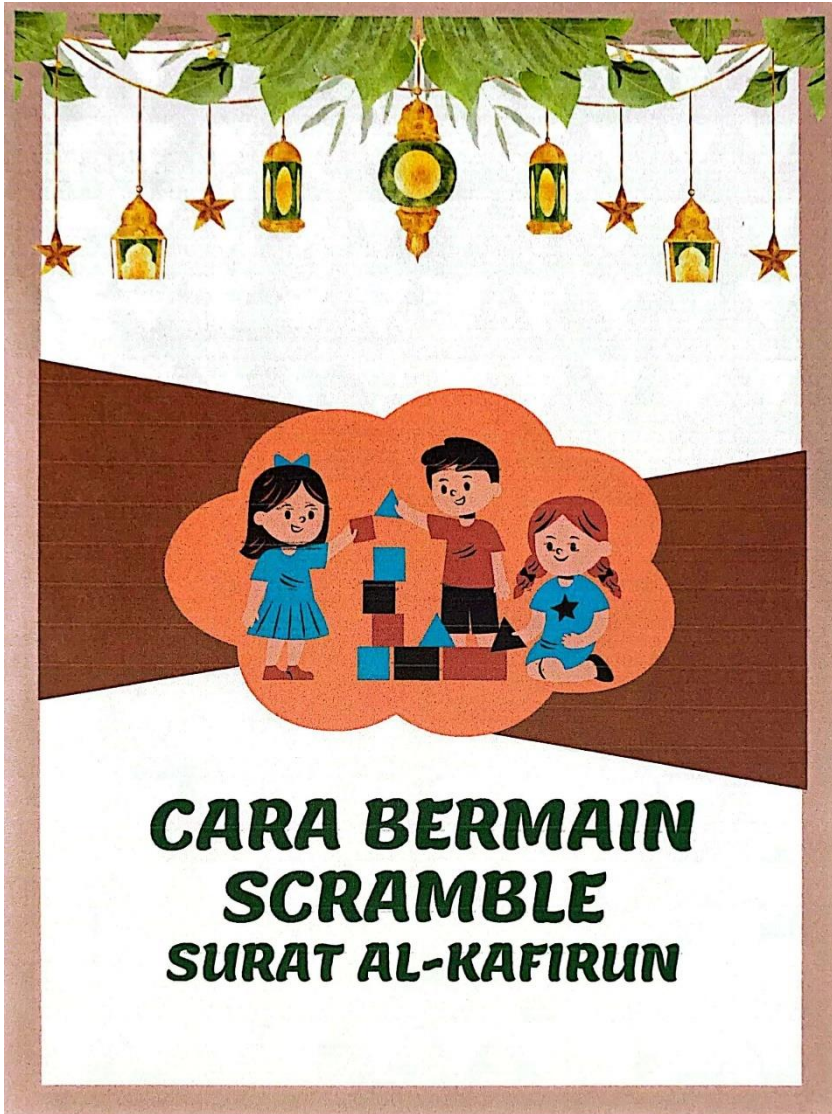
Gambar Papan Permainan Scramble Surat Al-Kafirun



Papan Scramble
Kelompok Laki-Laki

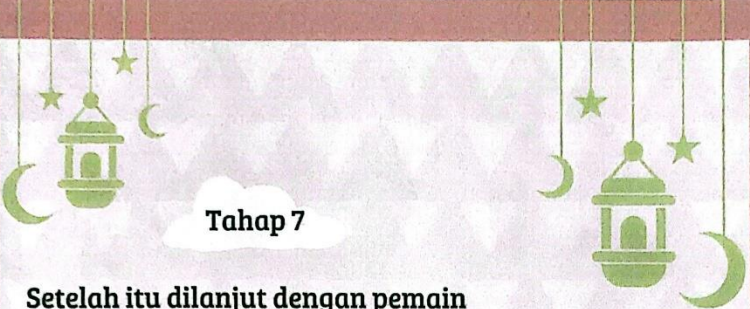
Papan Scramble
Kelompok Perempuan











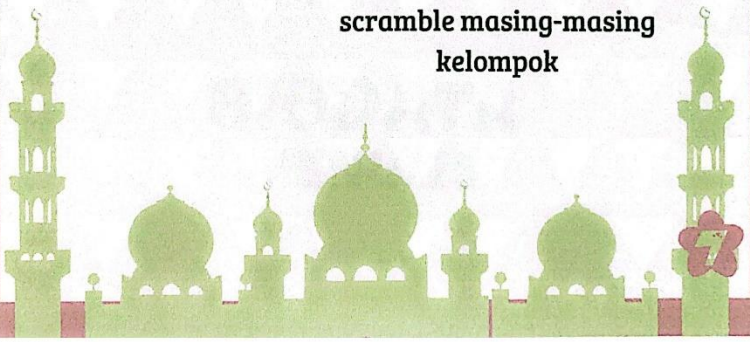
Tahap 7

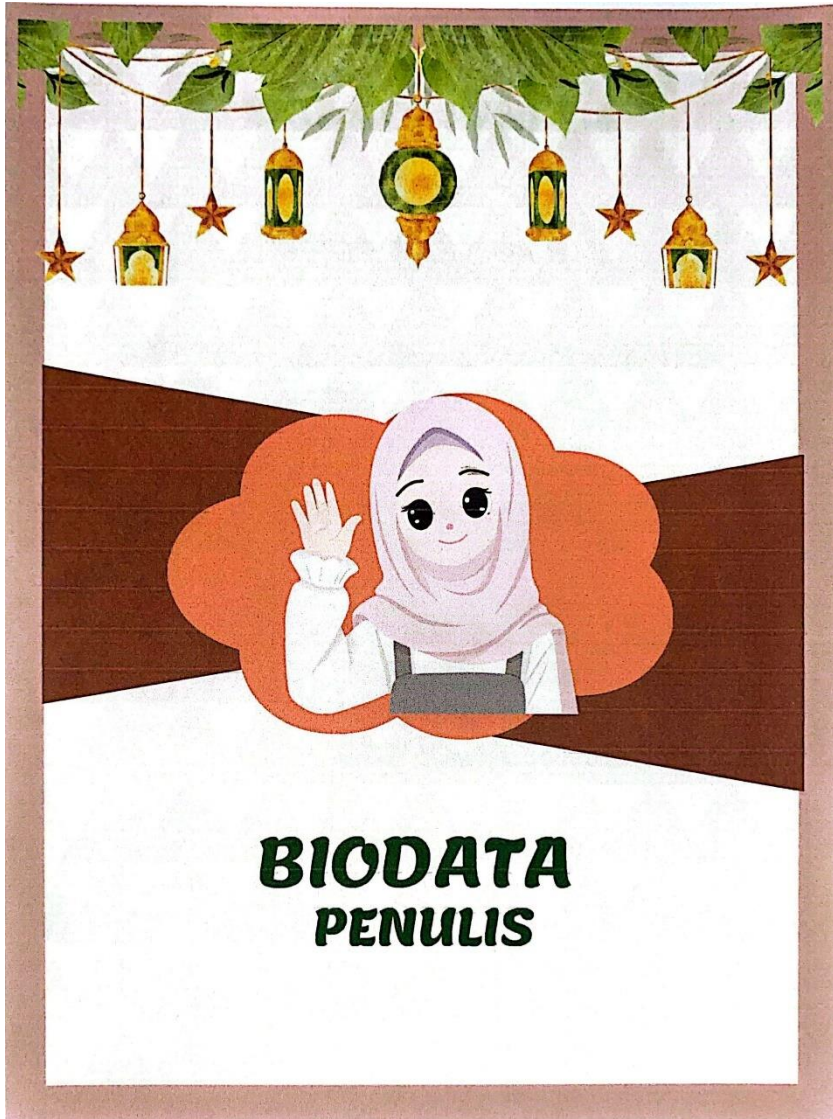
Setelah itu dilanjut dengan pemain berikutnya sampai akhir dengan peraturan yang sudah disesuaikan



Tahap 8

Setelah selesai menyusun, siswa diminta untuk maju ke depan membacakan hasil diskusi permainan scramble masing-masing kelompok





BIODATA PENULIS



Iftinannisa Syabina



**Jl. Kota Baru 1, RT.01/RW.20, No. 24
Brebes**

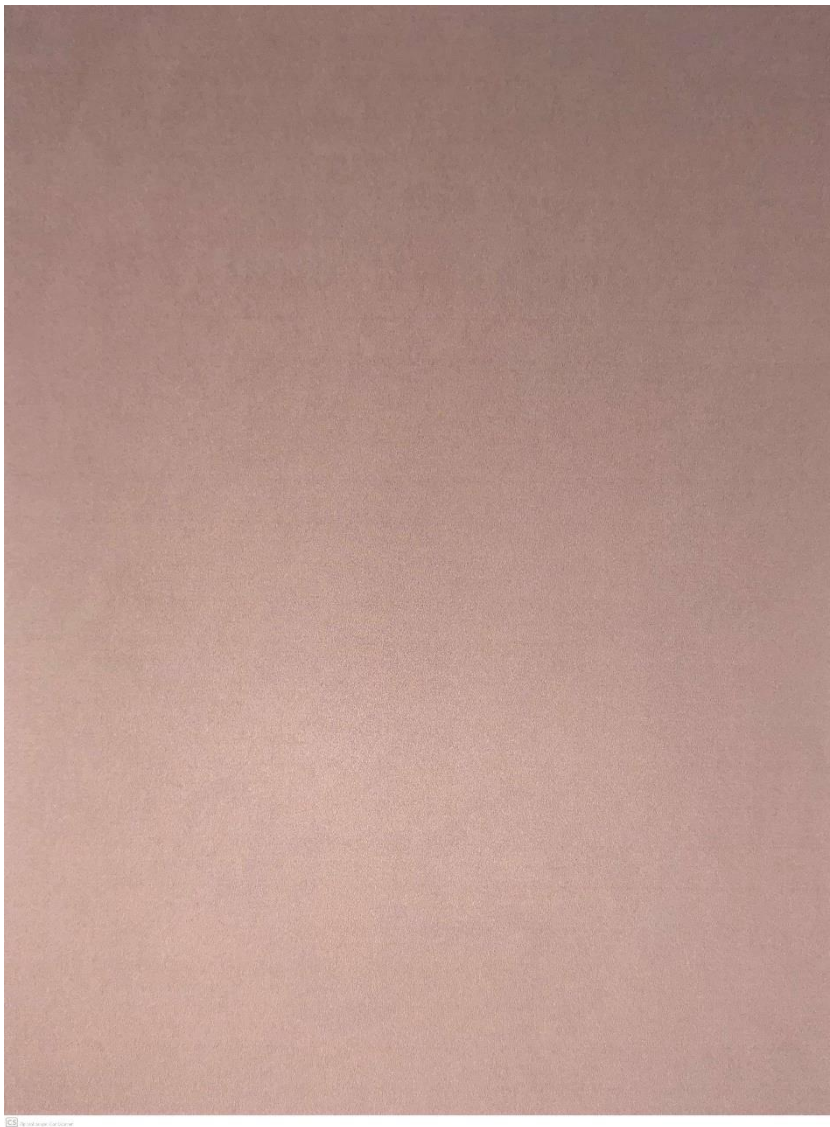


Brebes, 08 Oktober 2002



- SDN 01 Brebes
- MTsN Model Brebes
- MAN 01 Kota Pekalongn
- UIN Walisongo Semarang





Lampiran 12 Lembar Hasil Soal Pre-Test

Nama : Adi
Kelas : 1A

Berilah tanda silang (x) pada jawaban yang benar!

1. Lafadz $\text{قُلْ يَا أَيُّهَا الْكَافِرُونَ}$ merupakan ayat ke ...
a. 1
b. 2
c. 3
2. Bunyi surat Al-Kafirun ayat ke-4 adalah ...
a. $\text{وَلَا أَنْتُمْ عَابِدُونَ مَا أَعْبُدُ}$
b. $\text{لَكُمْ دِينُكُمْ وَلِيَ دِينِ}$
c. $\text{وَلَا أَنَا عَابِدٌ مَّا عَبَدْتُمْ}$
3. Lafadz $\text{وَلَا أَنَا عَابِدٌ مَّا عَبَدْتُمْ}$ merupakan ayat ke ...
a. 4
b. ~~5~~
c. 6
4. Bunyi surat Al-Kafirun ayat ke 2 adalah ...
a. ~~$\text{وَلَا أَنْتُمْ عَابِدُونَ مَا أَعْبُدُ}$~~
b. $\text{لَا أَعْبُدُ مَا تَعْبُدُونَ}$
c. $\text{وَلَا أَنَا عَابِدٌ مَّا عَبَدْتُمْ}$
5. Bunyi surat Al-Kafirun ayat ke 3 adalah ...
a. ~~$\text{وَلَا أَنْتُمْ عَابِدُونَ مَا أَعْبُدُ}$~~

- b. وَلَا أَنَا عَابِدٌ مَّا عَبَدْتُمْ
 c. فَمَنْ يَأْتِيهَا الْكُفْرُونَ

6. Lanjutan ayat disamping adalah وَلَا أَنَا عَابِدٌ

a. مَّا عَبَدْتُمْ

☒ مَّا أَعْبُدُ

c. الْكُفْرُونَ

7. Bunyi surat Al-Kafirun ayat ke 5 adalah ...

a. فَمَنْ يَأْتِيهَا الْكُفْرُونَ

☒ وَلَا أَنَا عَابِدٌ مَّا عَبَدْتُمْ

c. وَلَا أَنْتُمْ عَابِدُونَ مَّا أَعْبُدُ

8. Lafadz لَكُمْ دِينُكُمْ وَلِيَ دِينِ merupakan ayat ke ...

☒ 6

b. 5

c. 4

Lampiran 13 Lembar Hasil Soal Post-Test

Nama : Alma
Kelas : 1A

Berilah tanda silang (x) pada jawaban yang benar!

1. Lafadz $\text{قُلْ يَا أَيُّهَا الْكَافِرُونَ}$ merupakan ayat ke ...

- ☒ a. 1
- b. 2
- c. 3

2. Bunyi surat Al-Kafirun ayat ke-4 adalah ...

- a. $\text{وَلَا أَنْتُمْ عَابِدُونَ مَا أَعْبُدُ}$
- b. $\text{أَنْتُمْ بَيْنَكُمْ وَلِيٌّ دِينٌ}$
- ☒ c. $\text{وَلَا أَنَا عَابِدٌ مَا عَبَدْتُمْ}$

3. Lafadz $\text{وَلَا أَنَا عَابِدٌ مَا عَبَدْتُمْ}$ merupakan ayat ke ...

- ☒ a. 4
- b. 5
- c. 6

4. Bunyi surat Al-Kafirun ayat ke 2 adalah ...

- ☒ a. $\text{وَلَا أَنْتُمْ عَابِدُونَ مَا أَعْبُدُ}$
- b. $\text{لَا أَعْبُدُ مَا تَعْبُدُونَ}$
- c. $\text{وَلَا أَنَا عَابِدٌ مَا عَبَدْتُمْ}$

5. Bunyi surat Al-Kafirun ayat ke 3 adalah ...

- ☒ a. $\text{وَلَا أَنْتُمْ عَابِدُونَ مَا أَعْبُدُ}$

- b. وَلَا أَنَا عَابِدٌ مَا عَبَدْتُمْ
c. قُلْ يَا أَيُّهَا الْكَافِرُونَ

6. Lanjutan ayat disamping adalah وَلَا أَنَا عَابِدٌ

- ~~a. مَا عَبَدْتُمْ~~
b. مَا أَعْبُدُ
c. الْكَافِرُونَ

7. Bunyi surat Al-Kafirun ayat ke 5 adalah ...

- a. قُلْ يَا أَيُّهَا الْكَافِرُونَ
b. وَلَا أَنَا عَابِدٌ مَا عَبَدْتُمْ
~~c. وَلَا أَنْتُمْ عَابِدُونَ مَا أَعْبُدُ~~

8. Lafadz وَلِي دِينِ لَكُمْ دِينُكُمْ merupakan ayat ke ...

- ~~a. 6~~
b. 5
c. 4

Lampiran 14 Lembar Hasil Respon Peserta Didik

ANGKET RESPONS PESERTA DIDIK TERHADAP MEDIA SCRAMBLE

Nama : Ahadya
Kelas : IA
Pelajaran : AQur'an

A. Petunjuk :

1. Bacalah pernyataan di bawah ini dengan cermat dan pilihlah jawaban yang benar-benar cocok dengan pilihanmu.
2. Pertimbangkan setiap pernyataan dan tentukan kebenarannya. Jawabanmu jangan dipengaruhi oleh jawaban terhadap pernyataan lain atau jawaban temanmu.
3. Catat responmu pada lembar jawaban yang tersedia dengan tanda centang (✓).
 - Jika suka, beri tanda (✓) pada kolom 😊 (Setuju).
 - Jika biasa saja, beri tanda (✓) pada kolom 😐 (Cukup Setuju).
 - Jika tidak suka, beri tanda (✓) pada kolom ☹️ (Kurang Setuju).

No.	Pertanyaan	Tanggapan		
		😊 (Setuju)	😐 (Cukup Setuju)	☹️ (Kurang Setuju)
1.	Apakah cara menyusun media <i>scramble</i> surat Al-Kafirun mudah?	✓		
2.	Apakah kamu suka belajar dengan media <i>scramble</i> ini?		✓	
3.	Apakah media pembelajaran <i>scramble</i> membuat belajarmu jadi menyenangkan?			✓

4.	Apakah penggunaan warna pada media <i>scramble</i> menarik?			✓
5.	Apakah tulisan ayat pada media <i>scramble</i> terlihat jelas?		✓	
6.	Apakah media <i>scramble</i> membuat kamu lebih semangat dalam menghafalkan surat Al-Kafirun?	✓		
7.	Apakah media ini membuatmu lebih semangat belajar Al-Qur'an hadits?	✓		
8.	Apakah media <i>scramble</i> ini membuat kamu mudah dalam menghafalkan surat Al-Kafirun?	✓		
9.	Apakah melalui media <i>scramble</i> kamu dapat belajar sambil bermain dengan teman sekelompokmu?			✓
10.	Apakah kamu ingin belajar lagi menggunakan media <i>scramble</i> ini?	✓		

Lampiran 15 Lembar Hasil Validitas, Reliabilitas, Tingkat Kesukaran, dan Daya Pembeda

Uji Validitas												
No.	Nama	No Butir Soal										Jumlah
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	Nisa	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	9
2	Ziya	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
3	Veya	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
4	Nasya	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	9
5	Aira	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	5
6	Qiara	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	5
7	Radja	1	0	1	0	0	0	1	1	0	0	4
8	Rafif	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	9
9	Fariz	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	8
10	Sahla	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	7
11	Arsya	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	7
12	Rahma	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	3
13	Dima	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
14	Naufal	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	8
15	Nadifa	1	0	1	0	0	0	1	1	0	1	5
16	Sanu	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	3
17	Vanu	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	2
18	Sakha	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	9
19	Albi	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	7
20	Malik	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	9
JMLAH		17	10	12	14	14	14	17	17	12	12	
hitung		0,4919	0,4961	0,3889	0,7665	0,7232	0,5067	0,2140	0,7142	0,5914	0,7535	
r tabel		0,4438	0,4438	0,4438	0,4438	0,4438	0,4438	0,4438	0,4438	0,4438	0,4438	
terangan		Valid	Valid	Tidak Valid	Valid	Valid	Valid	Tidak Valid	Valid	Valid	Valid	

IBM SPSS Statistics Viewer

File Edit View Data Transform Insert Format Analyze Graphs Utilities Extensions Window Help

Output

- Log
- Reliability
 - Title
 - Notes
 - Active Dataset
 - Scale: ALL VARIABLES
 - Case Process
 - Reliability Co
 - Inter-Item Co
 - Inter-Item Co
 - Item-Total St

```

/SCALE('ALL VARIABLES') ALL
/MODEL=ALPHA.
/STATISTICS=COVR COV
/UMMARY=COV2D.
  
```

Reliability

[DataSet0]

Scale: ALL VARIABLES

Case Processing Summary

	N	%
Cases	20	100.0
Excluded ^a	0	.0
Total	20	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.810	.829	6

IBM SPSS Statistics Processor is ready | Unicode ON

Mencari

USD/IDR -0.56%

16:33 16/02/2023

Uji Tingkat Kesukaran Soal											
No.	Nama	No Butir Soal								Jumlah	
		1	2	3	4	5	6	7	8		
1	Nisa	1	1	1	1	0	1	1	1	7	
2	Ziya	1	1	1	1	1	1	1	1	8	
3	Veya	1	1	1	1	1	1	1	1	8	
4	Nasya	1	1	1	1	1	1	0	1	7	
5	Aira	0	1	1	0	1	1	1	0	5	
6	Qiara	0	1	1	0	1	1	1	0	5	
7	Radja	1	0	0	0	0	1	0	0	2	
8	Rafif	1	1	1	1	1	1	1	1	8	
9	Fariz	1	1	1	1	1	1	1	0	7	
10	Sahla	1	1	1	1	1	1	1	0	7	
11	Arsya	1	0	1	1	0	1	0	1	5	
12	Rahma	1	0	0	0	1	0	0	0	2	
13	Dima	1	1	1	1	1	1	1	1	8	
14	Naufal	1	0	1	1	1	1	0	1	6	
15	Nadifa	1	0	0	0	0	1	0	1	3	
16	Sanu	1	0	0	0	0	0	0	0	1	
17	Vanu	0	0	0	1	0	0	0	0	1	
18	Sakha	1	0	1	1	1	1	1	1	7	
19	Albi	1	0	0	1	1	1	1	1	6	
20	Malik	1	0	1	1	1	1	1	1	7	
Jumlah (x)		17	10	14	14	14	17	12	12		
Jumlah Soal (n)		10									
n-1		9									
Jumlah Siswa		21									
p		0,81	0,48	0,67	0,67	0,67	0,81	0,57	0,57		
Indeks		Mudah	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Mudah	Sedang	Sedang		

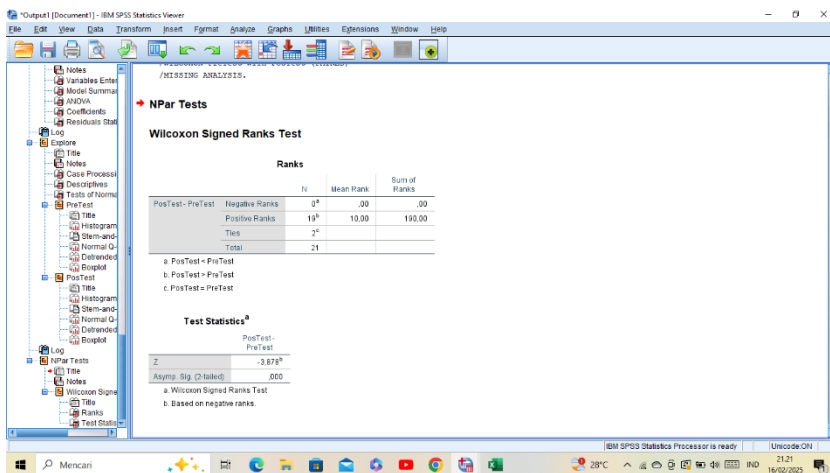
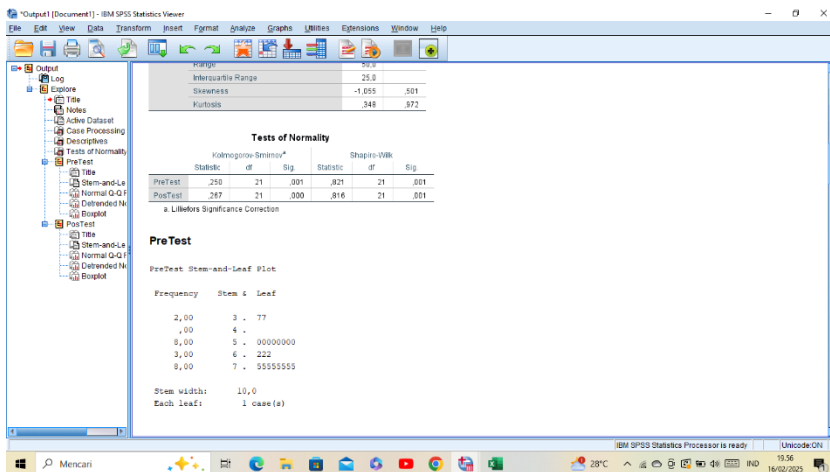
Uji Daya Pembeda										
No.	Nama	No Butir Soal								Jumlah
		1	2	3	4	5	6	7	8	
1	Ziya	1	1	1	1	1	1	1	1	8
2	Veya	1	1	1	1	1	1	1	1	8
3	Dima	1	1	1	1	1	1	1	1	8
4	Nisa	1	1	1	1	0	1	1	1	7
5	Nasya	1	1	1	1	1	1	0	1	7
6	Rafif	1	1	1	1	1	1	1	1	8
7	Sakha	1	0	1	1	1	1	1	1	7
8	Malik	1	0	1	1	1	1	1	1	7
9	Fariz	1	1	1	1	1	1	1	0	7
10	Sahla	1	1	1	1	1	1	1	0	7
11	Naufal	1	0	1	1	1	1	0	1	6
12	Arsya	1	0	1	1	0	1	0	1	5
13	Albi	1	0	0	1	1	1	1	1	6
14	Aira	0	1	1	0	1	1	1	0	5
15	Qiara	0	1	1	0	1	1	1	0	5
16	Nadifa	1	0	0	0	0	1	0	1	3
17	Radja	1	0	0	0	0	1	0	0	2
18	Sanu	1	0	0	0	0	0	0	0	1
19	Rahma	1	0	0	0	1	0	0	0	2
20	Vanu	0	0	0	1	0	0	0	0	1
Jumlah		17	10	14	14	14	17	12	12	
DAYA PEMBEDA	BA	10	8	10	10	9	10	9	8	
	BB	8	3	5	5	6	8	4	4	
	JA	10	10	10	10	10	10	10	10	
	JB	10	10	10	10	10	10	10	10	
	D	0,20	0,50	0,50	0,50	0,30	0,20	0,50	0,40	
	Kriteria	Kurang	Baik	Baik	Baik	Cukup	Kurang	Baik	Cukup	

Kelompok Atas

Kelompok Bawah

No	Validitas			Daya Beda		Tingkat Kesukaran		Kriteria
	R-hitung	R-tabel	Kriteria	DB	Kreteria	TK	Kreteria	
1	0,4919	0,4438	V	0,20	Kurang	0,81	Mudah	Dipakai
2	0,4961	0,4438	V	0,50	Baik	0,48	Sedang	Dipakai
3	0,3889	0,4438	TV	0,40	Cukup	0,57	Sedang	Dibuang
4	0,7665	0,4438	V	0,50	Baik	0,67	Sedang	Dipakai
5	0,7232	0,4438	V	0,50	Baik	0,67	Sedang	Dipakai
6	0,5067	0,4438	V	0,30	Cukup	0,67	Sedang	Dipakai
7	0,2140	0,4438	TV	0,30	Cukup	0,81	Mudah	Dibuang
8	0,7142	0,4438	V	0,20	Kurang	0,81	Mudah	Dipakai
9	0,5914	0,4438	V	0,50	Baik	0,57	Sedang	Dipakai
10	0,7535	0,4438	V	0,40	Cukup	0,57	Sedang	Dipakai

Lampiran 16 Hasil Uji Normalitas dan Uji Wilcoxon



Uji Validitas Ahli Media																		
Nama Res.	Pernyataan															Jumlah Skor	Skor %	Kategori
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15			
R12	4	4	4	5	4	3	4	5	4	5	4	4	3	4	3	60	80%	Layak
$P = \frac{\sum x_i}{N_{ai}} \times 100\%$																		

[illegible]

Lampiran 18 Hasil Uji N-Gain Score dan N-Gain Persen

SPSS Statistics Viewer - Paired Samples Effect Sizes

Pair 1	Pretest - Posttest	Cohen's d	Standard ^a	Point Estimate	95% Confidence Interval	
					Lower	Upper
		12.0453		-1.927	-2.650	-1.188
		12.2772	Hedges' correction	-1.891	-2.600	-1.185

^a The denominator used in estimating the effect sizes. Cohen's uses the sample standard deviation of the mean difference. Hedges' correction uses the sample standard deviation of the mean difference, plus a correction factor.

```

COMPUTE Posttest_Ruang_Pretest=Posttest - Pretest.
EXECUTE.
COMPUTE Skor_Ideai_Ruang_Pretest=100 - Pretest.
EXECUTE.
COMPUTE Ngain_Score=Posttest_Ruang_Pretest / Skor_Ideai_Ruang_Pretest.
EXECUTE.
COMPUTE Ngain_Persen=Ngain_Score * 100.
EXECUTE.
DESCRIPTIVES VARIABLES=Ngain_Score Ngain_Persen
/STATISTICS=MEAN STDDEV MIN MAX.
  
```

Descriptives

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain_Score	21	.00	1.00	.6333	.31876
Ngain_Persen	21	.00	100.00	63.3333	31.87650
Valid N (listwise)	21				

Lampiran 19 Hasil Uji Rata-Rata Pre-Test dan Post-Test

Nama	Nilai Pre Test	Nilai Post Test
Aditya Ainurrohman	50	75
Almahyra Zaimah Effendi	50	87,5
Anadya Shaqueena	50	87,5
Aqila Fariza Putri	75	100
Arsakha Virendra Putrabara	75	87,5
Arsyila Mufia	62,5	75
Asma Sophia	75	100
Dalena Maryam Almeera	62,5	100
Dasha Rizky Haryanto	50	87,5
Falisha Vega Kharisma	75	87,5
Faqih Damitsa Risvrilio	37,5	50
Felicya Zikka Az Zahra	50	50
Ghaitsa Ashalina Shaqueena Shezan	75	100
Kenzo Pradipta Kristianto	50	50
Khafid Mahdi Wijaya	50	87,5
Laras Pratista Qurrotul A'yun	75	100
Muhammad Althaf Rayshiva	75	87,5
Muhammad Haikal Alhakim	37,5	75
Naura Novita Azzahra	75	100
Shavia Levin Saputra	62,5	87,5
Muhammad Reno Prasetyo	50	75
JUMLAH	1262,5	1750
MEAN	60,1	83,3

Lampiran 20 Dokumentasi Penelitian

DOKUMENTASI PENELITIAN

Hari ke-1



Kegiatan Uji Coba Soal di Kelas II C

Hari ke-2



Mengenalkan Media *Scramble* Surat Al-Kafirun Kepada Guru Kelas
IA



Pembagian Soal *Pre-Test* di Kelas I A



Kegiatan Mengisi Soal *Pre-Test* di Kelas I A



Penjelasan Materi dan Memperkenalkan Media *Scramble* Surat Al-Kafirun pada Peserta Didik Kelas I A



Pengarahan Penggunaan Media dengan Mengenalkan Modul Media *Scramble* Surat Al-Kafirun pada Kelas I A



Pembagian Media dan Modul *Scramble* Surat Al-Kafirun pada Masing-Masing Kelompok



Kegiatan Penggunaan Media *Scramble* pada Masing-Masing Kelompok



Kegiatan Presentasi Hasil Diskusi Kelompok



Kegiatan Mengisi Soal *Post-Test*



Kegiatan Mengisi Angket Respon Peserta Didik Terhadap Media
Scramble Surat Al-Kafirun



Foto Bersama Kelas I A MI Baitul Huda Semarang

RIWAYAT HIDUP

A. Identitas Diri

Nama Lengkap : Iftinannisa Syabina
Tempat & Tanggal Lahir : Brebes, 08 Oktober 2002
Alamat Rumah : Jl. Kota Baru 1 RT.01/RW.20
No. 24, Kec. Brebes, Kab.
Brebes, Jawa Tengah
HP : 085600213576
Email : iftinannisas@gmail.com

B. Riwayat Pendidikan

1. TK Handayani Brebes
2. SDN 01 Brebes
3. MTsN 02 Brebes
4. MAN 1 Kota Pekalongan