

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN KARTU KUARTET
PADA PEMBELAJARAN FIKIH MATERI MAWARIS
SISWA KELAS XI MADRASAH ALIYAH
NEGERI PALOPO**

Skripsi

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas
Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo*



IAIN PALOPO

Oleh

NURFATIMAH

1902010156

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO
2023**

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN KARTU KUARTET
PADA PEMBELAJARAN FIKIH MATERI MAWARIS
SISWA KELAS XI MADRASAH ALIYAH
NEGERI PALOPO**

Skripsi

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas
Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo*



IAIN PALOPO

Oleh

NURFATIMAH

1902010156

Pembimbing:

- 1. Dr. H. Syamsu Sanusi, M.Pd.I.**
- 2. Hasriadi, S.Pd., M.Pd.**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO
2023**

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Nurfatimah
NIM : 1902010156
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Agama Islam

menyatakan dengan sebenarnya bahwa:

1. Skripsi ini merupakan hasil karya saya sendiri, bukan plagiasi atau duplikasi dari tulisan/karya orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran saya sendiri,
2. Seluruh bagian dari skripsi ini adalah karya saya sendiri selain kutipan yang ditunjukkan sumbernya. Segala kekeliruan dan atau kesalahan yang ada didalamnya adalah tanggungjawab saya.

Bilamana di kemudian hari pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi administratif atas perbuatan tersebut dan gelar akademik yang saya peroleh karenanya dibatalkan.

Demikian pernyataan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Palopo, 2023
Yang membuat pernyataan,


Nurfatimah
NIM. 1902010156

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi berjudul Pengembangan Media Permainan Kartu Kuartet pada Pembelajaran Fikih Materi Mawaris Siswa Kelas XI Madrasah Aliyah Negeri Palopo yang ditulis oleh Nurfatimah Nomor Induk Mahasiswa (NIM) 1902010156, mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo, yang dimunaqasyahkan pada hari Jum'at, tanggal 3 November 2023 M bertepatan dengan 19 Rabiul Akhir 1445 H telah diperbaiki sesuai catatan dan permintaan Tim Penguji, dan diterima sebagai syarat meraih gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.).

Palopo, 10 November 2023

TIM PENGUJI

- | | | |
|----------------------------------|---------------|---|
| 1. Hasriadi, S.Pd., M.Pd. | Ketua Sidang | () |
| 2. Muh. Darwis, S.Ag., M.Ag. | Penguji I | () |
| 3. Nurul Aswar, S.Pd., M.Pd. | Penguji II | () |
| 4. Dr. H. Syamsu Sanusi, M.Pd.I. | Pembimbing I | () |
| 5. Hasriadi, S.Pd., M.Pd. | Pembimbing II | () |

Mengetahui

Rektor IAIN Palopo
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Prof. Dr. H. Sukirman, S.S., M.Pd.
NIP 19670516 200003 1 002

Ketua Program Studi
Pendidikan Agama Islam



Andi Yuh Pamesangi, S.Pd.I., M.Pd.
NIP 19910608 201903 1 007

PRAKATA

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ. وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى سَيِّدِنَا مُحَمَّدٍ وَعَلَى آلِهِ وَصَحْبِهِ أَجْمَعِينَ.

Puji syukur senantiasa peneliti panjatkan kepada Allah Swt. Yang telah menganugerahkan rahmat, hidayah serta kekuatan lahir dan batin, sehingga peneliti dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan judul “Pengembangan Media Permainan Kartu Kuartet pada Mata Pelajaran Fikih Materi Mawaris Kelas XI Madrasah Aliyah Negeri Palopo” setelah melalui proses yang panjang. Shalawat dan salam selalu terlimpah kepada Nabi Muhammad saw. Kepada para keluarga, sahabat dan pengikut-pengikutnya.

Penulisan skripsi ini dapat terselesaikan berkat bantuan, bimbingan serta dorongan dari banyak pihak walaupun penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, peneliti menyampaikan ucapan terima kasih yang tak terhingga dengan penuh ketulusan hati dan keikhlasan, kepada:

1. Dr. Abbas Langaji, M.Ag. selaku Rektor IAIN Palopo, Dr. Munir Yusuf, M.Pd. selaku Wakil Rektor I Bidang Akademik dan Pengembangan Kelembagaan, Dr. Masruddin, S.S., M.Hum. selaku Wakil Rektor II Bidang Administrasi Umum dan Perancangan Keuangan, dan Dr. Mustaming, S.Ag., M.HI. selaku Wakil Rektor III Bidang Kemahasiswaan dan Kerjasama IAIN Palopo.
2. Prof.Dr. H. Sukirman, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palopo, Hj. Nursaeni, S.Ag., M.Pd. selaku Wakil Dekan I.

Alia Lestari, S.Si, M.Si selaku Wakil Dekan II. dan Dr. H. Taqwa, M.Pd.I. selaku Wakil Dekan III Fakultas Tarbiyah IAIN Palopo.

3. Andi Arif Pamelessangi, S.Pd.I., M.Pd. Selaku Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam di IAIN Palopo, Hasriadi, S.Pd.I., M.Pd. selaku sekretaris Program Studi Pendidikan Agama Islam IAIN Palopo beserta staf yang telah membantu dan mengarahkan dalam rangka penyelesaian skripsi.
4. Dr. H. Syamsu Sanusi, M.Pd.I selaku pembimbing I dan Hasriadi, S.Pd., M.Pd. selaku pembimbing II yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, masukan, dan arahan dalam penyusunan skripsi ini.
5. Muh. Darwis, S.Ag., M.Ag. Selaku penguji I dan Nurul Aswar, S.Pd., M.Pd. Selaku penguji II yang telah banyak memberi arahan untuk menyelesaikan skripsi ini.
6. Arifuddin, S.Pd.I M.Pd. selaku Dosen Penasehat Akademik.
7. Seluruh Dosen beserta seluruh staf pegawai IAIN Palopo yang telah mendidik peneliti selama berada di IAIN Palopo dan memberikan bantuan dalam penyusunan skripsi ini.
8. Abu Bakar, S.Pd., M.Pd. Selaku Kepala Unit Perpustakaan IAIN Palopo, beserta para staf yang telah memudahkan penulis dalam mengumpulkan literatur yang berkaitan dengan pembahasan skripsi ini.
9. Dra. Hj. Jumrah, M.Pd.I selaku Kepala Madrasah Aliyah Negeri Palopo dan ibu Saodah, S.Pd.I selaku guru mata pelajaran Fiqih, para guru, staf, dan siswa yang telah banyak membantu dalam proses penyelesaian penelitian ini.

10. Terkhusus kepada kedua orang tuaku tercinta ayahanda Ka'ka dan ibunda Almarhuma Bancu, yang telah banyak berkorban, mengasuh dan mendidik peneliti dengan penuh kasih sayang sejak kecil hingga sekarang, dan segala yang telah diberikan kepada anak-anaknya. Serta kepada saudara dan saudariku juga keluarga besar yang selama ini banyak membantu dan mendoakan peneliti selama penyusunan skripsi ini. Mudah-mudahan Allah swt. Mengumpulkan kita semua dalam surga-Nya kelak. Aamiin.

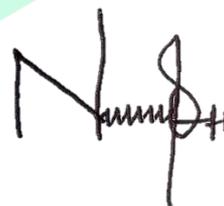
11. Kepada semua teman seperjuangan, mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam angkatan 19 (khususnya kelas PAI E), Fitri Allo dan Hajar Ismail yang telah memberikan bantuan kepada peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.

12. Teman-teman Asrama Putri IAIN Palopo (khususnya angkatan 19). Fatima Niar, Fitra, Ainun Warda, Mariana, Diana Ayu, Bella Safira, Eka Saputri, Ani dan juga semua pihak yang turut membantu dan terlibat dalam penulisan skripsi ini yang tidak sempat peneliti tuliskan satu persatu.

Atas segala bantuan, support, saran dan juga doa-doa baik dari semua pihak, mudah-mudahan Allah swt. Memberikan balasan pahala yang berlipat di sisi-Nya.

Aamiin.

Palopo 30 Oktober 2023



Nurfatimah

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN DAN SINGKATAN

A. Transliterasi Arab-Latin

Daftar huruf bahasa Arab dan transliterasinya ke dalam huruf latin dapat dilihat pada tabel berikut:

1. Konsonan

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Tsa	S	Es dengan titik di atas
ج	Jim	J	Je
ح	Ha	H	Ha dengan titik di atas
خ	Kha	Kh	Ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	Za	Z	Zet dengan titik di atas
ر	Ra	R	Er
ز	Zain	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	Es dan ye
ص	Sad	S	Es dengan titik dibawah
ض	Dad	D	De dengan titik di bawah
ط	Ta	T	Te dengan titik di bawah
ظ	Dza	Z	Zet dengan titik di bawah
ع	'ain	'	Apostrof terbalik
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Qi
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wau	W	We
ه	Ha	H	Ha
ء	Hamzah	'	Apostrof
ي	Ya'	Y	Ye

Hamzah (ء) yang terletak di awal kata mengikuti vokalnya tanpa diberi tanda apa pun, jika ia terletak di tengah atau di akhir, maka ditulis dengan tanda (´).

2. Vokal

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

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

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
أ	<i>Fathah</i>	A	A
إ	<i>Kasrah</i>	I	I
أ	<i>Dhammah</i>	U	U

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

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
آ	<i>Fathah dan ya'</i>	Ai	a dan i
أ	<i>Kasrah dan waw</i>	Au	a dan u

Contoh :

كَيْفَ : *kaifa*

هَوَّلَ : *hau-la*

3. Maddah

Maddah atau vokal panjang yang lambangnya berupa harkat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu:

Harakat dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
أ... ي... ا	<i>Fathah dan alif atau ya'</i>	Ā	A dan garis di atas
ي	<i>Kasrah dan Ya'</i>	Ī	I dan garis di atas
و	<i>Dhammah dan wau</i>	Ū	U dan garis di atas

Contoh:

مَاتَ : mâtâ

رَمَى : ramâ

قِيلَ : qila

يَمُوتُ : yamûtu

4. *Ta marbûtah*

Transliterasi untuk *ta marbûtah* ada dua, yaitu: *ta marbûtah* yang hidup atau mendapat harkat *fathah, kasrah, dan dhammah*, transliterasinya adalah [t]. Sedangkan *ta marbûtah* yang mati atau mendapat harkat sukun, transliterasinya adalah [h].

Kalau pada kata yang berakhir dengan *ta marbûtah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al-* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka *ta marbûtah* itu ditransliterasikan dengan ha (h).

Contoh:

رَوْضَةُ الْأَطْفَالِ : *raudâh al-atfâl*

الْمَدِينَةُ الْفَاضِلَةُ : *al-madânah al-fâḍilah*

الْحِكْمَةُ : *al-hikmah*

5. *Syaddah (tasydid)*

Syaddah atau *tasydid* yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda *tasydid* (ّ), dalam transliterasi ini dilambangkan dengan perulangan huruf (konsonan ganda) yang diberi tanda *syaddah*.

Contoh:

رَبَّنَا	: <i>rabbanâ</i>
نَجِّنَا	: <i>najjaânâ</i>
الْحَقُّ	: <i>al-ḥaqq</i>
الْحَجُّ	: <i>al-ḥajj</i>
نُعْمٌ	: <i>nu'ima</i>
عُدْوٌ	: <i>'aduwwun</i>

Jika huruf *ى* ber-*tasydid* di akhir sebuah kata dan didahului oleh huruf *kasrah* (سِيّ), maka ia ditransliterasi seperti huruf *maddah* (i).

Contoh:

عَلِيّ	: 'Ali (bukan 'aliyy atau 'aly)
عَرَبِيّ	: 'Arabi (bukan 'arabiyy atau 'Araby)

6. *Kata Sandang*

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf *al* (*alif lam ma'arifah*). Dalam pedoman transliterasi ini, kata sandang ditransliterasi ini, kata sandang ditransliterasi seperti biasa, *al-*, baik ketika ia diikuti oleh huruf *syamsia yah* maupun huruf *qamariyah*. Kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikutinya dan dihubungkan dengan garis mendatar (-).

Contoh:

الشَّمْسُ : *al-syamsu* (bukan: *asy-syamsu*)

الزَّلْزَلَةُ : *al-zalزالah* (*az-zalزالah*)

الْفُلْسَافَةُ : *al-falsalah*

الْبِلَادُ : *al-bilādu*

7. *Hamzah*

Aturan transliterasi huruf hamzah menjadi apostrof (‘) hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan akhir kata. Namun, bila hamzah terletak di awal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arab ia berupa alif.

Contohnya:

تَأْمُرُونَ : *ta'murūna*

النَّوْءُ : *al-nau'*

شَيْءٌ : *syai'un*

أَمْرٌ : *umirtu*

8. *Penulisan Kata Arab yang Lazim digunakan dalam Bahasa Indonesia*

Kata, istilah atau kalimat Arab yang ditransliterasi adalah kata, istilah atau kalimat yang belum dibakukan dalam bahasa Indonesia. Kata, istilah atau kalimat yang sudah lazim dan menjadi bagian dari perbendaharaan bahasa Indonesia tidak lagi ditulis menurut cara transliterasi di atas. Misalnya kata *Hadis*, *Sunnah*, *khusus* dan *umum*. Namun, bila kata-kata tersebut menjadi bagian dari satu rangkaian teks Arab, maka mereka harus ditransliterasi secara utuh. Contoh:

Syarh al-Arba'in al-Nawawi

Risalah fi Ri'ayah al-Maslahah

9. *Lafz aljalâlah* (الله)

Kata “Allah” yang didahului partikel seperti huruf *jarr* dan huruf lainnya atau berkedudukan sebagai *muḍâf ilaih* (frasa nominal), ditransliterasi tanpa huruf hamzah.

Contoh:

دِينُ اللَّهِ *dînullah* بِاللَّهِ *billâh*

Adapun *ta marbûtah* di akhir kata yang disandarkan kepada *lafz al-jalâlah*, ditransliterasi dengan huruf (t). Contoh:

هُم فِي رَحْمَةِ اللَّهِ *hum fi rahmatillâh*

10. *Huruf Kapital*

Walau sistem alfabet Arab tidak mengenal huruf kapital (*All Caps*) dalam transliterasinya huruf-huruf tersebut diberlakukan ketentuan tentang penggunaan huruf kapital berdasarkan pedoman ejaan Bahasa Indonesia (EYD). Huruf kapital, misalnya digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri (orang, tempat, bulan) dan huruf pertama pada permulaan kalimat. Bila nama diri didahului oleh kata sandang (al-), maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya. Jika terletak pada awal kalimat, maka huruf A dari kata sandang tersebut menggunakan huruf kapital (Al-). Ketentuan yang sama juga berlaku untuk huruf awal dari judul referensi yang didahului oleh kata sandang al-, baik ketika ia ditulis dalam teks maupun dalam catatan rujukan (CK, DP, CDK dan DR). Contoh:

Wa ma Muhammadun illa rasul

Inna awwala baitin wudi'a linnasi lallazi bi Bakkata mubarakan

Syahru Ramadan al-lazi unzila fih al-Qur'an

Nasir al-Din al-Tusi

Nasr Hamid Abu Zayd

Al-Tufi

Al-Maslahah fi al-Tasyri' al-Islami

Jika nama seseorang menggunakan kata ibnu (anak dari) dan abu (bapak dari) sebagai nama kedua terakhirnya, maka kedua nama terakhir itu harus disebutkan sebagai nama akhir dalam daftar pustaka atau daftar referensi. Contoh:

Abu al-Walid Muhammad ibn Rusyd, ditulis menjadi: Ibnu Rusyd, Abu al-Walid Muhammad (bukan: Rusyd, Abu al-Walid Muhammad Ibnu)

Nasr Hamid Abu Zaid, ditulis menjadi: Abu Zaid, Nasr Hamid (bukan: Zaid, Nasr Hamid Abu)

B. Daftar Singkatan

Beberapa singkatan yang dibakukan adalah:

swt.	= <i>subhanahu Wa Ta'ala</i>
saw.	= <i>shallallahu 'Alaihi Wasallam</i>
as	= 'alaihi al-salam
H	= Hijrah
M	= Masehi
SM	= Sebelum Masehi
I	= Lahir tahun (untuk orang yang masih hidup saja)
w	= Wafat Tahun
QS.../...:4	= QS al-Baqarah/2:4 atau QS Ali 'Imran/3: 4
HR	= Hadis Riwayat
Q.S	: Qur'an Surah
IAIN	: Institut Agama Islam Negeri
PAI	: Pendidikan Agama Islam

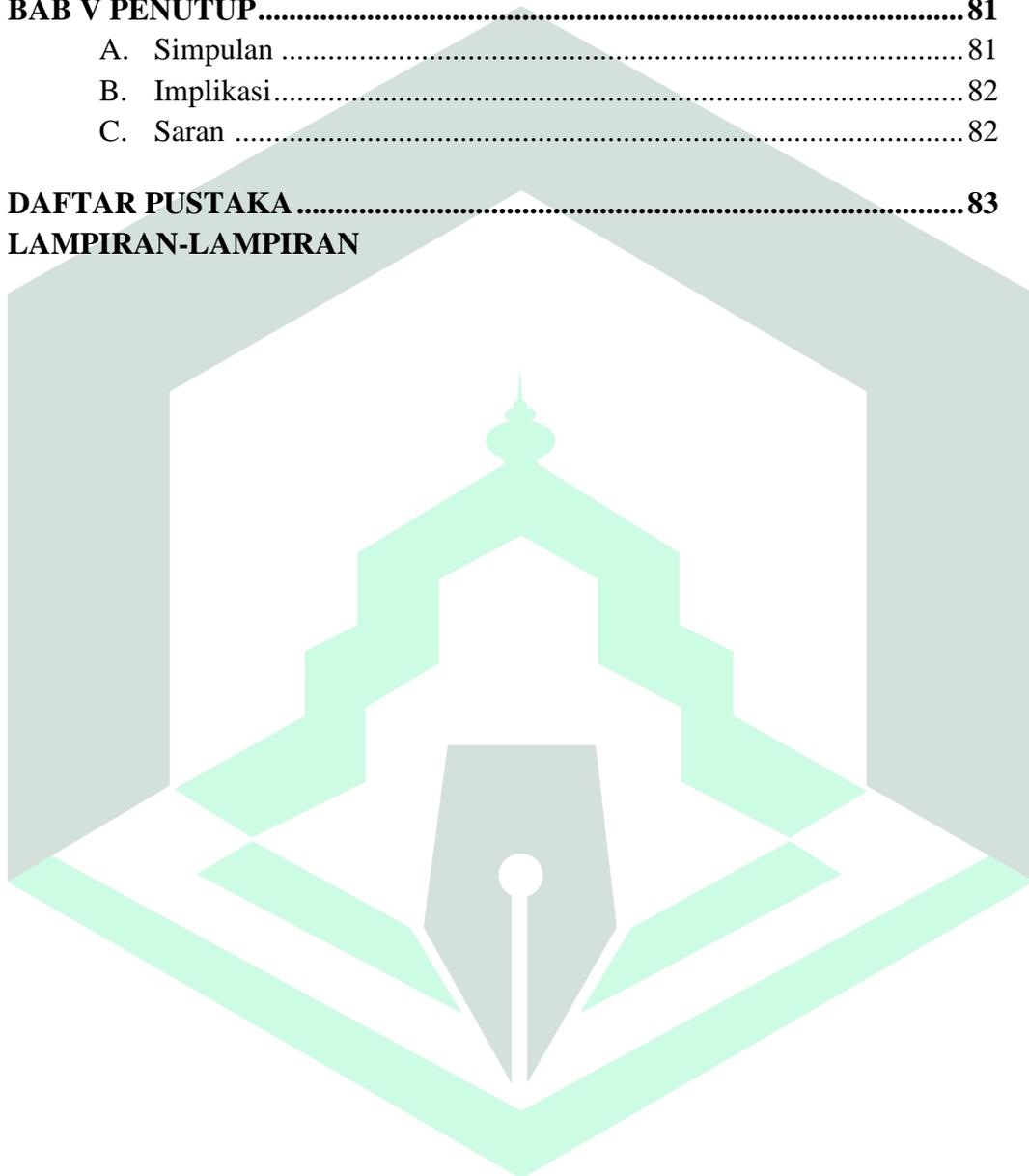
MAN : Madrasah Aliyah Negeri
ADDIE : *Analysis, Design, Developmen, Implementation, Evaluation*
R&D : *Research and Development*
KKM : Kriteria Ketuntasan Minimal
No. : Nomor



DAFTAR ISI

HALAM SAMPUL	
HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
PRAKATA	iii
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB DAN SINGKATAN	vi
DAFTAR ISI	xiv
DAFTAR AYAT	xvi
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR GAMBAR/BAGAN	xviii
DAFTAR LAMPIRAN	xix
ABSTRAK	xx
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Tujuan Pengembangan.....	6
D. Manfaat Pengembangan.....	6
E. Spesifikasi Produk yang Diharapkan.....	8
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	8
BAB II KAJIAN TEORI	10
A. Penelitian Terdahulu yang Relevan.....	10
B. Landasan Teori.....	15
C. Kerangka Pikir.....	31
D. Hipotesis.....	32
BAB III METODE PENELITIAN	33
A. Jenis Penelitian.....	33
B. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	34
C. Subjek dan Objek Penelitian.....	35
D. Prosedur Pengembangan.....	35
1. Tahap Analisis.....	35
2. Tahap Perancangan.....	35
3. Tahap Pengembangan.....	36
4. Tahap Implementasi.....	37
5. Pembuatan Evaluasi.....	38
E. Teknik Pengumpulan Data.....	38

F. Teknik Analisis Data	43
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	48
A. Hasil Penelitian	48
B. Pembahasan Hasil Penelitian	75
BAB V PENUTUP	81
A. Simpulan	81
B. Implikasi	82
C. Saran	82
DAFTAR PUSTAKA	83
LAMPIRAN-LAMPIRAN	



DAFTAR AYAT

Kutipan Ayat QS. An-Nisa 4: 12	26
Kutipan Ayat QS. An-Nisa 4: 7	27



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu yang Relevan.....	12
Tabel 3.1 Kisi-Kisi Indikator Validasi Ahli Media.....	39
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Indikator Validasi Ahli Materi	39
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Indikator Validasi Ahli Bahasa	40
Tabel 3.4 Indikator Validasi Tes Formatif Essay dan Pilihan Ganda	41
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Indikator Angket Praktikalitas.....	42
Tabel 3.6 Kisi-Kisi Indikator Analisis Kebutuhan Guru	42
Tabel 3.7 Kisi-Kisi Indikator Analisis Kebutuhan Siswa	42
Tabel 3.8 Skala Guttman.....	44
Tabel 3.9 Kriteria Terhadap Hasil Analisis Kebutuhan	44
Tabel 3.10 Skala Likert	45
Tabel 3.11 Kriteria Validitas Ahli.....	46
Tabel 3.12 Kategori Uji Praktikalitas Produk	46
Tabel 4.1 Keadaan Guru	51
Tabel 4.2 Keadaan Siswa	52
Tabel 4.3 Kondisi Sarana dan Prasarana MAN Palopo	53
Tabel 4.4 Sumber Belajar Pendidikan Agama Islam	53
Tabel 4.5 Hasil Analisis Kebutuhan Guru	55
Tabel 4.6 Hasil Analisis Kebutuhan Siswa	56
Tabel 4.7 Desain Perancangan Media Kartu Kuartet.....	59
Tabel 4.8 Nama Validator Instrumen Validasi	60
Tabel 4.9 Nama-Nama Validator	63
Tabel 4.10 Hasil Validasi Ahli Bahasa	63
Tabel 4.11 Hasil Validasi Ahli Materi	64
Tabel 4.12 Hasil Validasi Ahli Media.....	65
Tabel 4.13 Hasil Validasi Tes Formatif	66
Tabel 4.14 Revisi Kartu Kuartet Berdasarkan Hasil Validasi Para Ahli	67
Tabel 4.15 Hasil Uji Praktikalitas Kartu Kuartet	72
Tabel 4.16 Hasil Tes Belajar Siswa	73

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pikir	31
Gambar 3.1 Model Pengembangan <i>ADDIE</i>	34
Gambar 4.1 Diagram Hasil Analisis Kebutuhan Guru.....	55
Gambar 4.2 Diagram Hasil Analisis Kebutuhan Siswa	56
Gambar 4.3 Tampilan Halaman Beranda Aplikasi Canva	58
Gambar 4.4 Kartu Kuartet yang Telah Didesain.....	61
Gambar 4.5 Diagram Validasi Ahli Bahasa	64
Gambar 4.6 Diagram Validasi Ahli Materi.....	65
Gambar 4.7 Diagram Validasi Ahli Media	66
Gambar 4.8 Diagram Hasil Tes Formatif.....	67
Gambar 4.9 Media Sebelum Direvisi.....	68
Gambar 4.10 Media Setelah Direvisi	68
Gambar 4.11 Media Sebelum Direvisi.....	69
Gambar 4.12 Media Setelah Direvisi	69
Gambar 4.13 Media Sebelum Direvisi.....	70
Gambar 4.14 Media Setelah Direvisi	70
Gambar 4.15 Diagram Hasil Angket Praktikalitas.....	72
Gambar 4.16 Diagram Hasil Tes Belajar Siswa.....	74

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Persuratan
- Lampiran 2 Lembar Validasi Ahli Bahasa.
- Lampiran 3 Lembar Validasi Ahli Media.
- Lampiran 4 Lembar Validasi Ahli Materi.
- Lampiran 5 Lembar Validasi Tes Formatif.
- Lampiran 6 Lembar Validasi Instrumen Praktikalitas.
- Lampiran 7 Lembar Validasi Instrumen Validasi.
- Lembar 8 Lembar Praktikalitas Kartu Kuartet.
- Lampiran 9 Lembar Analisis Kebutuhan Guru.
- Lampiran 10 Hasil Perhitungan Nilai Siswa.
- Lampiran 11 Hasil Perhitungan Angket Analisis Kebutuhan Siswa dan Guru
- Lampiran 12 Hasil Uji Validasi
- Lampiran 13 Hasil Uji Praktikalitas
- Lampiran 14 Hasil Produk Kartu Kuartet
- Lampiran 15 Dokumentasi



ABSTRAK

Nurfatimah, 2023. “*Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Kartu Kuartet pada Pembelajaran Fikih Materi Mawaris Siswa Kelas XI MAN Palopo*”. Skripsi Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo. Dibimbing oleh Syamsu Sanusi dan Hasriadi.

Skripsi ini membahas tentang Pengembangan Media Permainan Kartu Kuartet pada Pembelajaran Fikih Materi Mawaris. Penelitian ini bertujuan: untuk mengetahui validitas, praktikalitas, dan efektivitas media permainan kartu kuartet pada pembelajaran fikih materi mawaris siswa kelas XI MAN Palopo.

Jenis penelitian yang digunakan yaitu, penelitian pengembangan R&D (*Research and Development*). Menggunakan model pengembangan ADDIE yang dimulai dari tahap analisis (*analysis*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Subjek dalam penelitian ini yaitu siswa kelas XI tahun ajaran 2023. Adapun objek penelitian yaitu penyajian media pembelajaran menggunakan permainan kartu kuartet sebagai media pembelajaran fikih. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu menggunakan lembar angket analisis kebutuhan guru dan siswa, data validasi, praktikalitas dan efektifitas.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) Hasil persentase penilaian uji validitas dari tiga validator media pembelajaran kartu kuartet pada pembelajaran fikih materi mawaris yaitu ahli bahasa diperoleh skor 87% dengan kategori sangat valid, ahli media diperoleh skor 78% kategori valid, dan ahli materi diperoleh skor 89,5% dengan kategori sangat valid. 2) Berdasarkan hasil uji praktikalitas oleh siswa setelah menggunakan media permainan kartu kuartet diperoleh skor 83,4% dengan kategori sangat praktis. 3) Adapun hasil uji efektifitas yang dilihat dari hasil belajar siswa setelah menggunakan media permainan kartu kuartet telah mencapai ketuntasan klasikal yaitu ≥ 75 diperoleh skor 89% sehingga dapat diketahui bahwa media kartu kuartet yang dikembangkan sangat efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: Validitas, Praktikalitas, Efektivitas, Kartu Kuartet, Model ADDIE.

ABSTRACT

Nurfatimah, 2023. “*Development of Quartet Card Game Learning Media on Learning Jurisprudence Mawaris Class XI MAN Palopo*”. Thesis Islamic Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Science, Palopo State Islamic Institute. Supervised by Syamsu Sanusi and Hasriadi.

This thesis discusses the development of media quartet Card Game On Learning jurisprudence Mawaris material. This study agreed: to determine the validity, practicality, and effectiveness of the quartet card game media on learning jurisprudence material mawaris Xi MAN Palopo students.

The type of research used is research development R&D (*Research and Development*). Using ADDIE development model that starts from the analysis (*analysis*), Design (*design*), Development (*development*), Implementation (*implementation*), and evaluation (*evaluation*). Subjects in this study were students of Class XI.F school year 2023. The object of research is the presentation of learning media using quartet card games as a medium of learning jurisprudence. Data collection techniques used are using questionnaire sheets to analyze the needs of teachers and students, data validation, practicality and effectiveness.

The results showed that: 1) the results of the validity test assessment percentage of the three Learning Media validators quartet card on learning jurisprudence material mawaris namely linguists obtained a score of 87% with a very valid category, media experts obtained a score of 78% valid category, and material experts obtained a score of 89,5% with a very valid category. 2) based on the results of the practical test by students after using the quartet Card Game Media obtained a score of 83.4% with a very practical category. 3) the results of the effectiveness test seen from the results of student learning after using the quartet card game media has reached classical completeness, namely 75, obtained a score of 89% so that it can be seen that the quartet card media developed is very effective for use in the learning process.

Keywords: Validity, Practicality, Effectiveness, Quartet Cards, ADDIE Model.

خلاصة

Nurfatihmah, 2023. "تطوير الوسائط التعليمية للعبة الورق الرباعية في تعلم الفقه في ماوتري مواريس لطلاب الصف الحادي عشر" MAN Palopo أطروحة برنامج دراسة التربية الدينية الإسلامية، كلية التربية وتدريب المعلمين، معهد بالوبو الإسلامي الحكومي. بإشراف Hasriadi و anusiSyamsu S

تناقش هذه الأطروحة تطور وسائط ألعاب الورق الرباعية في تعلم الفقه المادي لموارس. ويتفق هذا البحث على: تحديد الصدق، والتطبيق العملي، وفاعلية وسائط لعبة الورق الرباعية في تعلم مادة الفقه الإسلامي لدى طلاب الصف الحادي عشر مان بالوبو.

نوع البحث المستخدم هو بحث تطوير البحث والتطوير (البحث والتطوير). استخدام نموذج التطوير ADDIE والذي يبدأ من مراحل التحليل والتصميم والتطوير والتنفيذ والتقييم. المواضيع في هذا البحث هي الطبقة تقنية جمع البيانات المستخدمة هي ورقة استبيان تحلل احتياجات المعلمين والطلاب، وبيانات التحقق من الصحة، والتطبيق العملي والفعالية.

وتظهر نتائج البحوث: (1) حصلت نسبة نتائج تقييم اختبار الصدق من المدققين الثلاثة للوسيلة التعليمية للبطاقة الرباعية في تعلم مادة الفقه الإسلامي، وهم الخبير اللغوي على درجة 87% في فئة الصالحة جداً، حصل الخبير الإعلامي على درجة 78% في فئة الصالح، وحصل خبير المواد على درجة 89.5% في فئة الصالح جداً. (2) بناءً على نتائج الاختبارات العملية التي أجراها الطلاب بعد استخدام وسائط ألعاب الورق الرباعية، تم الحصول على درجة 83.4% في الفئة العملية جداً. (3) يمكن ملاحظة نتائج اختبار الفاعلية من خلال مخرجات تعلم الطلاب بعد استخدام وسائط ألعاب الورق الرباعية التي حققت الإنجاز الكلاسيكي وهي $75 \leq$ بدرجة 89%، فيتبين أن الرباعية تعد وسائط البطاقة التي تم تطويرها فعالة جداً للاستخدام في عملية التعلم.

الكلمات الدالة: الصدق، التطبيق العملي، الفاعلية، البطاقة الرباعية، نموذج ADDIE.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam merupakan upaya-upaya yang dilakukan secara sadar dan sistematis untuk menjadikan siswa dapat mengenal, memahami, menghayati dan mengamalkan ajaran-ajaran Agama Islam.¹ Pembelajaran Agama Islam di sekolah memiliki peran strategis dalam mewujudkan tujuan pendidikan nasional, dan setiap siswa berhak mendapat pendidikan agama sesuai agama yang dianutnya.² Pembelajaran Pendidikan Agama Islam bertujuan untuk mewujudkan siswa agar menjadi pribadi yang berakhlak mulia, memiliki wawasan yang luas tentang Islam, menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Allah swt. Melalui pembelajaran Pendidikan Agama Islam guru dapat menanamkan nilai-nilai ajaran Islam kepada siswa untuk mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari.³

Proses pembelajaran dapat terjadi karena ada subjek yang mengajar yaitu guru dan ada subjek yang belajar yaitu siswa, sehingga semuanya terlibat dalam proses pembelajaran. Guru memiliki kedudukan yang penting bagi keberhasilan pembelajaran di sekolah dan madrasah. Guru merupakan perancang pembelajaran, yaitu merencanakan bahan-bahan pembelajaran yang dibuat dan dikembangkan

¹Dahwdin, Farhan Sifa Nugraha, *Motivasi dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, 8 (Jawa Tengah: Mangkau Bumi Media, 2019), 7

²Caswita, *Manajemen Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, 1 (Yogyakarta: Deepublish, 2021), 74.

³Ismatul Maulana dkk, *Pengembangan Metode Pembelajaran PAI di Masa Pandemi Covid-19*, 6 (Bandung: Media Sains Indonesia, 2021), 87.

sendiri. Guru juga sebagai pengelola pembelajaran, yaitu dalam proses pembelajaran guru mengamati apakah pembelajaran disampaikan secara efektif kepada siswa. Baik dengan komunikasi lisan, bacaan, atau media lainnya. Guru harus mengatur kondisi belajar sedemikian rupa sehingga setiap siswa dapat berkontribusi dalam proses pembelajaran.⁴ Guru dan siswa merupakan komponen yang tidak dapat dipisahkan dalam proses pembelajaran. Keduanya harus mampu menciptakan interaksi yang baik untuk menghasilkan prestasi belajar yang maksimal.

Setiap kegiatan dalam proses pembelajaran, guru harus mampu memilih pendekatan maupun metode yang tepat yang sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran, agar tidak hanya pendidik yang terkesan aktif namun siswa juga dapat lebih aktif dalam proses pembelajaran. Salah satu kemampuan terpenting yang mesti dimiliki seorang guru yaitu kemampuan menggunakan metode yang baik dalam proses pembelajaran. Artinya dalam menggunakan metode pembelajaran guru harus menyesuaikan dengan materi ajar sehingga metode yang digunakan dapat efektif dan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dapat dicapai lebih maksimal, dan lebih terpenting adanya kreativitas guru dalam memilih metode pembelajaran agar lebih menarik perhatian dan minat belajar siswa.⁵

Pembelajaran merupakan hal yang sangat penting, dan kualitas hasil belajar siswa tergantung pada kemampuan guru dalam menyampaikan materi

⁴Dina Gasong, “*Belajar dan Pembelajaran*” 1 (Yogyakarta: Deepublish, 2018), 3-7

⁵Hasriadi, “Metode Pembelajaran Inovatif di Era Digitalisasi”, *Jurnal Sinestesia*, Vol. 12, No. 1, (2022), 138

karena setiap siswa memiliki karakteristik yang berbeda dan mempunyai ciri-ciri tersendiri yang unik untuk belajar.⁶ Untuk itu guru dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif dalam merancang dan mengembangkan media pembelajaran. Media merupakan salah satu alat bantu yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan, guna mencapai tujuan pembelajaran.

Kenyataan lapangan memperlihatkan bahwa pembelajaran Pendidikan Agama Islam sebagian besar masih disajikan berupa konsep dan hanya metode ceramah yang harus didengarkan siswa. Pembelajaran masih berupa *teacher center* (metode pembelajaran yang berfokus pada guru), dan kurangnya umpan balik yang diberikan oleh siswa. Biasanya jam-jam mata pelajaran agama ada yang dijadwalkan di akhir pertemuan. Di sisi lain kurangnya minat dan motivasi siswa disebabkan faktor di antaranya guru belum menggunakan strategi atau media pembelajaran yang bervariasi.

Media pembelajaran digunakan oleh guru untuk motivasi siswa dalam pembelajaran. Demikian halnya pembelajaran fikih terutama materi mawaris sangat perlu untuk dipelajari agar dalam pelaksanaan pembagian harta waris tidak terjadi kesalahan. Materi pembelajaran mawaris digolongkan sebagai materi pembelajaran yang sulit oleh siswa bahkan mahasiswa, karena materinya cukup rumit dan berkaitan tentang perhitungan. Materi mawaris dirasa kurang efektif jika guru hanya menyampaikan pembelajaran dengan metode ceramah saja. Tanpa adanya media atau alat bantu yang dapat menarik minat belajar siswa maka pastinya materi yang dijelaskan tidak akan dipahami oleh sebagian siswa yang

⁶Muh. Agil Amin, "Penggunaan Media Kartu Pembelajaran dalam Menemukan Isi Kandungan QS. Al-Ikhlâs (112): 1-4, *Jurnal Incare*, Vol. 03, No. 4, (2022), 366

minat belajarnya kurang. Usaha, minat dan kondisi fisiologis siswa merupakan faktor internal (dari dalam diri siswa) yang dapat berpengaruh saat proses pembelajaran berlangsung.

Madrasah Aliyah Negeri Palopo merupakan sekolah yang memiliki siswa dengan karakteristik dan latar belakang yang sangat beragam. Masih banyak ditemukan masalah-masalah yang mengakibatkan peserta didik menjadi kurang antusias terhadap mata pelajaran, diantara faktor penghambatnya yaitu:

1. Sarana dan prasarana yang kurang memadai dan terbatasnya buku paket untuk peserta didik. Adapun ketersediaan sumber belajar Pendidikan Agama Islam di perpustakaan MAN Palopo dapat dilihat pada tabel 4.5.
2. Pembelajaran yang dilakukan kurang menarik minat belajar peserta didik sehingga peserta didik mudah bosan dan kurang aktif.⁷

Peneliti telah melakukan wawancara pada tanggal 24 Januari 2023 dengan salah satu guru fikih yang bernama Ibu Saodah, S.Pd.I. di MAN Palopo, mengatakan bahwa masalah-masalah yang sering muncul dalam proses pembelajaran yaitu terdapat beberapa peserta didik yang susah untuk memahami materi pembelajaran sehingga harus dijelaskan berulang-ulang. Kemudian masih ada beberapa siswa yang kadang disibukkan dengan bermain *handphone* sehingga tidak fokus menyimak pembelajaran. Adapun hasil wawancara dari beberapa siswa yang ada di kelas XI, mengatakan bahwa dalam proses pembelajaran guru hanya menggunakan buku cetak saja. Sehingga membuat siswa kadang jenuh dan

⁷Nurmiati, "Implementasi Model Mind Mapping dalam Meningkatkan Kemampuan Bahasa Arab pada Siswa di MAN Palopo", *Jurnal Didaktika* Vol. 9, No. 4, (November 2020): 424-425, <https://jurnaldidaktika.org/contents/article/download/57/39/>.

belum pernah digunakan media pembelajaran yang bervariasi seperti kartu kuartet.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan diatas, maka diperlukan adanya pembaharuan berupa media pembelajaran. Untuk menunjang kegiatan pembelajaran di kelas, serta meningkatkan minat sekaligus mempermudah dalam memahami materi, terutama pada mata pelajaran fikih materi mawaris. Kartu kuartet merupakan permainan yang berjumlah 32 kartu dalam satu paknya disertai penjelasan berupa tulisan untuk menjelaskan gambar pada kartu.⁸ Guru menjadi pendamping dan fasilitator dalam kegiatan pembelajaran. Proses pembelajaran dengan menggunakan unsur permainan di dalamnya dapat memberikan kesan menyenangkan, yang dapat menyuburkan kemampuan dan watak seseorang terutama siswa. Siswa perlu diberikan perasaan yang menyenangkan sehingga siswa dapat mengikuti proses pembelajaran dengan baik. Pemilihan media permainan kartu kuartet ini siswa dituntut aktif dalam merespon pembelajaran dan guru bertindak sebagai pembimbing atau pengarah.⁹

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran berupa permainan kartu kuartet dalam pembelajaran fikih. Dimana peneliti mengadakan penelitian di MAN Palopo dengan judul “*Pengembangan Media Permainan Kartu Kuartet Sebagai*

⁸Hasniati, “Efektivitas Permainan Kartu Kuartet dan Metode Menghafal”, *Jurnal An Nabighoh*, Vol. 21, No. 02, (2019), 233

⁹Ika Rahim Dkk, “Pengembangan E-modul Sebagai Sumber Belajar Praktek Sholat pada Mata Pelajaran PAI Kelas VII di SMP Negeri 2 Suliki Kabupaten Lima Puluh Kota” *Jurnal Multidisiplin*, Vol. 1 No. 1, 2022, 284

Media Pembelajaran Fikih Materi Mawaris Siswa Kelas XI Madrasah Aliyah Negeri (MAN) Palopo”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan yang telah diuraikan pada latar belakang, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana validitas media pembelajaran permainan kartu kuartet mata pelajaran fikih materi mawaris siswa kelas XI MAN Palopo?
2. Bagaimana praktikalitas media pembelajaran permainan kartu kuartet mata pelajaran fikih materi mawaris siswa kelas XI MAN Palopo?
3. Bagaimana efektivitas media pembelajaran permainan kartu kuartet mata pelajaran fikih materi mawaris siswa kelas XI MAN Palopo?

C. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan diatas, maka tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui validitas media pembelajaran permainan kartu kuartet mata pelajaran fikih materi mawaris siswa kelas XI MAN Palopo.
2. Untuk mengetahui praktikalitas media pembelajaran permainan kartu kuartet mata pelajaran fikih materi mawaris siswa kelas XI MAN Palopo.
3. Untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran permainan kartu kuartet mata pelajaran fikih materi mawaris siswa kelas XI MAN Palopo.

D. Manfaat Pengembangan

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini mencakup dua hal yaitu:

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam perkembangan ilmu pengetahuan dalam dunia pendidikan. Penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan informasi secara teoretis mengenai penelitian yang sesuai dengan penelitian ini yaitu pengembangan media pembelajaran berupa permainan kartu kuartet.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat membuat siswa memiliki daya tarik atau minat belajar yang besar sekaligus memudahkan siswa dalam belajar. Sehingga siswa dapat memahami materi pelajaran dengan baik terutama dalam pelajaran fikih yaitu mawaris.

b. Bagi guru

Penelitian ini dapat dijadikan masukan bagi guru dalam menjalankan tugasnya yang berkaitan dengan media pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran, agar media pembelajaran yang digunakan tersebut dapat sesuai dengan kebutuhan guru maupun siswa, sehingga dapat memudahkan dalam memahami dan menyampaikan materi pembelajaran.

3. Bagi Peneliti dan Umum

Hasil penelitian ini dapat dijadikan penunjang dalam mengembangkan pengetahuan untuk meningkatkan kualitas diri sebagai calon guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang akan digunakan sebagai alat bantu atau sumber belajar. Nantinya hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan

acuan bagi penelitian-penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan pengembangan media permainan kartu kuartet sebagai media pembelajaran.

E. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Materi yang digunakan dalam pengembangan media permainan kartu kuartet ini, yakni pembelajaran fikih materi mawaris.
2. Kurikulum yang digunakan sebagai acuan dalam pengembangan ini disesuaikan dengan kurikulum yang ada di sekolah yaitu kurikulum merdeka.
3. Media pembelajaran permainan kartu kuartet yang dikembangkan didesain dengan menggunakan model pengembangan ADDIE (*analysis, desing, development, implementation, dan evaluation*).
4. Media pembelajaran permainan kartu kuartet yang dikembangkan memenuhi kriteria layak setelah melalui proses validasi, praktikalitas, dan uji efektivitas.
5. Media pembelajaran permainan kartu kuartet yang dikembangkan berfungsi untuk membantu mempermudah siswa dalam memahami isi materi.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Produk yang dihasilkan pada penelitian pengembangan ini adalah media pembelajaran kartu kuartet pokok pembahasan mawaris untuk siswa kelas XI di MAN Palopo. Peneliti berasumsi dengan adanya produk ini dapat membantu guru

dan siswa dalam proses pembelajaran serta menambah media pembelajaran di sekolah. Adapun keterbatasan produk yang dikembangkan dalam penelitian ini hanya berisi khusus satu Bab materi saja yakni materi mawaris. Sehingga membatasi penggunaan media yang tidak dapat digunakan pada pembelajaran materi lainnya.



BAB II

KAJIAN TEORI

A. Penelitian Terdahulu yang Relevan

Adapun beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini, yaitu:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Ilyas Ismail, Ainul Uyuni Taufiq, dan Ummul Hasanah berjudul *Pengembangan Kartu Kuartet Sebagai Media Pembelajaran Biologi*. Adapun yang melatarbelakangi adanya penelitian ini, yaitu pemanfaatan media pembelajaran di sekolah khususnya di MA As-Shalihin Gowa masih sangat minim. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru hanya berupa buku paket. Tujuan penelitian ini, yaitu untuk mengembangkan media pembelajaran kartu kuartet yang valid, praktis, dan efektif. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan dengan model pengembangan 4-D Thiagarajan. Subjek penelitiannya adalah siswa kelas XI MA As-Shalihin Gowa, pada semester genap tahun ajaran 2019/2020. Adapun hasil penelitian ini dapat disimpulkan melalui perolehan nilai validasi ahli yang menunjukkan bahwa media kartu kuartet efektif untuk digunakan dalam pembelajaran biologi.¹
2. Penelitian yang dilakukan oleh Intan Puspita Sari, Sri Adelila Sari, dan Ratu Fazlia Inda Rahmayani berjudul *Pengembangan Media Kartu*

¹Ilyas Ismail, Ainul Uyuni Taufiq, dan Ummul Hasanah, "Pengembangan Kartu Kuartet Sebagai Media Pembelajaran Biologi", *Jurnal of Islamic Education* Vol. 2, No. 2 (November 2020): 236, <https://journal3.uin-alauddin.ac.id/index.php/alasma/article/view/17084>.

Kuartet pada Materi Asam Basa untuk Meningkatkan Motivasi dan Aktivitas Belajar Siswa Kelas VII di SMPN 6 Banda Aceh. Adapun yang melatarbelakangi adanya penelitian ini, yaitu sebanyak 80% siswa tidak menyukai pelajaran kimia karena sulit dipahami dan materi kimia tidak menyenangkan, siswa mengalami kesulitan untuk membedakan sifat asam dan sifat basa. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media kartu kuartet pada materi Asam Basa untuk meningkatkan motivasi dan aktivitas belajar siswa kelas VII di SMPN 6 Banda Aceh. Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian pengembangan (R&D) dengan model ADDIE. Adapun hasil dari penelitian ini yaitu aktivitas siswa setelah menggunakan media ini sangat baik dengan rata-rata persentase sebesar 85,71% dengan kategori sangat baik, jadi dapat disimpulkan bahwa media kartu kuartet pada materi asam basa sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.²

3. Penelitian yang dilakukan oleh Hemas Maya Sulastri, Yopa Taufik Saleh, dan Sunanah berjudul *Pengaruh Media Kartu Kuartet Terhadap Kemampuan Membaca Siswa dalam Pelajaran Bahasa Indonesia.* Adapun yang melatarbelakangi adanya penelitian ini yaitu kemampuan membaca di kelas 2 SDN 2 Argasari masih rendah dan penggunaan media pembelajaran hanya berpusat kepada guru, penggunaan media pembelajaran juga masih sangat terbatas. Penelitian ini bertujuan untuk

²Intan Puspita Sari, Sri Adelila Sari, dan Ratu Fazlia Ina Rahmayani, "Pengembangan Media Kartu Kuartet pada Materi Asam Basa untuk Meningkatkan Motivasi dan Aktifitas Belajar Siswa Kelas VII di SMPN 6 Banda Aceh", *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Kimia JIMPK* Vol. 2 No.1 (Januari 2019), <https://jim.unsyiah.ac.id/guru-kimia/article/view/3398>.

menguji pengaruh media kartu kuartet terhadap kemampuan membaca siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas 2 SDN 2 Argasari. Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen, desain penelitian Pre-eksperimental dengan bentuk One-Group Pre test-Post test Design. Populasi dalam penelitian ini sebanyak 19 responden dan sampel sebanyak 19 orang. Adapun hasil dari penelitian ini tentang kemampuan membaca siswa pada mata pelajaran bahasa indonesia dengan menggunakan media kartu kuartet terdapat perbedaan dan peningkatan rata-rata kemampuan membaca siswa sebelum dan sesudah penerapan, dengan nilai signifikansi $0,003 \leq 0,05$ sehingga hipotesis diterima.³

Tabel 2. 1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu yang Relevan dengan Penelitian peneliti.

No	Nama Peneliti	Persamaan	Perbedaan	Hasil
1.	Ilyas Ismail, Ainul Uyuni Taufiq, dan Ummul Hasanah(2019/2020)	<p>a. Media pembelajaran permainan kartu kuartet.</p> <p>b. Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian pengembangan (R&D).</p> <p>c. Sama-sama penerapannya di kelas XI</p> <p>d. Tujuan penelitian,</p>	<p>a. Objek penelitiannya dilakukan di MA As-Shalihin, sedangkan objek dalam penelitian ini dilakukan di MAN Palopo.</p> <p>b. Difokuskan pada materi biologi, sedangkan dalam penelitian ini difokuskan pada materi Mawaris.</p>	<p>Media permainan kartu kuartet efektif untuk digunakan sebagai media pembelajaran dalam pembelajaran biologi setelah melalui kriteria valid, praktis, dan</p>

³Hemas Maya Sulastri, Yopa Taufik Saleh, dan Sunanih, "Pengaruh Media Kartu Kuartet Terhadap Kemampuan Membaca Siswa dalam Pelajaran Bahasa Indonesia", *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan* Vol. 4 No. 3 (Oktober 2020), 486, <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJL/article/view/26874>.

		mengembangkan media pembelajaran kartu kuartet yang valid, praktis, dan efektif.	c. Model pengembangan yang digunakan yaitu model <i>4-D</i> Thiagarajan, sedangkan dalam penelitian ini menggunakan model <i>EDDIE</i> .	efektif.
2.	Intan Puspita Sari, Sri Adelila Sari, dan Ratu Fazlia Inda Rahmayani(2017)	<p>a. Media permainan kartu kuartet sebagai variabel.</p> <p>b. Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian pengembangan (<i>R&D</i>)</p> <p>c. Model pengembangan <i>ADDIE</i></p>	<p>a. Objek penelitiannya dilakukan di SMP 6 Banda Aceh kelas VII, sedangkan objek yang digunakan dalam penelitian ini yaitu di MAN Palopo kelas XI.</p> <p>b. Media permainan kartu kuartet difokuskan kepada mata pelajaran Biologi, sedangkan dalam penelitian ini difokuskan kepada materi Fikih.</p>	Aktivitas siswa setelah menggunakan media permainan kartu kuartet ini sangat baik, dan media permainan kartu kuartet layak digunakan sebagai media dalam proses pembelajaran
3.	Hemas Maya Sulastri, Yopa Taufik Saleh, dan Sunanah(2020)	a. Menggunakan permainan kartu kuartet sebagai media pembelajaran.	a. Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan metode yang digunakan yaitu metode eksperimen, desain penelitian Pre-eksperimental dengan bentuk One-Group Pre test-Post test	Adapun hasil dari penelitian ini tentang kemampuan membaca siswa pada mata pelajaran bahasa indonesia dengan menggunakan media kartu kuartet

Design. Sedangkan dalam penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan (<i>R&D</i>).menggun akan model penelitian <i>ADDIE</i> .	terdapat perbedaan dan peningkatan rata-rata kemampuan membaca siswa sebelum dan sesudah penerapan, dengan nilai signifikansi $0,003 \leq 0,05$ sehingga hipotesis diterima.
b. Berfokus kepada pembelajaran Bahasa Indonesia, kelas 2 SDN 2 Argasari. sedangkan dalam penelitian ini difokuskan kepada pembelajaran Fikih materi Mawaris kelas XI MAN Palopo.	

Berdasarkan ketiga penelitian di atas maka dapat diketahui bahwa ada beberapa relevansi yang sesuai dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti. Adapun yang menjadi relevansinya yaitu melakukan penelitian pengembangan media permainan kartu kuartet. Hanya saja dalam penelitian ini, peneliti memfokuskan media permainan kartu kuartet pada mata pelajaran Fikih materi mawaris di kelas XI, dan nantinya produk yang dibuat akan dilengkapi beberapa penjelasan mengenai pilihan-pilihan tertera yang ada di kartu. Peneliti berharap produk yang dikembangkan nantinya dapat mempermudah siswa dalam memahami materi terutama materi mawaris, dan dapat meningkatkan minat belajar siswa.

B. Landasan Teori

1. Penelitian Pengembangan

Pengembangan adalah upaya sadar untuk menemukan, mengembangkan dan menguji kebenaran suatu pengetahuan dengan menggunakan metode-metode ilmiah. Secara umum, penelitian pengembangan berbentuk siklus yang diawali adanya permasalahan yang membutuhkan pemecahan masalah dengan mengembangkan suatu produk tertentu. Juga bisa menyempurnakan produk yang sudah ada untuk memaksimalkan penggunaannya atau membuat sesuatu yang baru.⁴

Metode Penelitian pengembangan atau dikenal dengan istilah *Research and Development* (R&D) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.⁵ Penelitian pengembangan juga bukan hanya sekedar menghasilkan produk yang akan diuji kelayakannya saja. Akan tetapi penelitian pengembangan ini merupakan suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan dan menyempurnakan suatu produk yang telah ada sebelumnya.

Metode penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian yang terkait dengan produk yang dapat digunakan untuk membantu pelaksanaan tertentu dan menguji validitas produk yang dihasilkan. Kemudian menurut *Gall & Borg* pada konteks pendidikan mendefinisikan bahwa penelitian dan

⁴Muh. Fahrurrozi, Mohzana, *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Tinjauan Teoritis dan Praktik*, 1 (Nusa Tenggara Barat: Universitas Hamzanwadi Press, 2020), 10.

⁵Ananda Meilana Surya Dhama, "Pembuatan Aplikasi Reservasi Pasien Covid-19 di Rumah Sakit Muhammadiyah Bandung", *Jurnal Ilmiah Teknologi Terapan*, 7, No 3 (15 Agustus 2021): 223

pengembangan merupakan suatu proses sistematis yang melibatkan pengembangan penyempurnaan program dan materi pendidikan melalui evaluasi formatif.⁶

Berdasarkan beberapa definisi yang telah dipaparkan di atas, dapat diketahui bahwa penelitian pengembangan merupakan sebuah proses yang dilakukan baik untuk membuat maupun menyempurnakan sebuah produk. Penelitian dan pengembangan ini dibuat untuk menghasilkan sebuah produk atau mengembangkan dan juga memvalidasi sebuah produk dalam bidang tertentu termasuk bidang pendidikan.

Terdapat beberapa model pengembangan yang dapat digunakan dalam mengembangkan suatu produk, salah satu diantaranya yaitu model *ADDIE*. Model ini memerlukan beberapa kali pengujian tim ahli, subjek penelitian secara individu, skala terbatas dan skala luas, kemudian revisi guna menyempurnakan produk akhir, sehingga produk yang telah dikembangkan telah memenuhi kriteria produk yang baik, teruji, dan tidak ada kesalahan lagi karena di dalamnya mencakup proses pengujian dan revisi.⁷

Model *ADDIE* ini muncul pada tahun 1990-an yang dikembangkan oleh Raiser dan Mollenda. Salah satu fungsinya yaitu menjadi pedoman dalam membangun perangkat dan infrastruktur program pelatihan yang efektif, dinamis dan mendukung kinerja pelatihan itu sendiri. Model *ADDIE* merupakan model perancangan pembelajaran generik yang menyediakan sebuah proses

⁶Sugiyono, *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development R&D)*, Edisi 4 (Bandung: Alfabeta, 2019), 1.

⁷Rahmat Arofah, "Pengembangan Media pembelajaran Berbasis *ADDIE* Model", *Jurnal Halaqah: Islamic Aducation*, Vol. 3, No. 1, (2019), 36.

terorganisasi dalam pembangunan bahan-bahan pembelajaran yang dapat digunakan baik untuk pembelajaran langsung (tatap muka di kelas) maupun pembelajaran *online*.⁸

Model *ADDIE*, memiliki kelebihan dan kekurangan yaitu; kelebihan model ini sederhana dan mudah dipelajari serta strukturnya yang sistematis sebagaimana tahapan dan komponen model *ADDIE* yang saling berkaitan dan terstruktur secara sistematis sehingga dalam pengaplikasiannya tidak bisa diurutkan secara acak. Sifatnya yang sederhana, terstruktur dan sistematis sehingga model desain ini akan mudah dipelajari oleh siswa. Adapun kekurangan dari model ini yaitu, dalam tahap analisis memerlukan waktu yang lama karena dalam proses analisis guru atau pengembang produk menganalisis kebutuhan dan kinerja siswa. Dua komponen tersebut akan mempengaruhi waktu mendesain untuk tahap pembelajaran berikutnya.⁹

Kerangka pengembangan *EDDIE* dapat digunakan untuk berbagai macam bentuk pengembangan produk seperti model, strategi, metode, dan media pembelajaran.¹⁰ Adapun tahapan-tahapan yang dilakukan dalam model *ADDIE* diuraikan sebagai berikut:

⁸IWA Perbawa, IWS Warpala dan K. Agustini, "Pengembangan Media pembelajaran Berbasis Proyek Pada Mata Pelajaran Elektronik Dasar," *Teknologi Pembelajaran Indonesia* 10, 2(2020):99-100.<https://doi.org/10.23887/jtpi.v10i2.3396>.

⁹Saringatun Mudrikah et al, *Perancangan Pembelajaran di Sekolah Teori dan Implementasi 1* (Surakarta: Pradina Pustaka, 2021), 52-53.

¹⁰Abdul Rahmat dkk, *Model Mitigasi Learning Loss Era Covid 19*, 2 (Yogyakarta: Penerbit Samudera Biru, 2021), 1-2.

a. Tahap analisis (*analyzes*)

Tahap ini dilakukan analisis pentingnya media pembelajaran yang dikembangkan terhadap tujuan pembelajaran. Adapun analisis yang dilakukan antara lain analisis siswa, prosedur, materi pembelajaran, dan analisis tujuan pembelajaran. Kemudian dilakukan pencarian informasi aktual yang terjadi di lapangan yang terdiri dari informasi tentang metode yang digunakan oleh guru, karakteristik dan kemampuan siswa. Aspek-aspek yang dikaji yaitu tentang permasalahan, proses, dan hasil pembelajaran.

b. Tahap desain (*design*)

Tahap ini meliputi perancangan mengenai desain bahan ajar yang akan dikembangkan. Peneliti harus dapat mengembangkan tujuan yang ingin dicapai. Selain itu, perlu ditetapkan tempat dan bahan ajar serta pembelajaran yang akan diujicobakan.

c. Pengembangan (*development*)

Tahap pengembangan merupakan tahap realisasi rancangan produk yang sebelumnya telah dibuat. Pada tahap sebelumnya telah disusun kerangka konseptual. Kerangka yang masih konseptual tersebut selanjutnya digabung menjadi produk yang siap untuk diterapkan.

d. Implementasi (*implementation*)

Tahap implementasi adalah tahap untuk menerapkan media pembelajaran yang telah ada. Melalui tahap uji ahli atau validator agar produk yang dihasilkan memenuhi standar dan kebutuhan siswa. Setelah hasil validasi didapatkan dari beberapa validator, maka harus diuji coba terlebih dahulu dalam kelompok kecil.

Hal ini dilakukan untuk mengetahui apakah media pembelajaran yang dikembangkan telah memenuhi aspek kevalidan. Setelah itu diterapkan dalam uji kelompok besar.

e. Evaluasi (*evaluation*)

Tahap evaluasi ini bisa dilakukan pada setiap tahap untuk melakukan perbaikan dan untuk mengetahui efektifitas penggunaan produk dalam proses pembelajaran. Pada penelitian ini dilakukan dengan memberikan evaluasi formatif berupa soal-soal.

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian media

Kata media berasal dari bahasa latin yaitu *medius* yang artinya tengah. Secara harfiah kata media berarti perantara atau pengantar. Adapun dalam perspektif proses pembelajaran, media diartikan sebagai alat untuk menyampaikan informasi dari guru kepada siswa agar mencapai pembelajaran yang efektif. Secara umum, media dalam proses pembelajaran diartikan sebagai alat-alat grafis fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.¹¹ Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan informasi berupa materi pembelajaran sehingga mampu meningkatkan minat, perhatian, dan pemikiran siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Penggunaan media dalam proses

¹¹Milawati, *Media Pembelajaran*, (Sukoharjo: Tahta Group, 2021),27.

pembelajaran sangat berpengaruh untuk membantu siswa memperoleh ide atau konsep baru dalam pembelajaran.¹²

Media pembelajaran merupakan alat atau sumber belajar yang berupa benda atau peristiwa yang digunakan sebagai perantara antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran agar lebih efektif dan efisien. Peran media dalam proses pembelajaran merupakan suatu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan dalam dunia pendidikan. Proses pembelajaran yaitu suatu upaya untuk mencapai tujuan pendidikan itu sendiri. Artinya tujuan pendidikan tidak akan tercapai apabila interaksi tidak berlangsung pembelajaran. Dari perspektif yang berbeda bahwa berhasil tidaknya proses pembelajaran di ruang kelas juga ditentukan oleh berbagai faktor, antara lain:

- 1) Faktor kemampuan guru.
- 2) Faktor sarana dan prasarana, penunjang proses pembelajaran.
- 3) Faktor lingkungan sekolah.¹³

b. Manfaat media pembelajaran

Penggunaan media sebagai perantara dalam proses pembelajaran memiliki nilai dan manfaat yang sangat penting bagi terciptanya siklus pembelajaran yang kondusif. Melalui penggunaan media ini siswa dilatih untuk memperkuat kepekaan dan keterampilan secara optimal dengan adanya motivasi dari guru. Menempatkan fungsi media secara tepat akan menentukan cara pandang guru dalam memanfaatkan media saat pelaksanaan pembelajaran.

¹²Muhammad Hasan, *Media Pembelajaran*, (Sukoharko: Tahta media Group, 2021), 4.

¹³Supriyono, "Pentingnya Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD" *Jurnal Pendidikan Dasar*, Vol. 11 No.1, (Mei2018):44-46.

Penggunaan media dalam proses pembelajaran sangat penting. Secara umum manfaat praktis media pembelajaran di dalam proses pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- 2) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian siswa sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang secara langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
- 3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu.
- 4) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya misalnya melalui karya wisata dan lain-lain.¹⁴

c. Permainan Sebagai Media Pembelajaran

Permainan merupakan salah satu media yang dapat dipilih guru untuk memotivasi minat siswa untuk belajar. Permainan (*games*) merupakan interaksi antara dua orang atau lebih dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan tertentu pula. Pembelajaran dengan model permainan yaitu bentuk pembelajaran untuk mencari dan menemukan jawaban sendiri. Permainan seringkali mengharuskan siswa untuk menggunakan keterampilan menyelesaikan

¹⁴Isran Rasyid Karo-Karo S, Rohani, "Manfaat Media dalam Pembelajaran" *Jurnal Pendidikan & Matematika* Vol. VII, No. 1 (Januari-Juni 2018): 94-95, <https://jurnaldidaktika.org/contents/article/download/57/39/>.

masalah, kemampuan untuk menghasilkan solusi, atau memperlihatkan penguasaan atas konten spesifik yang mengharuskan tingkat akurasi dan efisiensi yang tinggi. Permainan juga bisa memberikan pengalaman belajar yang beraneka ragam. Permainan mempunyai beberapa kelebihan sebagai berikut:

- 1) Permainan adalah hal menyenangkan, menghibur, menarik, sebab didalamnya ada unsur kompetisi, ada keragu-raguan karena kita tidak tahu sebelumnya siapa yang akan menang dan kalah.
- 2) Permainan memungkinkan siswa partisipasi aktif, berpikir logis, dalam proses pembelajaran yang menggunakan unsur permainan. Interaksi siswa menjadi lebih menonjol, disini siswa menjadi sumber belajar bagi sesamanya.
- 3) Materi pembelajaran dapat lebih cepat dipahami.¹⁵

3. Kartu Kuartet Sebagai Media Pembelajaran

Kartu kuartet terdiri dari dua jenis kata yaitu kartu dan kuartet. Kartu adalah objek kecil tipis dan datar, umumnya terbuat dari kertas tebal atau plastik, sedangkan kuartet memiliki arti kelompok dan kumpulan yang terdiri dari empat yang berisi gambar. Kartu kuartet merupakan objek yang terbuat dari kertas yang dikelompokkan menjadi empat bagian. Kartu kuartet adalah kartu bergambar yang dimainkan dengan cara mengumpulkan kartu berjumlah empat yang memiliki judul yang sama. Kartu kuartet merupakan sejumlah kartu yang mempunyai kata, kalimat dan gambar yang digunakan sebagai media bermain dalam membantu proses pembelajaran. Media kartu kuartet termasuk media visual, karena hanya

¹⁵Erna, *Permainan dalam Pembelajaran Sebagai Motivasi Belajar di Era New Normal*. 1 (Lombok Tengah: Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia, 2022), 47.

dapat dilihat dengan menggunakan indera penglihatan. Kartu kuartet ini merupakan salah satu permainan yang dapat digunakan dalam pembelajaran, selain menyenangkan, permainan ini juga tidak asing lagi keberadaannya bagi siswa. Materi yang dilengkapi dengan keterangan gambar tersebut mempunyai daya tarik tersendiri bagi siswa untuk menggunakannya.

Kartu kuartet memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan. Adapun kelebihan dari permainan kartu kuartet menjadi media pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Kartu kuartet sebagai media visual mudah diakses siswa dan penggunaannya tidak menggunakan listrik.
- 2) Kartu kuartet tidak membutuhkan alat pendukung yang lainnya.
- 3) Kartu kuartet dapat dimainkan di berbagai tempat dengan permainan yang menarik dan berisikan materi pembelajaran.

Adapun kekurangan dari media permainan kartu kuartet yaitu:

- a) Penggunaan kartu kuartet hanya bisa dimainkan melalui indera penglihatan saja.
- b) Keterbatasan ukuran kartu kuartet terhadap penggunaan untuk kelompok besar.
- c) Menciptakan suasana sedikit ribut saat proses pembelajaran.¹⁶

Kekurangan dalam permainan kartu kuartet ini dapat diatasi oleh guru dengan memberikan penjelasan ulang mengenai materi setelah permainan dilakukan agar siswa lebih memahami materi yang ada di dalam kartu kuartet dan

¹⁶Siti Samsiyah dkk, “ Efektivitas Kartu Kuartet Terhadap Kemampuan Pemahaman Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV”, *Jurnal Ilmiah PGSD* Vol. 5, No. 2 (2021): 121.

juga tidak hanya melibatkan indera penglihatan saja tetapi juga melibatkan indera pendengaran. Kemudian guru membentuk kelompok kecil dengan jumlah 4-5 siswa untuk mengatasi keterbatasan penggunaan.

4. Materi Mawaris

a. Pengertian mawaris

Mawaris merupakan bentuk jamak dari kata *warista* adalah masdar dari kata *waritsa-irtsan-mirtsan* yang semakna dengan harta peninggalan. Harta peninggalan merupakan harta sah dari seorang yang meninggal. Mawaris masuk dalam kajian fikih yaitu ilmu yang secara jelas memberikan pengetahuan tentang orang-orang yang dapat mewarisi, juga orang yang tidak dapat mewarisi, kadar yang diterima oleh orang-orang yang dapat menerima warisan serta cara pengembaliannya.¹⁷ Bagian masing-masing ahli waris sampai kadar pembagian akan menjadi jelas dengan menggunakan metode perhitungan tertentu. Ilmu mawaris ini mencakup tiga unsur penting yaitu, mengetahui siapa yang berhak dan yang tidak berhak mendapatkan warisan, ketentuan mengenai bagian-bagian yang diperoleh oleh masing-masing ahli waris, serta pengetahuan metode dan cara menghitungnya.¹⁸

Ilmu mawaris memiliki rukun atau aturan yang berkaitan dengan masalah mawaris. Rukun tersebut apabila tidak dilaksanakan secara keseluruhan dan benar

¹⁷Wasiko Soleman, Saharuddin Ambo, Malpha Della Thalita, "Fikih Mawaris dan Hukum Adat Waris Indonesia" *Jurnal of Islamic Law* Vol. 2, No. 2 (2022): 94-95.

¹⁸Maimun Nawawi, *Pengantar Hukum Kewarisan Islam*, Edisi 1 (Surabaya: Pustaka Raja 2016), 4-5.

maka pembagian harta warisan tidak sempurna. Adapun rukun mawaris dalam Islam yaitu:

- 1) Pewaris (*Muwarrits*), yaitu orang yang telah meninggal dunia dan meninggalkan harta warisan. Baik meninggal secara *haqiqi* (kematian seseorang yang dapat diketahui secara jelas tanpa harus melalui pembuktian), meninggal *hukmi* (berdasarkan keputusan hakim), dan meninggal secara *taqdiri* (menurut dugaan).
- 2) Ahli waris (*Waris*), yaitu orang yang akan mewariskan harta peninggalan mayit dan memiliki sebab-sebab seperti adanya ikatan perkainan, hubungan darah (keturunan) dan hubungan hak perwalian dengan si mayit.¹⁹
- 3) Harta warisan (*Maurus*), yaitu harta yang ditinggalkan oleh si mayit dan belum dibagikan sebelum meninggal dengan jalan hibah.²⁰

b. Sebab-sebab seseorang mendapatkan warisan

Dalam kajian fikih Islam yang menyebabkan seseorang mendapatkan warisan ada 4 yaitu:

- 1) Sebab nasab (hubungan keluarga) yang memiliki hubungan keturunan dengan pewaris baik dari garis keturunan (*jihat*) bapak atau keturunan ibu.

¹⁹Ahmad Badawi, *Warisan Menurut Hukum Islam dan Adat Jawa: Studi Kasus di Kecamatan Medan Sunggal*, Edisi 1 (Yogyakarta: Deepublish 2019), 25.

²⁰Anisa Bahari, Havid Syafwan, Sri Rezki Maulina Azmi, “Pembuatan Media Edukasi Interaktif Pembagian Harta Warisan Menurut Islam Berbasis Multimedia” *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi* Vol. 1, No. 1 (February 2021): 33.

2) Sebab *wala'* (memerdekakan budak). Seseorang memerdekakan budak, berhak mendapatkan warisan dari budak tersebut kala ia meninggal dunia. Walaupun seseorang tidak memiliki kekerabatan tetapi karena membebaskan budak maka akan di anggap sebagai kerabat berdasarkan nasab.²¹

3) Sebab pernikahan yang sah, yang dimaksud dengan pernikahan yang sah adalah berkumpulnya suami istri dalam ikatan pernikahan yang sah. Dari keduanya inilah muncul istilah-istilah baru dalam ilmu mawaris seperti: *zawil furud*, *ashobah*, dan *zawil arham* serta istilah *furudh muqaddlarah*. Allah swt berfirman dalam Q.S An-nisa / 12.

وَلَكُمْ نِصْفُ مَا تَرَكَ أَزْوَاجُكُمْ إِنْ لَمْ يَكُنْ لَهُنَّ وُلْدٌ

Terjemahnya:

“Dan bagimu (suami-suami) seperdua dari harta yang ditinggalkan oleh isteri-isterimu, jika mereka tidak mempunyai anak”²²

4) Sebab kesamaan agama, ketika seorang muslim meninggal sedangkan ia tidak memiliki ahli waris, baik ahli waris karena sebab nasab, pernikahan, ataupun *wala'* (memerdekakan budak) maka harta warisannya diserahkan kepada baitul mal untuk kemaslahatan umat Islam.²³

²¹Johan Sullivan, “Kajian Hukum Sebab-sebab Mendapat dan Tidak Mendapat Warisan Menurut Hukum Waris dalam Islam” *Jurnal Elektronik Bagian Hukum Keperdataan Fakultas Hukum Unsrat*, Vol. VII, No. 3 (Maret 2019): 90.

²²Departemen Agama RI, *Al-Quran dan Terjemahan* (Surabaya: CV. Fajar Mulya, 2009), 78.

²³Atmo Prawiro, *Fikih*, Edisi 2 (Jakarta: Direktorat KSKK Madrasah 2020), 155-156.

- c. Penyebab seorang ahli waris tidak mendapatkan warisan menurut hukum Islam.

Beberapa penghalang yang menyebabkan ahli waris kehilangan hak warisnya diantaranya yaitu:

- 1) Perbedaan agama, Hal ini didasarkan dari adanya perbedaan syariat dan pelaksanaan antara satu agama dan agama yang lain.
- 2) Perbudakan, karena tidak adanya hubungan kekeluargaan dan status seorang budak dipandang tidak mempunyai hak dalam mengurus hak milik pewaris.
- 3) Pembunuhan, ulama fikih sepakat bahwa pembunuhan yang dilakukan oleh ahli waris terhadap pewarisnya dapat menjadi penghalang untuk mendapatkan hak waris.
- 4) Hijab, secara etimologi hijab berarti *al-man'u* yang artinya menghalangi atau mencegah dan secara termologi yaitu terhalangnya seseorang dari sebagian atau semua harta warisannya karena ahli waris yang lebih dekat.²⁴

Pembagian harta warisan juga banyak dibahas dalam Al-Qur'an, antara lain dalam Q.S An-nisa / 4: 7.

لِّلرِّجَالِ نَصِيبٌ مِّمَّا تَرَكَ الْوَالِدَانِ وَالْأَقْرَبُونَ وَلِلنِّسَاءِ نَصِيبٌ مِّمَّا تَرَكَ الْوَالِدَانِ
وَالْأَقْرَبُونَ مِمَّا قَلَّ مِنْهُ أَوْ كَثُرَ نَصِيبًا مَّفْرُوضًا

²⁴Gibran Refto Walangadi, "Penyebab Mendapat dan Tidak Mendapat Warisan Menurut Hukum Waris Islam". *Jurnal Lex Privatum* Vol. IX No. 1 (Januari-Maret 2021): 58-60.

Terjemahnya:

Bagi orang laki-laki ada hak bagian dari harta peninggalan ibu-bapa dan kerabatnya, dan bagi orang wanita ada hak bagian (pula) dari harta peninggalan ibu-bapa dan kerabatnya, baik sedikit atau banyak menurut bahagian yang telah ditetapkan.²⁵

Menurut tafsir Al- Wajiz/ Syaikh Prof. Dr. Wahbah Az-zuhaili, pakar fikih dan tafsir negeri Suriah, ayat diatas bermakna:

Bagi kerabat laki-laki kecil maupun besar itu memiliki bagian atau porsi warisan yang ditinggalkan orang-orang yang wafat begitu juga kerabat perempuan baik yang kecil maupun besar bagaimanapun gendernya itu berhak menerima warisan dengan takaran baik sedikit maupun banyak. Allah menjadikan warisan itu sebaik hak yang melekat dan bagian tertentu. Penduduk jahiliyah itu tidak memberi warisan kepada anak-anak kecil laki-laki sampai mereka menyadarinya. Mereka hanya membagikan harta warisan hanya untuk para laki-laki saja sehingga ayat ini turun.²⁶

Pembagian warisan pada zaman sebelum dan setelah datangnya Islam sangat berbeda, dimana sebelum datangnya islam harta warisan hanya diberikan kepada anak laki-laki yang telah dewasa yang memiliki kekuatan untuk berperang dan dapat melindungi keluarganya dari musuh. Sedangkan kaum perempuan tidak mendapatkan harta warisan sepeserpun. Ketika datangnya Islam derajat kaum perempuan mulai terangkat dengan mendapatkan bagian dari harta warisan yang ditinggalkan oleh keluarganya.²⁷ Hukum mempelajari pembagian harta warisan yaitu fardu kifayah, artinya jika telah ada sebagian kelompok orang yang mempelajari ilmu tersebut, maka kewajiban yang lain telah gugur. Akan tetapi

²⁵Departemen Agama RI, *Al-Quran dan Terjemahan* (Surabaya: CV. Fajar Mulya, 2009), 78.

²⁶Wahdah Az-zuhaili, "Tafsir web Al-Quran Surah An-nisa ayat 7", <https://tafsirweb.com>.

²⁷Ayu Faizah, Ahmad Faqih Hasyim, "Keadilan Gender dalam Pembagian warisan: Studi Komparatif Pemikiran M. Quraish Shihab dalam Tafsir al-Misbah dan Munawir Sjadzali" *Jurnal Studi Al-Qur'an dan Tafsir* Vol. 1 No. 1 (April 2021): 129-130.

jika dalam suatu daerah tidak ada seorang pun yang mempelajari ilmu tersebut, maka semua penduduk daerah tersebut menanggung dosa.²⁸

d. Penerapan media kartu kuartet.

Penyajian materi mawaris dengan menggunakan kartu kuartet sebagai media pembelajaran dilakukan dalam bentuk permainan. Dalam penelitian ini menggunakan jenis kartu bergambar atau biasa disebut dengan kartu kuartet. Letak gambar berada di posisi tengah kartu dan dikombinasikan dengan kata-kata atau penjelasan materi tepat di bawah gambar. Fungsi penjelasan di dalam kartu menjadi penuntun para siswa agar dapat memahami isi materi. Dengan demikian berikut dikemukakan langkah-langkah penerapan media kartu kuartet yaitu:

- 1) Acak kartu secara bersamaan, kemudian 4 kartu kurtet didapatkan pada setiap pemain dan sisa kartu diletakkan di tengah-tengah pemain.
- 2) Pemain pertama menunjukkan kelawan pemain dengan menyebutkan nama kelompok kartu dan nama kartu (sub judul).
- 3) Apabila lawan pemain yang ditunjuk mempunyai nama kelompok kartu tersebut, maka akan diberikan kepada lawan yang meminta.
- 4) Apabila lawan pemain tidak memiliki nama kelompok kartu yang diminta, pemain harus mengambil satu kartu yang ada di tengah.
- 5) Jika 4 kartu telah mengumpulkan 1 tema, taruhlah di atas meja.
- 6) Pemain yang dapat mengumpulkan banyak tema kartu kuartet adalah pemenang pada permainan.²⁹

²⁸Harjan Syuhada, Sungarso, *Fikih Madrasah Aliyah*, Edisi 2 (Jakarta: PT Bumi Aksara 2019), 176.

Langkah-langkah penerapan media kartu kuartet yang digunakan oleh peneliti yaitu kurang lebih sama dengan yang dipaparkan di atas. Tetapi kartu kuartet yang digunakan adalah kartu kuartet yang di dalamnya sudah didesain dengan menggunakan materi mawaris.

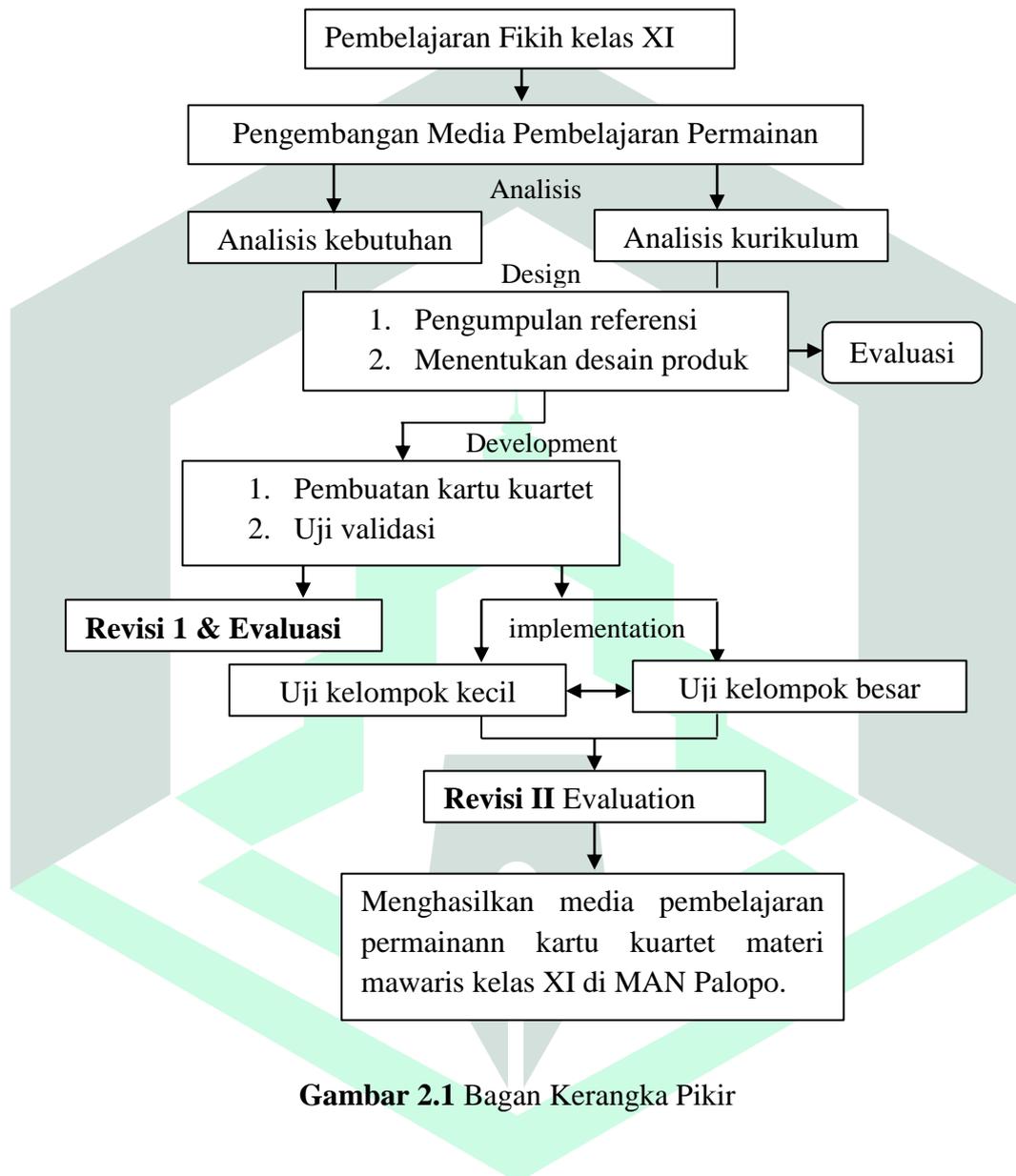
C. Kerangka Pikir

Pembelajaran Fikih merupakan mata pelajaran yang cenderung mempunyai kerumitan dalam setiap pokok pembahasannya diantaranya materi mawaris. Materi mawaris ini sangat perlu untuk dipelajari dan dimengerti. Meskipun demikian, masih ada siswa yang kurang memahami materi yang disajikan dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu dibutuhkan suatu media untuk menunjang proses pembelajaran didalam kelas. Salah satu aspek yang mempengaruhi keberhasilan pembelajaran adalah komunikasi yang baik antara guru dan siswa, dan juga suasana pembelajaran yang kondusif. Maka dibutuhkan teknik dan strategi yang mampu menghilangkan rasa bosan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hal tersebut, maka peneliti akan mengembangkan media pembelajaran menggunakan permainan kartu kuartet materi mawaris. Untuk memudahkan guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Penelitian pengembangan ini dilakukan berdasarkan model pengembangan *ADDIE* yang terdiri dari 5 tahapan yaitu: analisis (*analyzes*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), evaluasi (*evaluation*). Sebelum dikembangkan menjadi suatu produk, dilakukan langkah-

²⁹Siti Samsiyah, Hermansyah, Arief Kuswidyano, "Efektivitas Kartu Kuartet Terhadap Kemampuan Pemahaman Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV", *Jurnal Ilmiah PGSD* Vol. V No. 2 (November 2021): 121-122.

langkah yang secara ringkas ditampilkan dalam bentuk bagan kerangka pikir sebagai berikut:



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pikir

D. Hipotesis

Hipotesis yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Produk yang dihasilkan pada penelitian yaitu media kartu kuartet pada pembelajaran fikih materi mawaris kelas XI MAN Palopo.
2. Desain media pembelajaran kartu kuartet pada pembelajaran fikih materi mawaris yang dikembangkan memiliki dampak terhadap pembelajaran dengan melihat nilai validitas, praktis, dan efektifitasnya.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

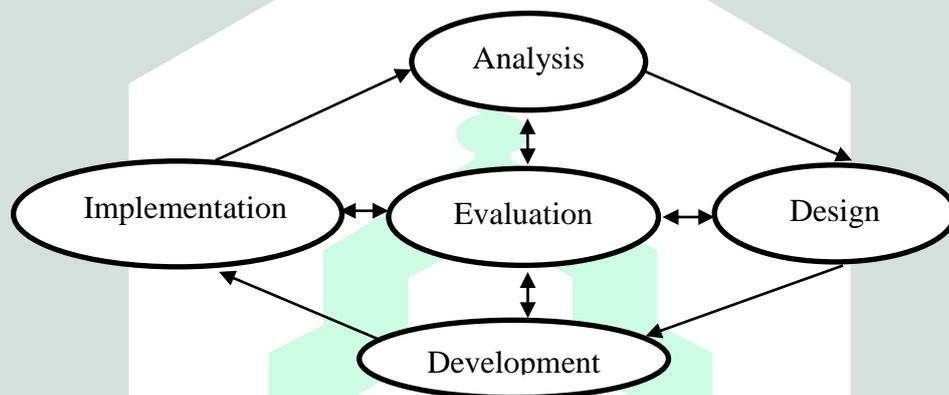
Jenis penelitian yang akan dilakukan adalah jenis pengembangan R&D (*Research and Development*). Penelitian R&D saat ini merupakan salah satu jenis penelitian yang banyak digunakan. Penelitian pengembangan merupakan salah satu jenis penelitian yang dapat menjadi penghubung atau pemutus kesenjangan antara penelitian dasar dengan penelitian terapan. Penelitian R&D sering diartikan sebagai suatu proses, langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru dan menyempurnakan produk yang telah ada. Produk dalam konteks ini tidak selalu berbentuk buku, modul, alat bantu pembelajaran, di kelas dan laboratorium, tetapi bisa juga menggunakan perangkat *software*.¹ Pada umumnya penelitian pengembangan dimulai dari tahap mempelajari hasil dari penelitian-penelitian yang berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan, serta dilakukan pengujian produk.²

Berdasarkan penjelasan di atas dapat dipahami bahwa penelitian pengembangan merupakan suatu proses pemecahan masalah yang dilakukan oleh seseorang atau kelompok untuk menghasilkan produk baru atau menyempurnakan yang telah ada menjadi lebih baik dan layak digunakan dalam proses

¹M. Askari Zakariah dkk. "*Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Action Research Research and Development R&D*". (Kolaka: Yayasan Pondok Pesantren Al Mawaddah Warrahmah: 2020), 78.

²Niswardi Jalinus dkk, *Riset Pendidikan dan Aplikasinya*, 3 (Padang: UNP Press, 2021), 120.

pembelajaran. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa kartu kuartet sebagai media pembelajaran dalam penyajian materi mawaris. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan *ADDIE*, yaitu analisis (*analysis*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), evaluasi (*evaluation*). Peneliti memilih model pengembangan ini karena lebih sistematis dan rinci. Secara umum tahapan pengembangan model *ADDIE* sebagaimana dikemukakan oleh Zeny Novia Adesfians dapat dilihat pada gambar 3.1.



Gambar 3.1 Model Pengembangan *ADDIE*.³

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini berlokasi di MAN Palopo Balandai Kecamatan. Bara Kota Palopo, Jl. Dr. Ratulangi, Sulawesi Selatan. Adapun waktu penelitian dilaksanakan selama dua bulan dimulai pada tanggal 02 Agustus sampai 05 September 2023.

³Zeny Novia Adesfiana dkk, "Pengembangan Chatbot Berbasis Web Menggunakan Model ADDIE" *Jurnal Khatulistiwa Informatika* Vol. 10 No. 2 (Desember 2022): 148.

C. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI tahun ajaran 2023/2024. Adapun objek penelitian yaitu penyajian media pembelajaran menggunakan permainan kartu kuartet sebagai media pembelajaran fikih yang diharap dapat mempermudah siswa dalam memahami materi terkhusus materi mawaris.

D. Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan *ADDIE*. Adapun tahapan-tahapan yang dilakukan dalam pengembangan media pembelajaran permainan kartu kuartet ini yaitu:

1. Menganalisis (*Analysis*)

Tahap pertama yang dilakukan yaitu analisis. Tahapan ini disesuaikan dengan model pengembangan yang digunakan yaitu model *ADDIE*. Tahap analisis ini merupakan tahapan awal yang dilakukan untuk menganalisis ketersediaan sumber belajar dan metode yang digunakan guru saat proses pembelajaran. Hasil analisis ini diperoleh dari lembar angket yang diberikan kepada 38 siswa kelas XI dan 2 guru mata pelajaran Fikih di MAN Palopo. Setelah menemukan permasalahan yang ada di sekolah dari tabulasi hasil angket analisis kebutuhan dilanjut ke tahap evaluasi, dengan cara mencari solusi dari permasalahan yang ada seperti menentukan produk yang akan dibuat.

2. Perancangan (*Design*)

Setelah menemukan permasalahan dari tahap analisis, tahap selanjutnya yaitu tahap perancangan. Tahap ini dilakukan untuk merancang atau mendesain

media yang akan dikembangkan berupa media pembelajaran permainan kartu kuartet materi mawaris. Adapun tahap perancangan ini meliputi:

a. Pembuatan desain media pembelajaran permainan kartu kuartet

Pada tahap ini akan dilakukan perancangan desain kartu kuartet yang meliputi:

- 1) Membuat kerangka inti dari kartu kuartet dan isi materi yang memuat sub materi mawaris kelas XI.
- 2) Menentukan spesifikasi kartu kuartet seperti gambar.
- 3) Mengumpulkan sumber referensi, materi, untuk produk yang akan dikembangkan.

b. Menyusun instrumen

Pada tahap ini, peneliti melakukan penyusunan instrumen validasi yang nantinya akan diberikan kepada tiga validator. Adapun format validasi dan aspek yang akan dinilai berupa format dari kartu kuartet, baik dari segi bahasa, isi, dan media. Selanjutnya instrumen validasi yang telah dibuat akan dievaluasi dengan cara tanya-pertanyaan yang ada dalam lembar validasi disesuaikan dengan produk yang akan dibuat untuk menyempurnakan hasil perancangan.

3. Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan merupakan tahap penyempurnaan produk dalam bentuk media pembelajaran yang siap digunakan melalui uji validasi dan revisi dari validator. Adapun yang dilakukan pada tahap ini yaitu:

a. Pembuatan kartu kuartet

Pada tahap ini dilakukan penggabungan semua rancangan yang telah dibuat (desain dari awal) dalam hal ini yakni pembuatan kartu kuartet.

b. Uji validasi

Media yang telah dirancang selanjutnya akan validasi. Pada tahap ini dilakukan uji validasi oleh tiga ahli yang kompeten dalam bidangnya, untuk mengetahui tingkat kelayakan atau valid tidaknya produk yang dikembangkan sebagai media pembelajaran.

c. Revisi validasi kartu kuartet

Setelah melakukan validasi produk dari tiga ahli yang kompeten dalam bidangnya, peneliti melakukan evaluasi dengan cara merevisi sesuai dengan saran dan komentar yang diberikan oleh validator.

4. Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap ini peneliti melakukan uji coba produk. Media pembelajaran yang telah dinyatakan valid oleh validator maka akan lanjut ke tahap pengimplementasian. Tahap ini dilakukan untuk mengetahui tingkat kepraktisan produk yang dikembangkan. Pada tahap ini dilakukan uji coba kelompok kecil dan kelompok besar. Uji kelompok kecil terlebih dahulu, kemudian akan di uji cobakan dalam kelompok besar. Uji kelompok kecil dan kelompok besar ini dilakukan untuk melihat tingkat kepraktisan kartu kuartet melalui angket praktikalitas. Pada tahap ini dilakukan evaluasi dari hasil angket praktikalitas, berupa perbaikan atau saran yang diberikan oleh siswa.

5. evaluasi (*Evaluation*)

Tahap pembuatan produk yang terakhir dalam model *ADDIE* disebut tahap evaluasi. Pada tahap ini peneliti melakukan evaluasi formatif berupa soal-soal yang berkaitan dengan materi mawaris. Evaluasi juga digunakan untuk melakukan perbaikan pada setiap tahapan, untuk menyempurnakan dan mengetahui efektivitas produk yang dikembangkan.

E. Teknik Pengumpulan Data

Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu lembar analisis kebutuhan guru dan siswa, data validasi, praktikalitas dan efektifitas. Data validasi diperoleh dari lembar validasi oleh ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi. Data praktikalitas diperoleh dari uji praktikalitas berupa angket respon siswa. Kemudian data efektifitas diperoleh dari hasil tes formatif yaitu berupa soal-soal materi mawaris.

1. Lembar Analisis Kebutuhan

Lembar analisis ini digunakan untuk memperoleh data terkait permasalahan yang terjadi di kelas serta kebutuhan siswa dan guru terhadap media dalam proses pembelajaran. Hasil analisis ini kemudian dapat dilakukan perancangan media yaitu media pembelajaran permainan kartu kuartet.

2. Lembar Validasi Ahli

Uji validasi dilakukan oleh tiga validator yang kompeten dalam bidangnya masing-masing. Adapun tujuan dilakukan validasi untuk mengetahui apakah media yang dikembangkan layak untuk diuji cobakan di sekolah atau tidak. Adapun kisi-kisi indikator penilaian produk yang dikembangkan yaitu:

a. Lembar validasi ahli media

Validasi ini bertujuan untuk melakukan uji kelayakan media pembelajaran. Adapun kisi-kisi indikator yang digunakan sebagaimana yang dikemukakan oleh Urip Purnomo dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Indikator Validasi Ahli Media⁴

No.	Aspek Penilaian	Indikator
1.	Tampilan	Keterpaduan Pemilihan Warna pada Kartu Kuartet.
2.	Desain/ Bentuk kartu	Teks dalam Kartu Kuartet Kejelasan Cetakan dan Kualitas Bahan yang Digunakan
3.	Penggunaan	Penggunaan Media Kartu Kuartet

b. Lembar validasi materi

Tujuan dari validasi ahli materi ini untuk memperoleh valid tidaknya materi yang ada di dalam kartu kuartet. Adapun kisi-kisi indikator validasi ahli materi diadaptasi dari standar penelitian bahan ajar yang dikembangkan Urip Purnomo dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Indikator Validasi Ahli Materi⁵

No.	Aspek Penilaian	Indikator
1.	Kelayakan Isi	a. Kesesuaian materi dengan Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD) b. Keakuratan materi c. Kemutakhiran Materi d. Mendorong keingintahuan
2.	Kelayakan penyajian	a. Teknik penyajian

⁴Mukhlisin. *Pengembangan Modul Praktikum Mata Kuliah Perbaikan dan Perawatan Peralatan Audio Vidio pada Jurusan Pendidikan Teknik Elektronika Ft-Unm*, (Makassar: Ristekdikti: 2019), 6.

⁵Mukhlisin. *Pengembangan Modul Praktikum Mata Kuliah Perbaikan dan Perawatan Peralatan Audio Vidio pada Jurusan Pendidikan Teknik Elektronika Ft-Unm*, (Makassar: Ristekdikti: 2019), 7.

Lanjutan Tabel 3.2

3.	Kelayakan kontekstual	a. Hakikat Kontekstual b. Komponen kontekstual
----	-----------------------	---

c. Lembar validasi ahli bahasa

Lembar validasi ini berisi indikator penilaian terhadap produk yang dikembangkan. Sebagai tolak ukur valid tidaknya penggunaan bahasa yang ada pada kartu kuartet. Adapun kisi-kisi indikator validasi ahli bahasa yang diadaptasi dari standar penelitian bahan ajar yang dikembangkan Urip Purnomo dapat dilihat pada tabel berikut

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Indikator Validasi Ahli Bahasa⁶

No.	Aspek Penilaian	Indikator
1.	Lugas	Ketepatan struktur kalimat Keefektifan kalimat Kebakuan istilah.
2.	Komunikatif	Pemahaman terhadap pesan atau informasi
3.	Dialogis dan Interaktif	Mampu memotivasi dan mendorong berpikir kritis
4.	Kesesuaian dengan Perkembangan Siswa	Kesesuaian dengan perkembangan intelektual dan emosional siswa
5.	Kesesuaian dengan Kaidah Bahasa	Ketepatan ejaan dan ketetapan tata bahasa

d. Lembar Validasi Tes Formatif

Lembar tes formatif ini, berisikan indikator yang akan dinilai oleh validator sebagai tolak ukur dari valid tidaknya tes formatif terhadap penilaian kognitif siswa pada kartu kuartet. Tes formatif dalam penelitian ini digunakan untuk mengukur efektivitas media yang dikembangkan. Beberapa indikator penilaian tes formatif dapat dilihat pada tabel berikut:

⁶Mukhlisin. *Pengembangan Modul Praktikum Mata Kuliah Perbaikan dan Perawatan Peralatan Audio Vidio pada Jurusan Pendidikan Teknik Elektronika Ft-Unm*, (Makassar: Ristekdikti: 2019), 7.

Tabel 3.4 Indikator Validasi Tes Formatif Essay dan Pilihan Ganda⁷

No.	Aspek	Aspek yang dinilai
1.	Penilaian Isi	<p>Soal sesuai dengan materi dan kompetensi yang diukur atau diajarkan.</p> <p>Pilihan jawaban homogen (campuran) dan logis ditinjau dari segi materi</p> <p>Isi materi yang ditanyakan sesuai dengan tingkat pemahaman siswa.</p>
2.	Penilaian Konstruk	<p>Soal mengukur kemampuan kognitif siswa.</p> <p>Menggunakan kata tanya atau perintah yang menuntut jawaban uraian.</p> <p>Menggunakan petunjuk yang jelas dalam mengerjakan soal.</p> <p>Menggunakan pedoman penskoran.</p> <p>Rumusan pertanyaan menggunakan kalimat tanya atau perintah yang jelas.</p>
3.	Penilaian Bahasa	<p>Rumusan kalimat soal komunikatif.</p> <p>Butir soal menggunakan bahasa indonesia yang baku.</p> <p>Tidak menggunakan kata atau ungkapan yang menimbulkan penafsiran ganda atau salah artian.</p> <p>Tidak menggunakan bahasa yang tabu (tidak diperbolehkan).</p> <p>Rumusan soal tidak mengandung kata atau ungkapan yang dapat menyinggung perasaan siswa.</p>
3.	Angket	<p>Angket dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui tingkat kepraktisan serta tingkat kebutuhan siswa dan guru terhadap media yang telah dikembangkan. Adapun kisi-kisi indikator dalam lembar angket praktikalitas dan analisis terhadap media yang dikembangkan sebagai berikut.</p>

⁷Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan, *Juknis Analisis Butir Soal di SMA* (Bandung: Direktorat Jendral Pendidikan Dasar dan Menengah dan Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Atas 2010).

a. Angket praktikalitas

Angket praktikalitas ini digunakan untuk mengukur tingkat kepraktisan media kartu kuartet yang dikembangkan. Adapun kisi-kisi indikatornya dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.5 Kisi-Kisi Indikator Angket Praktikalitas

Indikator	Sub Indikator
Praktikalitas	Mudah digunakan Penggunaan media yang efisien
Efektifitas	Menarik perhatian siswa Keterjangkauan Interaktivitas Kreativitas

b. Angket analisis kebutuhan

Angket analisis kebutuhan ini digunakan untuk mengetahui kebutuhan dan kesesuaian kurikulum terhadap media yang dikembangkan. Angket yang digunakan berisi beberapa indikator sebagai bahan untuk memperoleh informasi yang diinginkan. Adapun indikator analisis kebutuhan ini dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.6 Kisi-Kisi Indikator Analisis Kebutuhan untuk Guru

No	Indikator
1	Metode yang digunakan guru dalam proses pembelajaran
2	Penggunaan media pembelajaran

Tabel 3.7 Kisi-Kisi Indikator Analisis Kebutuhan untuk Siswa

No	Indikator
1	Materi ajar Fikih
2	Media pembelajaran
3	Metode pembelajaran

4. Lembar Tes Formatif

Lembar tes formatif ini digunakan untuk mengukur efektivitas penggunaan media yang dikembangkan. Tes formatif ini juga digunakan untuk mengukur sejauh mana tingkat pengetahuan siswa dalam proses pembelajaran berlangsung dari penggunaan media yang telah dibuat.

F. Teknik Analisis Data

Analisis data dapat dikatakan sebagai salah satu kegiatan yang dilakukan setelah data dari seluruh responden dan sumber data lain dikumpulkan. Dari data hasil penelitian yang diperoleh akan dianalisis melalui dua teknik analisis statistik sebagai berikut:

1. Analisis deskriptif kualitatif

Teknik analisis deskriptif kualitatif ini digunakan untuk mengolah data hasil tinjauan ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa, guru dan dosen pembimbing. Teknik analisis data ini dilakukan dengan mengelompokkan informasi berupa saran, kritikan, serta tanggapan yang terdapat dalam lembar validasi. Hasil analisis ini nantinya akan digunakan untuk keperluan revisian produk.

2. Analisis deskriptif kuantitatif

Teknik analisis ini digunakan untuk mengolah data yang diperoleh melalui lembar validasi, lembar analisis, angket praktikalitas dan lembar tes formatif.

a. Analisis kebutuhan

Hasil analisis data terhadap kebutuhan diperoleh dari tabulasi 38 siswa dan 2 guru mata pelajaran fikih sebagai responden. Analisis kebutuhan ini dilakukan

dengan mengisi lembar kuesioner dari beberapa pertanyaan. Dan dipilih sesuai dengan kondisi yang dialami guru maupun siswa, yang kemudian diisi dengan tanda centang (✓) pada skala guttman.

Tabel 3.8 Skala Guttman⁸

Alternatif (+)	Skor	Alternatif (-)	Skor
Ya	1	Ya	0
Tidak	0	Tidak	1

Berdasarkan hasil pengisian kuesioner oleh beberapa responden dapat diketahui hasilnya dengan menggunakan rumus:

$$P = \frac{f}{n} \times 100$$

Keterangan:

P: Persentase skor responden

F: Frekuensi skor responden

N: Jumlah responden

Adapun pengklasifikasian yang akan digunakan atau perhitungan nilai terhadap analisis kebutuhan ini, dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.9 Kriteria Terhadap Hasil Analisis Kebutuhan⁹

Interval	Kriteria
1%-1,9%	Tidak dibutuhkan
2%- 25,9%	Sebagian kecilnya dibutuhkan
26%- 49,9%	Kurang dari setengah dibutuhkan
50%	Sebagian dibutuhkan

⁸Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2013, 96.

⁹Muggaran, *Pemanfaatan Open Source Software Pendidikan oleh Mahasiswa dalam Rangka Implementasi Undang-Undang No. 19 Tahun 2002 Tentang Hak Cipta* (Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia, 2012), 75.

Lanjutan Tabel 3.9

50,1% - 75,9%	Lebih dari setengah dibutuhkan
76% - 99,9%	Sebagian besarnya dibutuhkan
100%	Sangat dibutuhkan

b. Teknik analisis data validasi

Teknik analisis data validasi diperoleh dari tabulasi oleh tiga validator yang kompeten mengenai kesesuaian materi, bahasa dan media terhadap produk yang dikembangkan. Adapun kegiatan yang dilakukan dalam proses analisis data kevalidan adalah pengisian lembar validasi setiap instrumen yang diberikan oleh validator untuk kemudian diisi dengan tanda centang (✓) pada skala likert 1-5.

Tabel 3.10 Skala Likert¹⁰

Skor	Keterangan
1	Sangat Tidak Setuju
2	Tidak Setuju
3	Ragu-Ragu
4	Setuju
5	Sangat Setuju

Berdasarkan lembar validasi yang telah diisi oleh validator maka dapat ditentukan validasinya dengan rumus presentase sebagai berikut:

$$V = \frac{\sum \text{Skor yang diberikan validator}}{\text{skor tertinggi} \times \text{banyaknya pernyataan}} \times 100$$

Untuk menginterpretasi nilai validitas, maka digunakan pengklasifikasian validitas sebagaimana yang ditunjukkan pada tabel berikut:

¹⁰Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2016), 134-135.

Tabel 3.11 Kriteria Validitas Ahli¹¹

Interval	Kriteria Validitas	Keterangan
81% - 100%	Sangat Valid	Tidak revisi
61% - 80%	Valid	Tidak revisi
41% - 60%	Cukup Valid	Revisi sebagian
21% - 40%	Kurang Valid	Revisi ulang dan pengkajian ulang materi
10% - 20%	Tidak Valid	Revisi total

c. Teknik analisis data kepraktisan

Setelah instrumen penilaian divalidasi dan hasilnya dinyatakan valid maka tahap selanjutnya dilakukan teknik analisis data kepraktisan. Teknik analisis data kepraktisan diperoleh dari hasil data tabulasi yang dilakukan oleh siswa dicari persentasenya dengan menggunakan rumus:

$$\text{persentase} = \frac{\sum \text{skor per item}}{\text{skor maksimum}} \times 100.^{12}$$

Berdasarkan hasil persentase tersebut, kemudian dikategorikan sesuai dengan kategori praktikalitas instrumen media pembelajaran pada tabel berikut:

Tabel 3.12 Kategori Uji Praktikalitas Produk¹³

Interval	Kriteria
81% - 100%	Sangat praktis
61% - 80%	Praktis
41% - 60%	Cukup praktis
21% - 40%	Kurang praktis

¹¹Doni Tri Putra Yanto, "Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif pada Proses Pembelajaran Rangkaian Listrik", *Jurnal Inovasi dan Teknologi*, Vol 1 No. 19, (2019): 79.

¹²Ridwan, *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*, (Bandung: Alfabeta, 2018), 6.

¹³Anita Nuana Nurseng, Syamsu Sanusi, Firman, Mirna wati, " Pengembangan Model pembelajaran *Role Playing* Terintegrasi Budaya *Tudang Sipulung* di Sekolah Dasar: *Jurnal Sinestesia*, Vol 13, No. 1, (2023): 217.

d. Teknik analisis data efektivitas

Efektivitas merupakan faktor penting dalam pembelajaran. Analisis efektivitas penggunaan media pembelajaran dapat dilakukan dengan terlebih dahulu melakukan pengujian terhadap penilaian hasil belajar siswa. Media kartu kuartet dapat dilihat keefektifannya dari nilai rata-rata hasil belajar siswa yang memenuhi ketuntasan klasikal yaitu 75%. Apabila siswa memperoleh skor ≥ 75 dari 100 skor maksimum maka siswa telah mencapai nilai ketuntasan. Kemudian ketuntasan klasikal dapat dicapai jika 75% dari jumlah siswa dikelas telah mencapai skor ≥ 75 . Adapun rumus untuk menghitung nilai ketuntasan klasikal siswa yaitu:

$$KK (\%) = \frac{\sum ST}{n} \text{ }^{14}$$

Keterangan:

KK (%) = Ketuntasan Klasikal

ST = Jumlah siswa yang mencapai KKM

n = Jumlah siswa di kelas

Media permainan kartu kuartet ini dikatakan efektif apabila hasil belajar siswa mencapai ketuntasan klasikal $\geq 75\%$ dari jumlah siswa di kelas yang mencapai skor ≥ 75 .

¹⁴Muhammad Afandi, *Evaluasi Pembelajaran Sekolah Dasar* (Jakarta: Unissula Press, 2015), 82.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Hasil Penelitian

1. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

a. Sejarah Madrasah Aliyah Negeri Palopo

Madrasah Aliyah Negeri Palopo merupakan institusi pendidikan yang berada dibawah naungan Kementrian Agama Republik Indonesia, diharapkan dapat menjadi jawaban dari tantangan zaman sekarang ini. Madrasah sebagai lembaga pendidikan Islam yang bersifat formal telah berkembang dalam kehidupan masyarakat Islam Indonesia. Berbagai langkah kebijaksanaan pendidikan dalam upaya meningkatkan mutu telah banyak dilakukan oleh penyelenggara pendidikan di Madrasah Aliyah Negeri Palopo di antaranya; pembinaan kelembagaan, kurikulum, ketenagaan, sarana dan prasarana dan perubahan sistem pada hal-hal lainnya.

Madrasah Aliyah Negeri (MAN) Palopo adalah alih fungsi dari PGAN (Pendidikan Guru Agama Negeri) Palopo. PGAN Palopo didirikan pada tahun 1960, yang namanya adalah PGAN 4 Tahun (setingkat SLTP), kemudian masa belajarnya ditambah 2 tahun menjadi PGAN 6 Tahun (setingkat SLTA). Hal ini berlangsung dari tahun 1968 sampai dengan 1986, kemudian pada tahun 1986 sampai dengan tahun 1993 masa belajarnya berubah menjadi tiga tahun setelah MTS mengalami perubahan dari PGAN 4 tahun.

PGAN Palopo yang belajar selama tiga tahun itu berakhir pada tahun 1993. Dan dua tahun menjelang masa belajar PGAN Palopo berakhir, yaitu pada

tahun 1990 dialih fungsikan menjadi Madrasah Aliyah Negeri Palopo. Hal ini didasarkan pada surat keputusan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 64 Tahun 1990 pada tanggal 25 April 1990.¹

b. Identitas Madrasah

- 1) Nama Madrasah : Madrasah Aliyah Negeri Kota Palopo
- 2) Nomor Statistik : 131173730001
- 3) Provinsi : Sulawesi Selatan
- 4) Kota : Palopo
- 5) Kecamatan : Bara
- 6) Kelurahan : Balandai
- 7) Jalan : Dr. Ratulangi
- 8) Kode Pos : 91914
- 9) Nomor Telepon : 0471-21671
- 10) Nomor Fax : 0471-21671
- 11) Alamat Madrasah : JLN. DR. Ratulangi Balandai Kota Palopo
- 12) Luas Madrasah : 39,279 KM

c. Visi dan Misi Madrasah Aliyah Negeri Palopo

1) Visi Madrasah Aliyah Negeri Palopo

“Terwujudnya insan yang beriman, bertaqwa, cerdas, dan menguasai IPTEK serta mampu bersaing di tingkat lokal maupun global”.

¹ Dokumen dari Staf TU Madrasah Aliyah Negeri Palopo, 2023.

2) Misi Madrasah Aliyah Negeri Palopo

- a) Menumbuhkan penghayatan terhadap nilai-nilai keikhlasan dan mengamalkan dalam kehidupan sehari-hari-hari.
- b) Melaksanakan pembelajaran dan bimbingan secara efektif dan efisien sehingga siswa dapat berkembang secara optimal sesuai potensi yang dimiliki.
- c) Meningkatkan motivasi dan percaya diri dalam belajar baik secara pribadi maupun kelompok.
- d) Membudayakan disiplin dan etos kerja yang produktif.

d. Tujuan

- 1) Menciptakan sistem komunikasi yang baik.
- 2) Meningkatkan keterampilan dan kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran dengan berbagai pendekatan yang berbasis ICT (*Information and Communication Technology*).
- 3) Meningkatkan profesionalisme, amanah dan bertanggung jawab guru melalui tarbiyah dan pelatihan-pelatihan.
- 4) Meningkatkan kemampuan peserta didik dalam mengaplikasikan teknologi informasi yang siap bersaing di era revolusi industry 4.0.
- 5) Meningkatkan *skill* atau keterampilan peserta didik dalam menghadapi persaingan global.
- 6) Menjadi lingkungan madrasah sebagai sumber belajar.
- 7) Meningkatkan lingkungan madrasah sebagai sumber belajar.

- 8) Meningkatkan peran peserta didik terhadap pemahaman agama yang benar sesuai metode Rasulullah Saw.

e. Keadaan Guru, dan Siswa

Keadaan guru, dan siswa di Madrasah Aliyah Negeri Palopo dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.1 Keadaan Guru

No.	Nama	Pangkat/Gol	Jabatan
1.	Dra. Hj. Jumrah, M.Pd.I	Pembina, IV/a	Kepala Madrasah
2.	Dra. Ruhaya, M.Pd.	Pembina, Tk.I, IV/b	Guru Sejarah Indonesia
3.	Drs. Sofyan Lihu	Pembina, Tk.I, IV/b	Wali Kelas
4.	Udding, S.Pd.	Pembina, Tk.I, IV/b	Wali Kelas
5.	Dra. Maida Hawa, M.Pd.I.	Pembina, Tk.I, IV/b	Wali Kelas
6.	Dra. Nurwahidah	Pembina, Tk.I, IV/b	Guru Biologi
7.	Kasiatun, S.Pd.	Pembina, Tk.I, IV/b	Guru B. Indonesia
8.	Dra. Jumiati Sinarji	Pembina, IV/a	Pengelola Lab. Biologi
9.	Dra. Jumaliana	Pembina, IV/a	Wali Kelas
10.	Drs. Haeruddin, M.Pd.	Pembina, IV/a	Pembina KIR
11.	Rahmawati, SS.	Pembina, IV/a	Wali Kelas
12.	Abdul Wahhab, S,Si., M.Pd.	Pembina, IV/a	Wakamad Humas
13.	Hadrah, SE., M.Si.	Pembina, IV/a	Ka. Perpustakaan
14.	Bebet Rusmasari Kundolini, S.Pd.	Pembina, IV/a	Pembina KIR
15.	Rahmah, S.Ag, S.Pd., M.Pd	Pembina, IV/a	Wali Kelas
16.	Alahuddin, S.Fil.I., M.Pd.I	Pembina, IV/a	Pembina Tahfidz Qur'an
17.	Indarmi H. Renta, S.Ag.	Pembina, IV/a	Pembina Pramuka
18.	Dra. St. Nun Ainun Yahya	Pembina, IV/a	Guru Akidah Akhlak
19.	Dra. Hj. Nurpati	Pembina, IV/a	Wali Kelas
20.	Drs. Abd. Muis Achmad	Pembina, IV/a	Wakamad Sarpras
21.	Hisdayanti, ST.	Pembina, IV/a	Pengelola Lab. Kimia
22.	Rizal Syarifuddin, SE.	Pembina, IV/a	Wali kelas
23.	Faisal Syarifuddin, ST.	Pembina, IV/a	Guru Fisika
24.	Darwis, S.Pd.	Pembina, IV/a	Guru Penjaskes
25.	Sugiyah, SP.	Penata, Tk.I III/d	Pengelola Lab Fisika
26.	Sujarno, S.Ag, M.Pd.I.	Penata, Tk.I III/d	Guru Geografi
27.	Yusni, ST.	Penata, Tk.I III/d	Wali Kelas
28.	Muh. Nashir Takbir, S.Kom, M.Pd.	Penata, Tk.I III/d	Kepala Lab. TIK

Lanjutan Tabel 4.1

29.	Andi Sriwahyuli, S.Pd., M.Pd.	Penata, Tk.I III/d	Wali Kelas
30.	Saodah, S.Pd.I	Penata, Tk.I III/d	Guru Fikih
31.	Mustakin, SE.	Penata Muda, Tk.I/III/b	Wali Kelas
32.	Asriani Baso, S.Ag.	Penata Muda, Tk.I/III/b	Wali Kelas
33.	Paulus Baan, S.T.	Penata Muda, Tk.I/III/b	Wakamad Kurikulum
34.	Irfan Rizal, S.Or.	Penata Muda, Tk.I/III/b	Guru Penjaskes
35.	Husniati Muhyirung, S.Pd.,M.Pd	Penata Muda, Tk.I/III/b	Wali Kelas
36.	Musril Hamzah, S.Pd.	Penata Muda, Tk.I/III/b	Wali Kelas
37.	Suhria Fachmi Ahlan, S.Pd.	Penata Muda, III/a	Wali Kelas
38.	Suciaty Rustam, S.Pd.	Penata Muda, III/a	Wali Kelas
39.	Zulfitriah Hasim, S.Pd.	Penata Muda, III/a	Pembina Pramuka
40.	Titin Harfiana, S.Pd.I.	Penata Muda, III/a	Guru Akidah Akhlak
41.	Nasrun Nawir, S.Pd.	Penata Muda, III/a	Wali Kelas
42.	Fakhrul Islam, S.Pd.	Penata Muda, III/a	Wali Kelas
43.	A. Nur Amaliah Batari, S.Pd.	Penata Muda, III/a	Wali Kelas

Sumber: Arsip Madrasah Aliyah Negeri Palopo Tahun 2023

Adapun keadaan siswa di Madrasah Aliyah Negeri Palopo pada tahun ajaran 2023/2024 sebagai berikut:

Tabel 4.2 Keadaan Siswa

No.	Kelas	Jumlah
1.	X	273
2.	XI	234
3.	XII	216
Jumlah Keseluruhan		273

f. Kondisi Sarana dan Prasaran

Adapun kondisi sarana dan prasarana yang ada di Madrasah Aliyah Negeri Palopo dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.3 Kondisi Sarana dan Prasarana MAN Palopo

No	Jenis Sarana	Keadaan			Jumlah
		Baik	Rusak Ringan	Rusak Berat	
1.	Gedung Aula	2	-	-	2
2.	Ruang Kelas	19	5	1	25
3.	Ruang Kepala Sekolah	1	-	-	1
4.	Ruang Guru	1	-	-	1
5.	Ruang Perpustakaan	1	-	-	1
6.	Ruang Komputer	2	-	-	2
8.	Laboratorium Biologi	1	-	-	1
9.	Laboratorium Fisika	1	-	-	1
10.	Laboratorium Kimia	1	-	-	1
11.	Laboratorium Bahasa	1	-	-	1
12.	Life Skill	1	-	-	1
13.	Kamar Mandi / wc	9	3	2	14
14.	Ruang UKS	1	-	-	1
15.	Ruang Pramuka	1	-	-	1
16.	Ruang Osis	1	-	-	1
17.	Ruang BK	1	-	-	1
18.	Ruang Keterampilan	1	-	-	1
19.	Ruang Koperasi	-	-	-	-
20.	Ruang Tata Usaha	2	-	-	2
21.	Lapangan Bulu Tangkis	1	1	-	2
22.	Lap. Tenis Meja	1	-	-	1
23.	Lap. Volly	-	2	-	2
24.	Lap. Basket	1	-	-	1

Sumber: Arsip Madrasah Aliyah Negeri Palopo Tahun 2023.

Tabel 4.4 Sumber Belajar Pendidikan Agama Islam

No	Judul/Jenis Buku	Jumlah
1	Fikih	75
2	Akidah Akhlak	75
3	Sejarah Kebudayaan Islam	75
4	Qur'an Hadits	75
5	Al-Qur'an dan Terjemahan	40
	Jumlah Keseluruhan	340

Sumber: Perpustakaan Madrasah Aliyah Negeri Palopo

2. Deskripsi Prosedur Penelitian

Setelah peneliti melakukan penelitian di MAN Palopo peneliti telah memiliki rancangan dalam mengembangkan media permainan Kartu Kuartet yang sebelumnya telah direncanakan. Sesuai dengan prosedur penelitian di BAB III bahwa media pembelajaran yang dikembangkan pada penelitian ini disusun dan dikembangkan berdasarkan model pengembangan *ADDIE*, adapun tahap pengembangannya yaitu:

a. Analisis (*Analysis*)

Tahapan analisis ini dilakukan untuk memperoleh informasi yang berkaitan dengan media pembelajaran yang akan dikembangkan agar sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Dalam penelitian ini, peneliti melakukan dua tahap analisis yaitu analisis kebutuhan dan analisis tujuan pembelajaran.

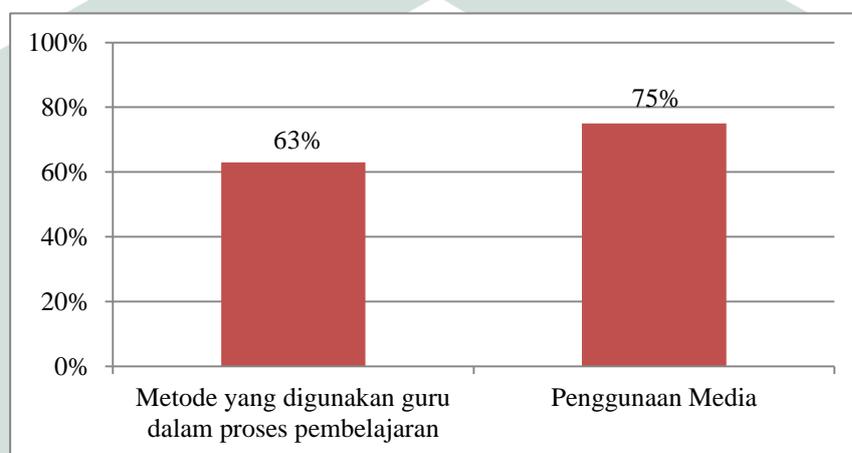
1) Analisis kebutuhan

Peneliti melakukan analisis terhadap kebutuhan siswa dan guru dalam proses pembelajaran. Untuk mengetahui apakah produk yang ingin dikembangkan dibutuhkan atau tidak, peneliti mengumpulkan informasi melalui penyebaran angket kepada siswa dan guru. Jumlah pertanyaan lembar angket guru berisikan 10 butir pertanyaan yang berkaitan dengan metode yang digunakan dalam proses pembelajaran, dan penggunaan media pembelajaran. Adapun jumlah pertanyaan untuk siswa berisi 8 butir pertanyaan yang berkaitan dengan materi pembelajaran, media pembelajaran, dan metode yang digunakan guru dalam proses pembelajaran. Adapun jumlah responden analisis kebutuhan dalam penelitian ini

terdiri dari 28 siswa kelas XI dan 2 Guru mata pelajaran Fikih. Adapun hasil analisis kebutuhan dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.5 Hasil Analisis Kebutuhan Guru

No.	Indikator	Presentase (%)	
		Ya	Tidak
1.	Metode yang digunakan guru dalam proses pembelajaran.	63%	38%
2.	Penggunaan Media.	75%	25%



Gambar 4.1 Diagram Hasil Analisis Kebutuhan Guru

Tabel 4.5 menunjukkan perolehan hasil analisis oleh 2 orang guru pada tiap-tiap item dengan:

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

$$P = \frac{2}{2} \times 100\%$$

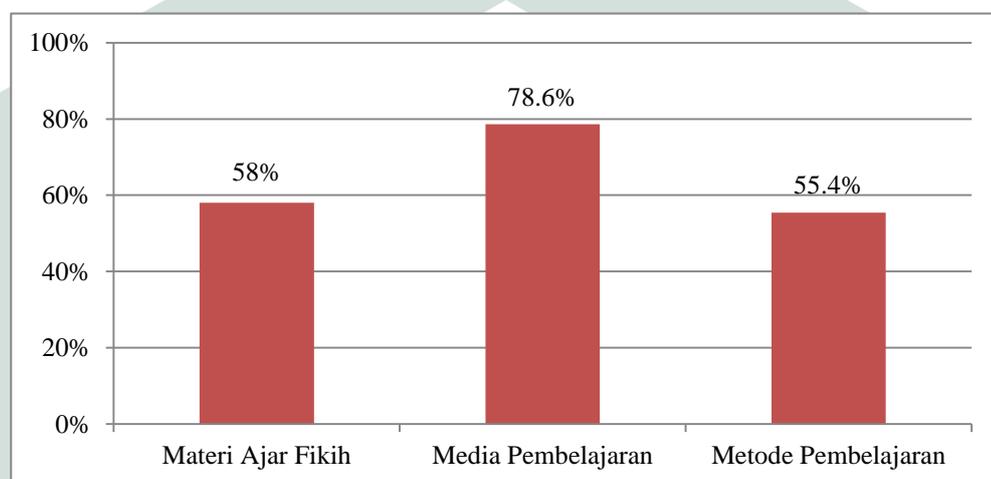
$$= 100\%$$

Hasil tabulasi kuesioner pada tabel 4.5 terkait analisis kebutuhan menunjukkan bahwa metode yang digunakan guru dalam proses pembelajaran memperoleh nilai persentase 63%. Selanjutnya pada indikator media pembelajaran memperoleh nilai persentase 75%. Berdasarkan hasil analisis tersebut dapat

diketahui bahwa media pembelajaran kartu kuartet pada pembelajaran fikih materi mawaris sangat dibutuhkan dengan perolehan nilai yang dihasilkan.

Tabel 4.6 Hasil Analisis Kebutuhan Siswa

No	Indikator	Presentase	
		Ya	Tidak
1	Materi ajar fikih.	58%	42%
2.	Media pembelajaran.	78,6%	21,4%
3.	Metode pembelajaran.	55,4%	44,6%



Gambar 4.2 Hasil Analisis Kebutuhan Siswa

Tabel 4.6 menunjukkan perolehan hasil analisis kebutuhan oleh 28 siswa pada tiap-tiap item dengan:

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

$$P = \frac{2}{2} \times 100\%$$

$$= 100\%$$

Hasil tabulasi angket analisis kebutuhan siswa pada tabel 4.6 menunjukkan bahwa materi ajar fikih memperoleh nilai persentase 58%. Pada indikator media pembelajaran memperoleh nilai persentase 78,6%. Selanjutnya pada indikator metode pembelajaran memperoleh nilai persentase 55,4%. Berdasarkan hasil

analisis tersebut dapat diketahui bahwa media pembelajaran kartu kuartet pada pembelajaran fikih materi mawaris sangat dibutuhkan dengan perolehan nilai yang dihasilkan.

b. Desain (*Design*)

Tahap desain ini merupakan tahap perancangan konsep media yang akan dibuat, setelah melakukan tahap analisis kebutuhan guru dan siswa. Pada tahap ini, peneliti melakukan beberapa tahapan mulai dari pengumpulan referensi materi, membuat rancangan pembuatan media, dan perancangan instrumen.

1) Pengumpulan referensi materi

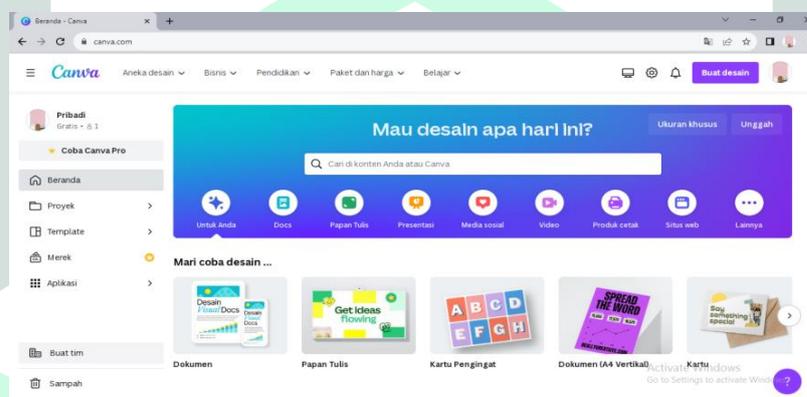
Sebelum membuat media kartu kuartet, peneliti melakukan pengkajian sumber referensi yang berkaitan dengan materi mawaris. Kemudian peneliti juga menganalisis KD (kompetensi dasar), KI (kompetensi Inti), dan tujuan pembelajaran agar media pembelajaran yang dibuat sesuai dengan standar pencapaian kompetensi siswa. Adapun referensi yang digunakan peneliti sebagai acuan dalam penyusunan media kartu kuartet yaitu:

- a) Atmo Prawiro dan Ahmad Nurcholis, “Fikih” Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Islam, Kementerian Agama RI, 2020.
- b) Atmo Perwiro dan Ahmad Nurcholis, “ Buku Siswa Fikih” Jakarta: Direktorat KSKK Madrasah, Kementerian Agama Republik Indonesia, 2019.
- c) Hasanudin, “Fikih Mawaris, “Problematika dan Solusi” Jakarta: Kencana, 2020.
- d) Achmad Yani, “Faraidh dan Mawaris” Jakarta: Kencana 2016.

Referensi yang telah ada akan dirangkum sesuai kompetensi materi mawaris yang diajarkan di sekolah, yang nantinya akan dimuat dalam media kartu kuartet. Pada tahap desain ini, peneliti menggunakan aplikasi untuk membuat media kartu kuartet yaitu:

(1) Canva

Canva merupakan aplikasi desain grafis yang digunakan untuk membuat grafis media sosial, presentasi poster, dokumen. Aplikasi ini dapat digunakan untuk mendesain berbagai kebutuhan dengan tampilan yang menarik dan mudah diubah dalam format pdf, png, jpg dan lain-lain. Canva menyediakan berbagai bentuk gambar, teks dan dapat menambahkan fitur lain yang sesuai dengan materi yang dibahas. Berikut tampilan aplikasi canva.

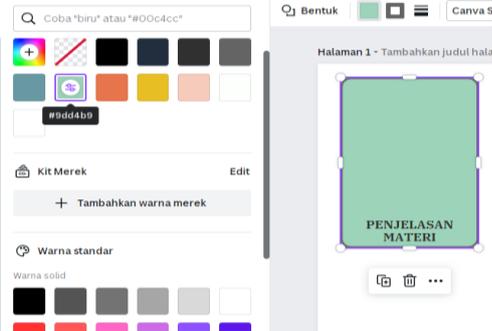
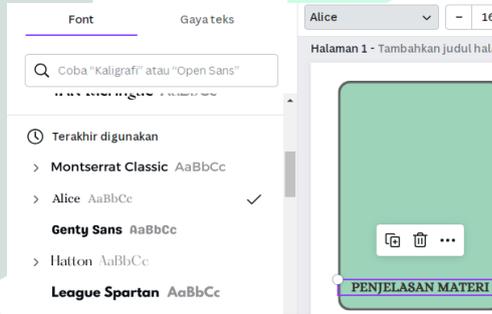
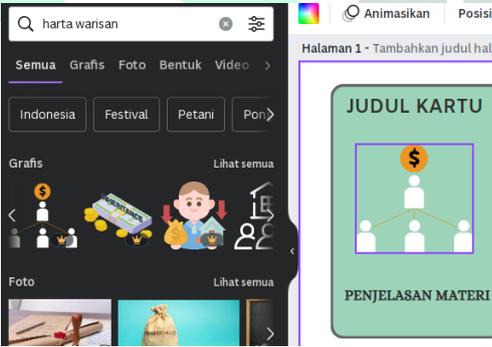


Gambar 4.3 Tampilan Halaman Beranda Aplikasi Canva

2) Membuat rancangan kartu kuartet

Setelah mengumpulkan sumber referensi, peneliti kemudian merancang media pembelajaran berupa kartu kuartet materi mawaris dengan menggunakan aplikasi canva. Adapun rancangan pembuatan media kartu kuartet dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.7 Desain Perancangan Media Kartu Kuartet

No.	Gambar	Keterangan
1.		Tampilan awal templet yang akan digunakan. Keterangan judul berada paling atas kartu. Adapun keterangan penjelasan judul berada di bagian bawah kartu, untuk memperjelas pilihan materi yang ada.
2.		Tampilan pemilihan warna. Warna yang dipilih yaitu warna yang tidak terlalu bertabrakan (mencolok) dengan penjelasan materi. Untuk memudahkan dalam membaca jenis huruf.
3.		Tampilan pemilihan jenis huruf yang digunakan dalam kartu. Jenis huruf yang digunakan disesuaikan dengan batas tepi-kiri dan kanan.
4.		Tampilan pemilihan gambar. Gambar yang digunakan disesuaikan dengan penjelasan materi agar mempermudah siswa dalam memahami materi. Dan menambah kesan menarik pada kartu.

3) Perancangan instrumen

Instrumen ini digunakan untuk kebutuhan dalam penelitian ini. Instrumen yang dibuat berupa lembar analisis kebutuhan, lembar validasi, angket praktikalitas, dan lembar efektivitas. Setiap lembar instrumen tersebut terlebih dahulu divalidasi oleh beberapa validator. Lembar validasi ini akan diberikan kepada validator sesuai dengan bidang dan keahliannya masing-masing.

Tabel 4.8 Nama Validator Instrumen Validasi

No.	Nama	Validator Instrumen
1.	Nurul Aswar, S.Pd., M.Pd.	Instrumen Praktikalitas
2.	Muh. Yamin, S.Pd., M.Pd.	Instrumen Validasi

c. Pengembangan (*development*).

Tahap pengembangan ini dilakukan untuk menyempurnakan produk yang telah dirancang. Adapun kegiatan yang dilakukan peneliti pada tahap ini yaitu:

1) Penggabungan desain kartu kuartet.

Pada tahap ini dilakukan penggabungan semua hasil rancangan produk yang telah dibuat sehingga menjadi media kartu kuartet yang siap untuk digunakan. Adapun hasil desain kartu kuartet yang telah dibuat sebagai berikut:

Pengertian/Rukun

Mawaris **Maurus**
Waris **Muwarris**



kata **mawaris** merupakan bentuk jamak dari kata **maris** yang artinya harta yang diwariskan. Adapun makna istilahnya yaitu tentang pembagian harta penginggalan setelah seseorang meninggal dunia.

Pengertian/Rukun

Waris **Maurus**
Mawaris **Muwarris**



Waris yaitu orang yang mendapatkan harta warisan, seorang berhak mendapatkan warisan karena ada satu dari tiga sebab yaitu pertalian darah, hubungan pernikahan, dan memerdekakan budak.

Pengertian/Rukun

Muwarris **Waris**
Maurus **Mawaris**



Muwarris yaitu orang yang telah meninggal dan mewariskan harta kepada ahli warisnya. Baik meninggal secara baik, atau meninggal secara takdir (perikisan) semisal seorang yang telah lama menghilang (*al-mafqud*) dan tidak diketahui keberberitanya dan tempat dia berdomisili hingga pada akhirnya hakim memutuskan bahwa orang tersebut diukumi sama dengan orang yang meninggal.

Pengertian/Rukun

Maurus **Waris**
Muwarris **Mawaris**



Maurus yaitu harta warisan yang siap dibagikan kepada ahli waris setelah diambil untuk kepentingan pemeliharaan jenazah (*yahiz al-janaazah*), pemasaan hutang mayit, dan pelaksanaan wasiat mayit. Terkadang **maurus** disalurkan dengan *mirats* atau *irs*.

Sebelum Dibagikan

Zakat **Hutang**
Belanja **Wasiat**



Jika harta yang ditinggalkan sudah seastinya dikeluarkan zakatnya. Maka, zakat harta tersebut harus dibayarkan terlebih dahulu.

Sebelum Dibagikan

Belanja **Hutang**
Wasiat **Zakat**



Belanja yaitu biaya yang dikeluarkan untuk pengurusan jenazah mulai dari membeli kain kafan, upah penggali kuburan, wasiat, dan lain sebagainya.

Sebelum Dibagikan

Hutang **Zakat**
Belanja **Wasiat**



Jika jenezah memiliki hutang, maka hutangnya harus dibayar terlebih dahulu dengan harta warisan yang ditinggalkan.

Sebelum Dibagikan

Wasiat **Zakat**
Belanja **Hutang**



Jika mayat meninggalkan wasiat, agar sebagian harta peninggalannya diberikan kepada orang lain. Wasiat ini pun harus dilaksanakan apabila keempat hak tersebut (**Zakat**, biaya penguburan, hutang dan wasiat) sudah diselesaikan, maka harta warisan sebihnya baru dapat dibagikan kepada ahli waris yang berhak menerimanya.

Mendapatkan

Nasab **Wala'**
Pernikahan gang sah **Kesamaan Agama**



Nasab artinya hubungan darah atau hubungan kerabat, baik dari garis leluhur si mayit (**mahl**), keturunan (**hur**), maupun hubungan kekerabatan garis menyimpang (**hawiy**), baik laki-laki maupun perempuan.

Mendapatkan

Nasab **Nasab**
Kesamaan Agama **Pernikahan gang sah**



sebab **Wala'** atau sebab jama memerdekan budak, seseorang yang telah memerdekakan budak berhak mendapatkan warisan dari budak tersebut setelah ia meninggal dunia.

Mendapatkan

Kesamaan Agama **Wala'**
Nasab **Pernikahan gang sah**



ketika seorang muslim meninggal sedangkan ia tidak memiliki ahli waris baik ahli waris karena sebab nasab, nikah, ataupun wala' (memerdekan budak) maka harta warisannya dipisahkan kepada beitu mai untuk meskikat umat Islam.

Mendapatkan

Pernikahan gang sah **Nasab**
Wala' **Kesamaan Agama**



Pernikahan yang sah adalah berkumpunya suami istri dalam ikatan pernikahan yang sah, sebagaimana yang dijelaskan dalam Qs. An-Nisa: 12. Terjemahannya: "Dan ketika (suami-suami) asperdas dari harta yang ditinggalkan oleh istri-istri kamu, jika mereka tidak mempunyai anak".

Sebab

Pembunuhan **Murtad**
Budak **Perbedaan Agama**



Orang yang membunuh salah satu anggota keluarganya maka ia tidak berhak mendapatkan harta warisan yang terbunuh. Jika pembunuhan yang dilakukan masuk dalam kategori sengaja, maka pembunuh tidak mendapatkan harta warisan apapun dari korban. Adapun jika pembunuhnya bersifat teresalah maka pekoranya tetap mendapatkan harta waris. Pendapat ini diisnt oleh Imam Malik bin Anas dan pengikutnya.

Sebab

Murtad **Perbedaan Agama**
Budak **Pembunuhan**



Murtad artinya orang yang keluar dari Agama Islam. Demikian juga sebaliknya. Rasulullah Saw. bersabda: *Artinya dari Usamah bin Zaid Ra. Rasulullah bersabda: "Orang kafir tidak bisa mewarisi harta orang kafir, dan orang kafir tidak bisa mewarisi harta dari orang Islam."* (Muttafaq Alaih).

Sebab

Perbedaan Agama **Budak**
Murtad **Pembunuhan**



Orang Islam tidak dapat mewarisi harta warisan orang non muslim (kafir) meskipun masih kerabat keluarganya. Demikian juga sebaliknya.

Sebab

Budak **Murtad**
Perbedaan Agama **Pembunuhan**



Seorang yang bentulas sebagai budak tidak berhak mendapatkan harta warisan dari tuannya. Demikian juga sebaliknya, tuannya tidak berhak mendapatkan warisan dari budaknya karena ia menorang yang tidak mempunyai hak milik sama sekali.

Ayat & Hadis

QS. An-Nisa (4) ayat 7
HR. Imam Bukhari

HR Ibnu Majah
QS. An-Nisa (4) ayat 11



Bagi orang laki-laki ada hak bagian dari harta peninggalan ibu-bapak dan kerabatnya, dan bagi orang wanita ada hak bagian (pula) dari harta peninggalan ibu-bapak dan kerabatnya, baik sedikit atau banyak menurut bagian yang telah ditetapkan.

Ayat & Hadis

HR. Imam Bukhari
QS. An-Nisa (4) ayat 11

HR Ibnu Majah
QS. An-Nisa (4) ayat 7

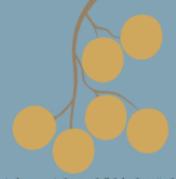


Telah menceritakan kepada kami Musa bin Ishaq telah menceritakan kepada kami Wuhaib telah menceritakan kepada kami Ibnu Thawus dari ayahnya dari Ibnu Abbas radiyallahu 'anhuma, dari Nabi Shallallahu 'alaihi wasallam bersabda: "Berikanlah bagian fira'kh (warisan yang telah di tetapkan) kepada yang berhak, maka bagian yang tersisa bagi pewaris lelaki yang (paling dekat nasabnya)"

Ayat & Hadis

HR Ibnu Majah
QS. An-Nisa (4) ayat 7

QS. An-Nisa (4) ayat 11
HR. Imam Bukhari



"Dari Abu Humzah, Rasulullah berkata "Pelajarilah fiqh, dan ajarkanlah kepada manusia (orang banyak) karena dia (fiqh) adalah setengah ilmu dan dia (fiqh) itu akan dilupakan serta merupakan ilmu yang pertama kali terobut (hilang) dari ummatu."

Ayat & Hadis

QS. An-Nisa (4) ayat 8
HR Ibnu Majah

QS. An-Nisa (4) ayat 7
HR. Imam Bukhari



Aliah menyayatkan (mewajibkan) kepadamu tertung (perimbangan warisan untuk) anak-anakmu, (yaitu) bagian seorang anak laki-laki sama dengan bagian dua orang anak perempuan.

Jenis asabah

Asabah
Bi al-gair

Ma'a al-ga'ir
Binafsihi



Asabah adalah bentuk jamak dari 'asab' yang artinya menyangkut, mengaitkan hubungan kerabat/nasab. Menurut istilah asabah yaitu ahli waris yang bagayanya tidak ditetapkan tetapi bisa mendapatkan semua harta atau sisa harta setelah harta kepada ahli waris *zawil furud*

Jenis asabah

Binafsihi
Bi al-gair

Asabah
Ma'a al-ga'ir



Asabah *binafsihi* yaitu ahli waris yang menerima sisa harta warisan dengan sendirinya, tanpa disebabkan orang lain.

Jenis asabah

Ma'a al-ga'ir
Binafsihi

Bi al-gair
Asabah



Asabah *ma'a al-ga'ir* (asabah bersama orang lain) yaitu ahli waris perempuan yang terjadi asabah dengan adanya ahli waris perempuan lain. Mereka yaitu:
1. Saudara perempuan seakandung menjadi asabah bersama anak perempuan (seorang atau lebih) atau cucu perempuan dari anak laki-laki
2. saudara perempuan seayah menjadi asabah jika bersama anak perempuan atau cucu perempuan (seorang atau lebih) dari anak laki-laki.

Jenis asabah

Bi al-gair
Asabah

Binafsihi
Ma'a al-ga'ir



Asabah *bi al-gair* yaitu anak perempuan, cucu perempuan, saudara perempuan seayah, yang menjadi asabah jika bersama saudara laki-laki mereka masing-masing. Ketentuan pembagian harta warisan dalam *asabah bi al-gair* bagian pihak laki-laki (anak, cucu, saudara laki-laki) dua kali lipat bagian pihak perempuan (anak, cucu, saudara perempuan).

Hukum Mawaris

Hukum Adat
Hukum Waris Islam

Hukum Perdata
Fardu Kifayah



Hukum waris adat adalah hukum lokal yang terdapat di suatu daerah ataupun suku tertentu yang berlaku, diyakini dan dipelihara oleh masyarakat daerah tersebut. Hukum waris ini menaiki sistem pewaris keturunan. Pewaris berasal dari keturunan bapak, ibu, ataupun keduanya. Pembagian warisan berdasarkan hukum waris ini sangat beragam, dan tetap memperhatikan prinsip keadilan para ahli waris.

Hukum Mawaris

Hukum Waris Islam
Fardu Kifayah

Hukum Adat
Hukum Perdata



Sumber utama dalam hukum waris Islam adalah Al-quran surat An-Nisa ayat 11, 12 dan 176. Hukum waris Islam atau ilmu *faraidh* adalah ilmu yang diketahui (ilmu yang jelas), siapa yang berhak mendapat waris dan siapa yang tidak berhak, dan berapa ukuran untuk setiap ahli waris.

Hukum Mawaris

Hukum Perdata
Hukum Adat

Hukum Waris Islam
Fardu Kifayah



Pembagian waris menurut sistem hukum perdata ini yang diutamakan yaitu golongan pertama terdiri dari suami, istri, dan keturunannya. Sebagai ahli waris yang berhak menerima warisan. Pembagian warisan menurut hukum ini tidak membedakan bagian antara laki-laki dan perempuan, dilakukan secara seimbang.

Hukum Mawaris

Fardu Kifayah
Hukum Adat

Hukum Perdata
Hukum Waris Islam



Memelajari ilmu mawaris hukumnya adalah fardu kifayah. Artinya: Ketika sudah ada orang yang menemukinya dan memahaminya, maka gugurlah kewajiban bagi pihak lainnya.

Bagian Tertentu

Yang Mendapat 1/6
Yang Mendapat 1/4

Yang Mendapat 1/8
Yang Mendapat 1/2 & 1/3

16

Bagian seperenam 1/6 dari harta warisan menjadi milik 7 orang yaitu:

- Ibu,
- bapak,
- nenek,
- cucu perempuan dari laki-laki,
- kakak,
- seorang saudara seibu (laki-laki maupun perempuan),
- saudara perempuan seayah seorang atau lebih.

Yang mendapatkan masing memiliki ketentuan masing-masing.

Bagian Tertentu

Yang Mendapat 1/2 & 1/3
Yang Mendapat 1/4

Yang Mendapat 1/8
Yang Mendapat 1/6

23

Yang mendapat 1/2 yaitu: Anak perempuan (tunggal), cucu perempuan (tunggal), saudara perempuan kandung tunggal, saudara perempuan seayah tunggal, suami,

Yang mendapat 1/3 yaitu:

- Ibu, jika yang meninggal tidak memiliki anak atau cucu dari anak laki-laki atau saudara-saudara.
- Dua orang saudara atau lebih baik laki-laki maupun perempuan yang seibu.

Yang mendapatkan tentu masih mempunyai ketentuan masing-masing.

Bagian Tertentu

Yang Mendapat 1/8
Yang Mendapat 1/2 & 1/3

Yang Mendapat 1/4
Yang Mendapat 1/6

24

Ahli waris yang mendapat bagian 1/8 adalah istri baik seorang atau lebih, jika ada.

1. Anak laki-laki atau perempuan
2. Cucu laki-laki atau perempuan dari anak laki-laki.

Sebagaimana yang dijelaskan dalam QS. An-Nisa 4:12
Artinya: "Apabila kamu mempunyai anak, maka anak istri-istrimu itu seperdelapan dari harta yang kamu tinggalkan".

Bagian Tertentu

Yang Mendapat 1/4
Yang Mendapat 1/6

Yang Mendapat 1/2 & 1/3
Yang Mendapat 1/8

28

Ahli waris yang mendapat bagian 1/4:

1. Suami jika ada: anak laki atau perempuan, Cucu laki-laki atau perempuan dari anak laki-laki.
2. Istri (seorang atau lebih), jika ada: Anak laki-laki atau perempuan, Cucu laki-laki atau perempuan dari anak laki-laki.

Sebagaimana yang dijelaskan dalam QS. An-Nisa 4:12
Artinya: "Apabila istri-istri kamu itu meninggal, maka kamu harus memperdeh harta yang ditinggalkan. Dan bagi istri-istrimu mendapat seperempat dari harta yang kamu tinggalkan apabila kamu tidak meninggalkan anak".

Gambar 4.4 Kartu Kuartet yang Telah Didesain

2) Validasi produk kartu kuartet

Setelah produk selesai dibuat. Selanjutnya dilakukan uji validasi dari segi materi, media, bahasa, dan soal tes formatif, dengan melibatkan empat ahli sebagai pakar validator. Adapun nama-nama validator pengembangan media permainan kartu kuartet sebagai berikut:

Tabel 4.9 Nama-Nama Validator

No.	Nama	Validator Ahli
1.	Sukmawaty, S.Pd., M.Pd.	Bahasa
2.	Hj. Salmilah Saleh. S.Kom., M.T	Media
3.	Andi Arif Pamessangi S.Pd.,	Materi
4.	Dr. Makmur, S.Pd. I., M.Pd. I.	Tes Formatif

a) Hasil Uji Validasi

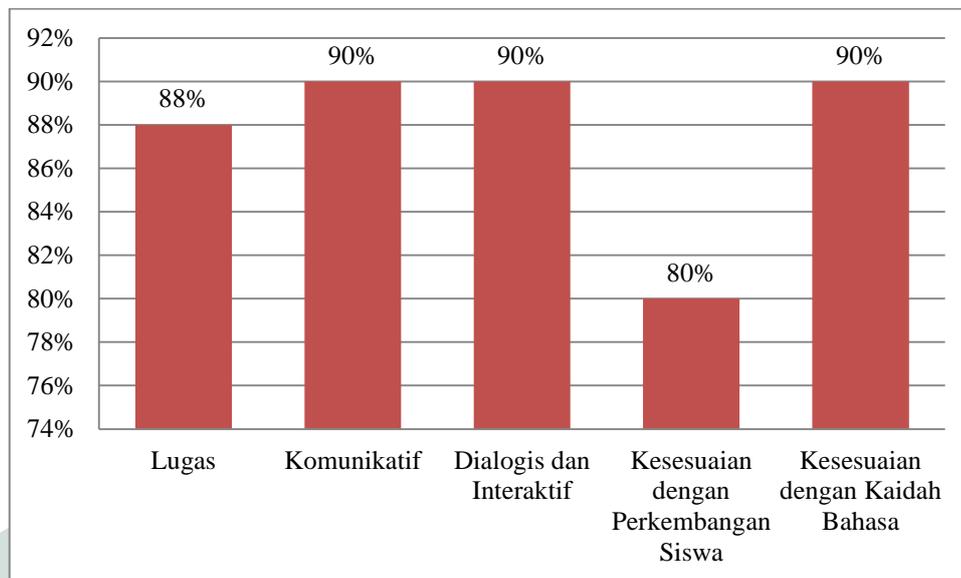
(1) Validasi ahli bahasa

Sebelum produk yang dihasilkan dikatakan valid dan layak untuk digunakan, terlebih dahulu dilakukan validasi ahli bahasa. Lembar validasi ahli bahasa dapat dilihat pada lampiran 2. Adapun penilaian yang dilakukan oleh ahli bahasa dapat dilihat pada tabel validasi berikut:

Tabel 4.10 Hasil Validasi Ahli Bahasa

No.	Aspek Penilaian	Validasi	Skor Maks	Presentase
1.	Lugas.	22	25	88%
2.	Komunikatif.	9	20	90%
3.	Dialogis dan Interaktif.	9	20	90%
4.	Kesesuaian dengan Perkembangan Siswa.	8	20	80%
5.	Kesesuaian dengan Kaidah Bahasa.	9	20	90%
	Jumlah		57	
	Presentase		87%	
	Kategori			Sangat Valid

Sumber: Data primer yang diolah, lampiran 12



Gambar 4.5 Diagram Validasi Ahli Bahasa

Berdasarkan hasil validasi ahli bahasa terhadap kartu kuartet pembelajaran fikih, sebagaimana yang terlihat pada tabel 4.10 menunjukkan perolehan skor hasil validasi yaitu 87%. Hal tersebut menunjukkan bahwa kartu kuartet yang dikembangkan dari segi bahasa memenuhi kriteria sangat valid.

(2) Validasi Ahli Materi

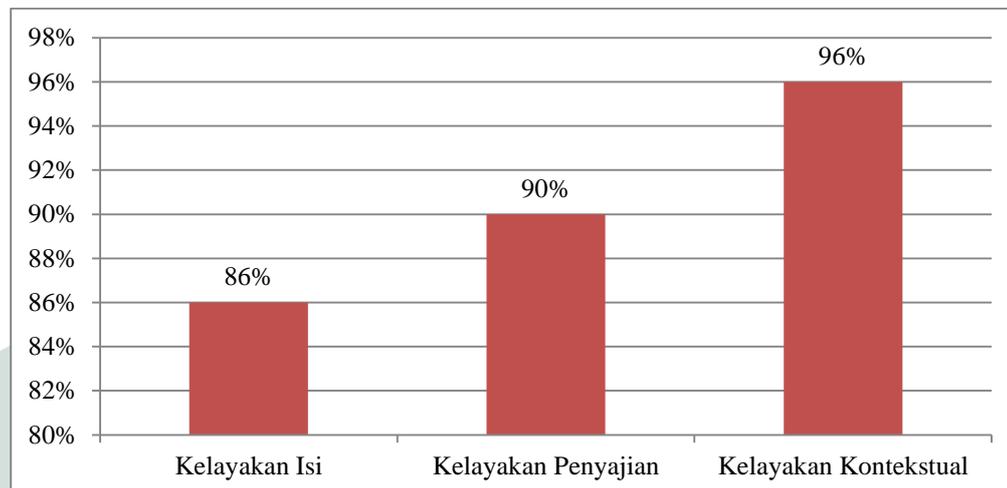
Validasi oleh ahli materi dilakukan untuk memperoleh data berupa informasi mengenai kelayakan materi yang terdapat dalam kartu kuartet. Lembar validasi ahli bahasa dapat dilihat pada lampiran 4. Adapun penilaian yang dilakukan oleh ahli materi dapat dilihat pada tabel validasi berikut:

Tabel 4.11 Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Validasi	Skor Maks	Presentase
1.	Kelayakan Isi	52	60	86%
2.	Kelayakan Penyajian	9	20	90%
3.	Kelayakan Kontekstual	24	25	96%
	Total Skor		85	

Presentase	89,5%
Kategori	Sangat Valid

Sumber: Data primer yang diolah, lampiran 12



Gambar 4.6 Diagram Validasi Ahli Materi

Berdasarkan hasil validasi ahli materi terhadap kartu kuartet pembelajaran fikih, sebagaimana yang terlihat pada tabel 4.11 menunjukkan perolehan skor hasil validasi materi yaitu 89,5%. Hal tersebut menunjukkan bahwa kartu kuartet yang dikembangkan dilihat dari segi materi memenuhi kriteria sangat valid.

(3) Validasi ahli Media

Validasi ahli media pembelajaran dilakukan untuk memperoleh informasi mengenai media kartu kuartet yang dikembangkan. Lembar validasi ahli media dapat dilihat pada lampiran 3. Adapun hasil penilaian validasi yang dilakukan oleh ahli media yaitu sebagai berikut:

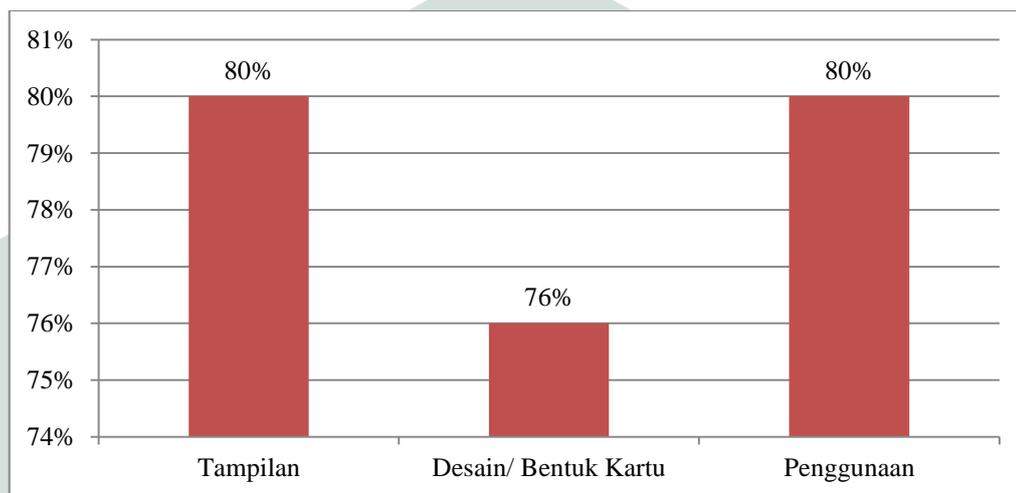
Tabel 4.12 Hasil Validasi Ahli Media

No.	Aspek Penilaian	Validasi	Skor Maks	Presentase
1.	Tampilan	24	30	80%
2.	Desain/ Bentuk Kartu	23	30	76%

Lanjutan Tabel 4.12

3. Penggunaan	12	15	80%
Total Skor		59	
Presentase		78%	
Kategori		Valid	

Sumber: Data primer yang diolah, lampiran 12



Gambar 4.7 Diagram Validasi Ahli Media

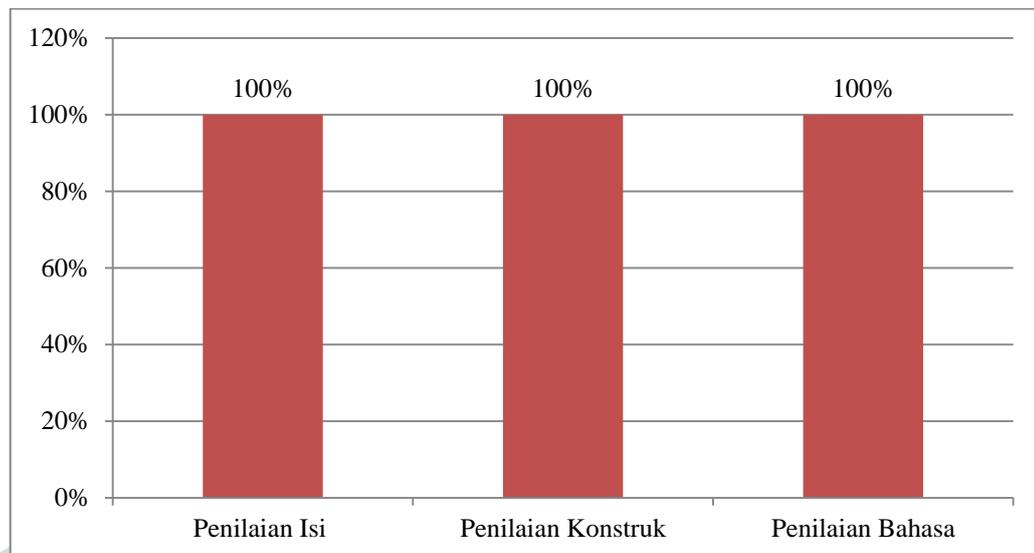
Berdasarkan hasil validasi ahli media terhadap kartu kuartet pembelajaran fikih, sebagaimana yang terlihat pada tabel 4.12 menunjukkan perolehan skor hasil validasi materi yaitu 78%. Hal tersebut menunjukkan bahwa kartu kuartet yang dikembangkan dilihat dari segi media memenuhi kriteria valid.

(4) Validasi tes formatif

Tabel 4.13 Hasil Validasi Tes Formatif

No.	Aspek Penilaian	Presentase	Skor Maks	Presentase
1.	Penilaian Isi	20	20	100%
2.	Penilaian Konstruk	20	20	100%
3.	Penilaian Bahasa	25	25	100%
	Total Skor		70	
	Presentase Skor		100%	
	Kategori		Sangat Valid	

Sumber: Data primer yang diolah, lampiran 12



Gambar 4.8 Diagram Hasil Tes Formatif

Berdasarkan Tabel 4.13 tentang data hasil validasi tes formatif dapat dilihat bahwa, Kartu Kuartet yang dikembangkan memperoleh presentase skor 100%. Hal tersebut menunjukkan bahwa tes formatif berupa soal essay dan pilihan ganda memenuhi kriteria sangat valid, sehingga layak untuk digunakan.

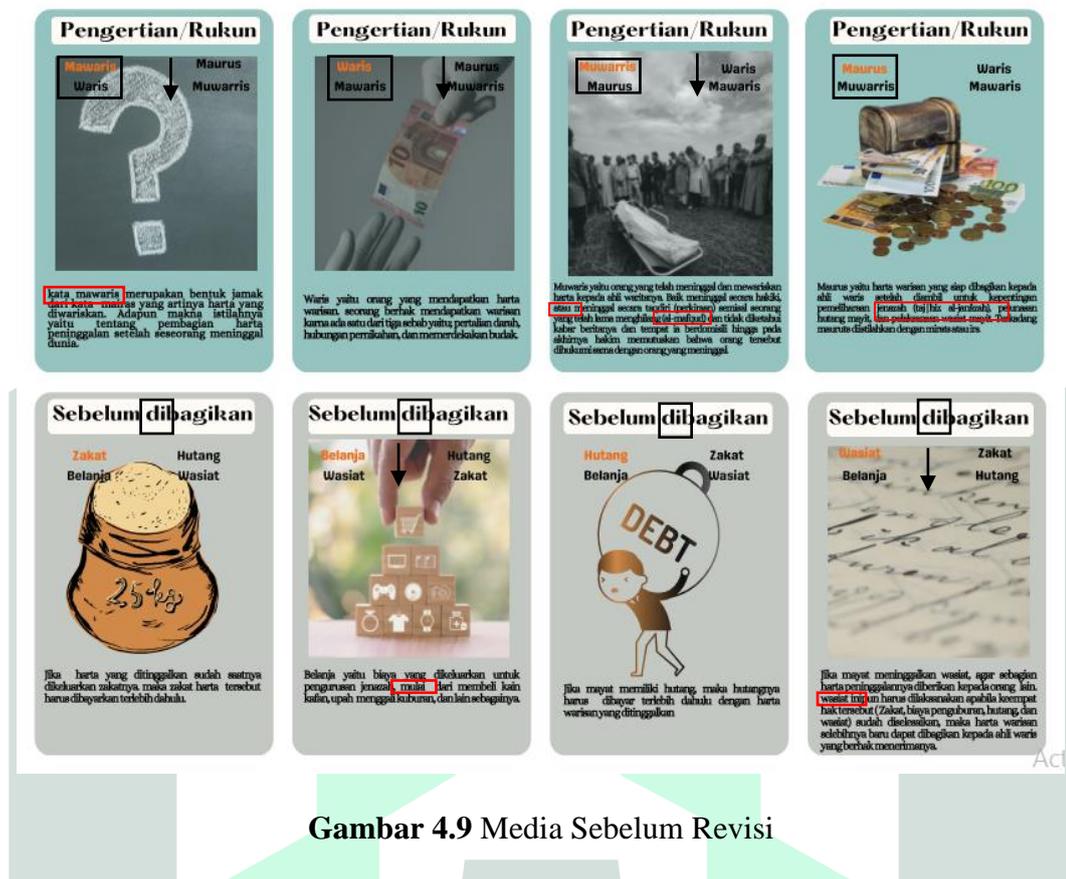
a) Revisi Hasil Uji Validasi

Setelah mendapatkan penilaian dari para ahli, langkah selanjutnya adalah melakukan revisi produk. Revisi hasil validasi dilakukan berdasarkan komentar dan saran dari setiap validator yang ada di lembar validasi.

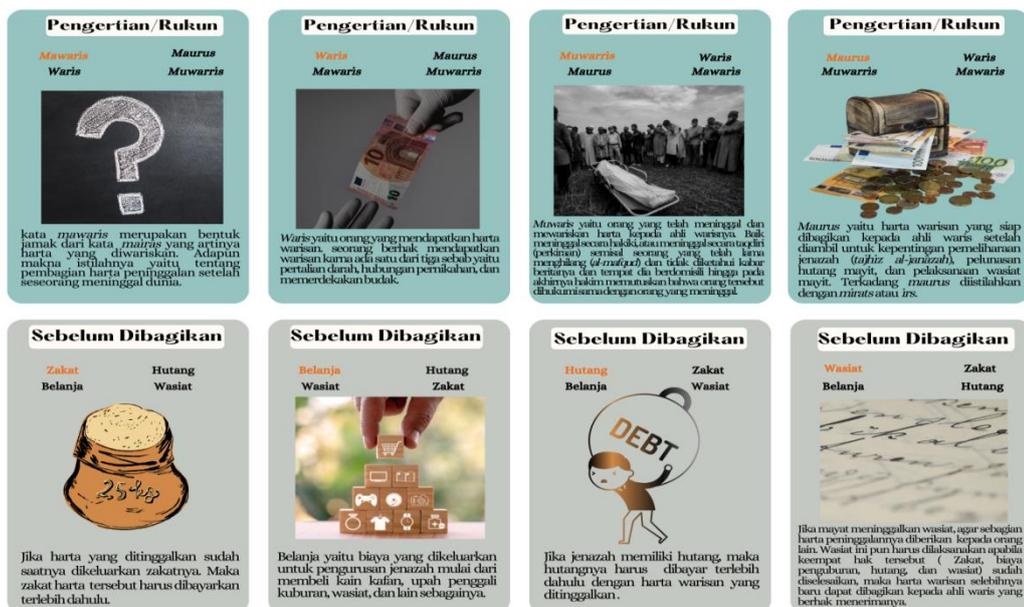
Tabel 4.14 Revisi Kartu Kuartet Berdasarkan Hasil Validasi Para Ahli

No.	Validator	Saran
1.	Sukmawaty, S.Pd., M.Pd.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Lebih teliti dalam penulisan. 2. Penulisan kata asing di italic (<i>miring</i>).
2.	Hj. Salmilah Saleh. S.Kom., M.T.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Komposisi gambar dan teks perlu diperbaiki. 2. Gambar yang digunakan perlu dicetak lebih jelas (tidak buram).
3.	Andi Arif Pamessangi S.Pd.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Diperbaiki sesuai arahan.

Adapun perbandingan hasil revisi kartu kuartet sebelum dan sesudah revisi berdasarkan hasil validasi tiga ahli yaitu:



Gambar 4.9 Media Sebelum Revisi



Gambar 4.10 Media setelah Revisi



Gambar 4.11 Media Sebelum Revisi



Gambar 4.12 Media Setelah direvisi

Jenis asabah

Asabah adalah bentuk jamak dari "ashih" yang artinya mengikat, mengaitkan hubungan kerabat/nasab. Menurut istilah asabah yaitu ahli waris yang bagaimana tidak ditetapkan tetapi bisa mendapatkan sebatas harta atau, dan, harta setelah, harta kepada ahli waris *zawil furuq*.

Jenis asabah

Asabah *binafsihi* yaitu ahli waris yang menerima sisa harta warisan dengan sendirinya, tanpa disebabkan orang lain.

Jenis asabah

Asabah *ma'a al-ga'ir* (asabah bersama orang lain) yaitu ahli waris perempuan yang menjadi asabah dengan adanya ahli waris perempuan lain. Mereka yaitu:

- Saudara perempuan sekandung menjadi asabah bersama anak perempuan (seorang atau lebih) atau cucu perempuan dari anak laki-laki.
- Saudara perempuan seayah menjadi asabah jika bersama anak perempuan atau cucu perempuan (seorang atau lebih) dari anak laki-laki.

Jenis asabah

Asabah *bi al-gair* yaitu anak perempuan, cucu perempuan, saudara perempuan seayah, yang menjadi asabah jika bersama saudara laki-laki mereka masing-masing. Ketentuan pembagian harta warisan dalam asabah *bi al-gair* "bagian pihak laki-laki (anak, cucu, saudara laki-laki) dua kali lipat bagian pihak perempuan (anak, cucu, saudara perempuan)".

Hukum Mawaris

Hukum waris adat adalah hukum lokal yang terdapat di suatu daerah ataupun suku tertentu yang berlaku, diyakini dan dijalankan oleh masyarakat daerah tersebut. Hukum ini termasuk sistem pewaris keturunan. Pewaris berasal dari keturunan bapak, ibu ataupun keduanya. Pembagian warisan berdasarkan hukum waris ini sangat beragam, dan tetap memperhatikan prinsip keadilan para ahli waris.

Hukum Mawaris

Sumber utama dalam hukum waris Islam adalah Al-quran surah An-Nisa ayat 11, 12 dan 176. Hukum waris Islam atau ilmu faraidh adalah ilmu yang diketahui (ilmu yang jelas) siapa yang berhak mendapat waris dan siapa yang tidak berhak, dan berapa ukuran untuk setiap ahli waris.

Hukum Mawaris

Pembagian waris menurut sistem hukum perdata ini yang ditunjukkan yaitu golongan pertama terdiri dari suami, istri dan keturunannya. Sebagai ahli waris yang berhak menerima warisan. Pembagian warisan menurut hukum ini tidak membedakan bagian antara laki-laki dan perempuan, dilakukan secara seimbang.

Hukum Mawaris

Mempeleajari ilmu mawaris hukumnya adalah fardu kifayah. Artinya: Ketika sudah ada orang yang meneliti dan memahaminya, maka gugurlah kewajiban bagi pihak lainnya.

Gambar 4.13 Media Sebelum Revisi

Jenis Ashabah

Ashabah adalah bentuk jamak dari (ashih) yang artinya mengikat, mengaitkan hubungan kerabat, atau nasab. Menurut istilah ashabah yaitu ahli waris yang bagaimana tidak ditetapkan tetapi bisa mendapatkan semua harta atau sisa harta setelah harta kepada ahli waris *zawil furuq*.

Jenis Ashabah

Ashabah *binafsihi* yaitu ahli waris yang menerima sisa harta warisan dengan sendirinya, tanpa disebabkan orang lain.

Jenis Ashabah

Ashabah *ma'a al-ga'ir* (ashabah bersama orang lain) yaitu ahli waris perempuan yang menjadi ashabah dengan adanya ahli waris perempuan lain. Mereka yaitu:

- Saudara perempuan sekandung menjadi ashabah bersama anak perempuan (seorang atau lebih) atau cucu perempuan dari anak laki-laki.
- Saudara perempuan seayah menjadi ashabah jika bersama anak perempuan atau cucu perempuan (seorang atau lebih) dari anak laki-laki.

Jenis asabah

Ashabah *bi al-gair* yaitu anak perempuan, cucu perempuan, saudara perempuan seayah, yang menjadi ashabah jika bersama saudara laki-laki mereka masing-masing. Ketentuan pembagian harta warisan dalam ashabah *bi al-gair* "bagian pihak laki-laki (anak, cucu, saudara laki-laki) dua kali lipat bagian pihak perempuan (anak, cucu, saudara perempuan)".

Hukum Mawaris

Hukum waris adat adalah hukum lokal yang terdapat di suatu daerah ataupun suku tertentu yang berlaku, diyakini dan dijalankan oleh masyarakat daerah tersebut. Hukum waris ini termasuk sistem pewaris keturunan. Pewaris berasal dari keturunan bapak, ibu, ataupun keduanya. Pembagian warisan berdasarkan hukum waris ini sangat beragam, dan tetap memperhatikan prinsip keadilan para ahli waris.

Hukum Mawaris

Sumber utama dalam hukum waris Islam adalah Al-quran surah An-Nisa ayat 11, 12 dan 176. Hukum waris Islam atau ilmu faraidh adalah ilmu yang diketahui (ilmu yang jelas) siapa yang berhak mendapat waris dan siapa yang tidak berhak, dan berapa ukuran untuk setiap ahli waris.

Hukum Mawaris

Pembagian waris menurut sistem hukum perdata ini yang ditunjukkan yaitu golongan pertama terdiri dari suami, istri, dan keturunannya. Sebagai ahli waris yang berhak menerima warisan. Pembagian warisan menurut hukum ini tidak membedakan bagian antara laki-laki dan perempuan, dilakukan secara seimbang.

Hukum Mawaris

Mempeleajari ilmu mawaris hukumnya adalah fardu kifayah. Artinya: Ketika sudah ada orang yang meneliti dan memahaminya, maka gugurlah kewajiban bagi pihak lainnya.

Gambar 4.14 Media Setelah Revisi

Gambar di atas merupakan perbandingan hasil perbaikan yang telah direvisi sesuai saran dan komentar dari tiga validator yaitu ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi.

(1) Pada gambar 4.9, gambar 4.11, dan gambar 4.13 terlihat bahwa gambar kartu buram dan menutupi tulisan pada pilihan kartu dan dicetak terlalu besar. Sehingga validator media menyarankan agar gambar dikecilkan dan dicetak lebih jelas tidak diburamkan. Peneliti telah melakukan perbaikan kualitas gambar yang awalnya diburamkan dicetak lebih jelas.

(2) Adapun saran perbaikan dari validator bahasa yaitu penulisan kata dan tanda baca perlu diperhatikan, penulisan kata asing harus di cetak miring *italic*. Peneliti telah melakukan perbaikan sesuai dengan saran validator bahasa. Terlihat pada gambar 4.9 kata asing yang awalnya tidak dimiringkan seperti kata Maurus. Setelah peneliti melakukan perbaikan diketik *italic*. Perbaikan dapat dilihat pada gambar 4.10, gambar 4.12, dan gambar 4.14.

d. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Setelah media telah dinyatakan valid oleh validator, maka akan dilanjutkan ke tahap pengimplementasian. Pada tahap ini akan dilakukan uji coba kelompok kecil dan kelompok besar. Uji kelompok kecil ini dilakukan untuk mengukur tingkat kepraktisan media menggunakan lembar angket praktikalitas. Kemudian uji kelompok besar dilakukan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media kartu kuartet melalui lembar tes formatif siswa berupa soal-soal yang berkaitan dengan materi.

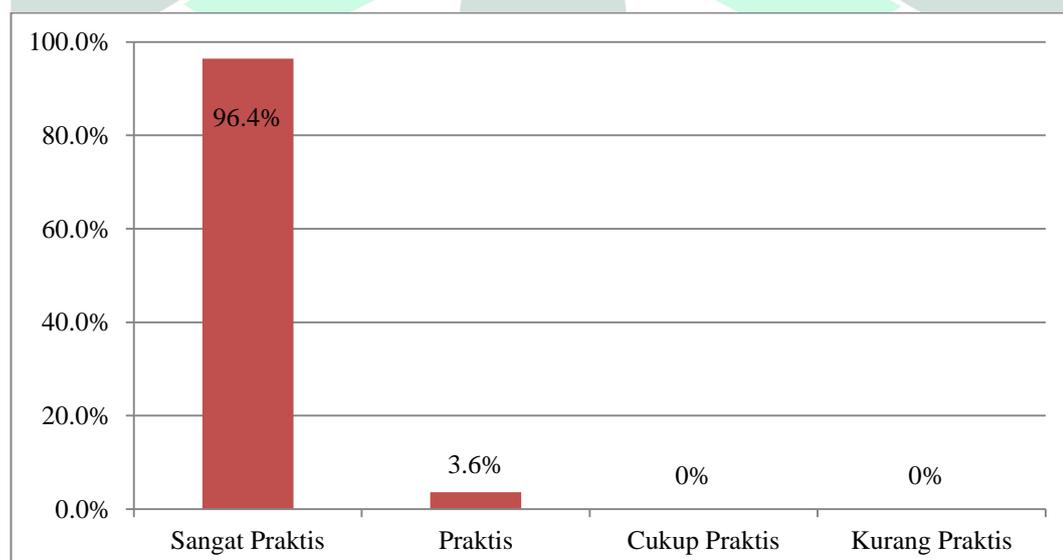
1) Hasil uji praktikalitas

Tahap selanjutnya yaitu tahap uji coba produk. Pada tahap uji praktikalitas ini dilakukan uji coba produk dalam kelompok kecil untuk mengetahui tingkat kepraktisan produk dari respon siswa setelah menggunakan produk. Uji praktikalitas ini dilakukan dengan menyebarkan angket pada siswa secara terbatas kepada 20 siswa kelas XI MAN Palopo sebagai responden. Lembar uji praktikalitas dapat dilihat pada lampiran 6. Adapun data hasil uji praktikalitas dapat dilihat pada lampiran 11. Hasil uji Praktikalitas dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.15 Hasil Uji Praktikalitas Kartu Kuartet

No.	Kriteria	Jumlah Siswa	Presentase
1.	Sangat Praktis	19	96,4%
2.	Praktis	1	3,6%
3.	Cukup Praktis	0	0
4.	Kurang Praktis	0	0
	Jumlah	20	100%
	Presentase Skor	87%	Sangat Praktis

Sumber: Data primer yang diolah, lampiran 13



Gambar 4.15 Diagram Hasil Angket Praktikalitas

Berdasarkan Tabel 4.15 tentang data hasil uji praktikalitas yang dilakukan oleh 20 responden terhadap tanggapan siswa terhadap media permainan kartu kuartet diperoleh skor persentase 87% dengan kategori sangat praktis sehingga layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

2) Hasil uji efektivitas

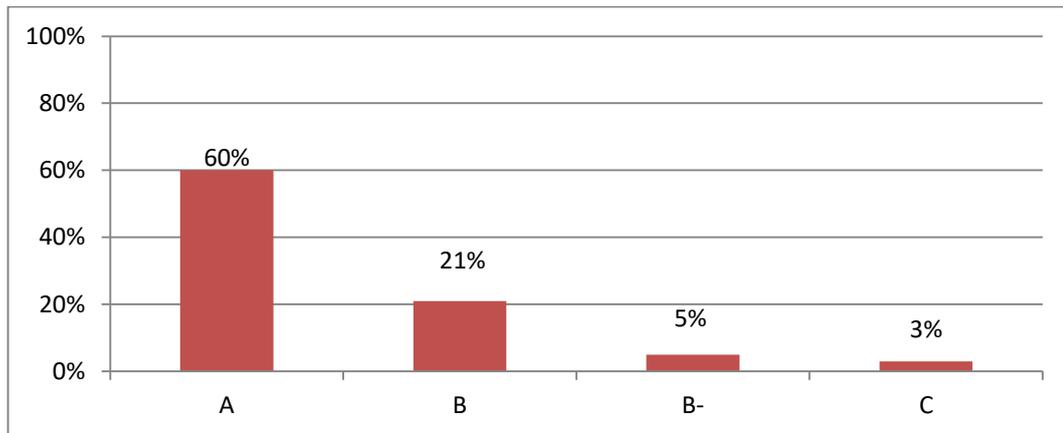
Keefektifan kartu kuartet dapat dilihat dari nilai rata-rata hasil belajar siswa dengan memenuhi ketuntasan klasikal yaitu 75% dari keseluruhan siswa yang mendapat skor lebih besar atau sama dengan kriteria ketuntasan maksimum (KKM). Uji efektivitas dilakukan oleh 28 siswa kelas XI MAN Palopo dengan mengisi lembar soal essay yang tersedia dan pilihan ganda dalam format *google form*. Data hasil uji efektivitas dapat dilihat pada lampiran 10. Adapun hasil tes siswa pada mata pelajaran fikih materi mawaris dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.16 Hasil Tes Belajar Siswa²

No.	Rentang Nilai	Predikat	Skor yang Diperoleh	
			Jumlah Siswa	Persentase Nilai
1.	92-100	A	11	60%
2.	83-91	B	8	21%
3.	75-82	B-	6	5%
4.	0-74	C	3	3%
	Total		100%	28
	≥KKM	75	89%	25

Sumber: Data primer yang diolah

² Saodah, Rentang Nilai yang Digunakan di Madrasah Aliyah Negeri Palopo 2023.



Gambar 4.16 Diagram Hasil Tes Belajar Siswa

Berdasarkan tabel 4.16 di atas tentang hasil tes belajar siswa. Dapat diketahui bahwa ketuntasan klasikal (KK) yang diperoleh siswa dari hasil belajar menggunakan media permainan kartu kuartet yaitu 89% dari hasil soal pilihan ganda dan essay. Dari perolehan ketuntasan klasikal yang diperoleh tersebut menunjukkan bahwa penggunaan kartu kuartet sangat efektif digunakan dalam pembelajaran karena hasil belajar siswa telah melebihi ketuntasan klasikal yaitu lebih dari 75% dari jumlah siswa yang telah mencapai skor ≥ 75 .

e. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi ini dalam model *ADDIE* dilakukan pada setiap tahapan. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan evaluasi formatif. Dengan cara memberikan tugas kepada siswa sesuai materi yang diajarkan, yang dilakukan untuk mengetahui efektivitas dari penggunaan media kartu kuartet yang dikembangkan.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini yaitu media pembelajaran berupa permainan kartu kuartet mata pelajaran fikih materi mawaris kelas XI MAN Palopo. Peneliti berasumsi bahwa produk yang dihasilkan dapat menjadi media pendukung untuk memudahkan siswa dalam memahami materi terutama mata pelajaran fikih materi mawaris saat proses pembelajaran. Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui bagaimana validitas, praktikalitas, dan efektivitas media permainan kartu kuartet pada pembelajaran fikih materi mawaris.

Peneliti menggunakan model pengembangan *ADDIE* dengan lima tahapan yaitu: analisis (*analysis*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Pada tahap analisis peneliti memperoleh hasil bahwa guru masih menggunakan metode konvensional (metode ceramah) dan belum pernah digunakan media pembelajaran yang inovatif sehingga siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan media permainan kartu kuartet pada pembelajaran fikih materi mawaris agar dalam proses pembelajaran siswa lebih aktif dan mempermudah siswa dalam memahami materi. Media pembelajaran yang bervariasi dapat menjadikan proses pembelajaran lebih menarik dan memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran.³

Pada tahap perancangan, peneliti melakukan perancangan produk dan mengumpulkan referensi yang akan digunakan untuk mengembangkan produk.

³Herman dkk, *Teknologi Pengajaran*, 5 (Sumatera Barat: PT. Global Eksekutif Teknologi, 2022), 76-77.

Pada tahap ini peneliti juga melakukan perancangan instrumen validasi media, lembar praktikalitas, dan tes formatif yang nantinya akan digunakan untuk mengukur tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media yang dikembangkan. Kemudian pada tahap pengembangan peneliti melakukan penggabungan semua hasil perancangan produk yang telah dibuat sehingga menjadi media kartu kuartet yang siap diuji cobakan. Hasil dari produk tersebut kemudian divalidasi oleh tiga validator yaitu: ahli media oleh Dr. Hj. Salmilah, S.Kom.,M.T, ahli materi oleh A. Arif Pemassangi S.Pd., M.Pd. dan ahli bahasa oleh Sukmawaty, S.Pd., M.Pd. Tujuan dilakukan validasi produk untuk mengetahui tingkat kevalidan media kartu kuartet sebelum diimplementasikan.

Setelah proses validasi peneliti melakukan revisi masukan dan saran dari validator. Setelah direvisi dan dinyatakan valid maka tahap selanjutnya yaitu tahap implementasi. Pada tahap implementasi untuk menguji tingkat kepraktisan dan keefektifan kartu kuartet. Uji kepraktisan ini ini dilakukan dengan cara penyebaran angket praktikalitas kepada 20 siswa kelas XI.f MAN Palopo. Selanjutnya dilakukan uji efektivitas kartu kuartet oleh 28 siswa menggunakan lembar tes *essay* dan pilihan ganda. Tahap selanjutnya yaitu tahap evaluasi. Pada tahap ini, peneliti hanya melakukan evaluasi formatif berupa soal-soal materi materi mawaris, dan melakukan perbaikan pada setiap tahapan.

1. Deskripsi Tingkat Kelayakan Media Kartu Kuartet Mata Pelajaran Fikih Materi Mawaris.

- a. Tingkat kevalidan materi, bahasa, dan media pembelajaran permainan kartu kuartet.

Hasil dari produk yang telah dikembangkan divalidasi oleh tiga ahli yang kompeten dalam bidangnya masing-masing yaitu: ahli media oleh Dr. Hj. Salmilah. S.Kom., M.T, ahli materi oleh A. Arif Pemassangi S.Pd., M.Pd, dan ahli bahasa oleh Sukmawaty, S.Pd., M.Pd. Untuk mengetahui tingkat kevalidan media yang dikembangkan. Berdasarkan data hasil uji validasi yang dilakukan oleh tiga validator, diperoleh skor 87% kategori sangat valid dari ahli bahasa, 78% kategori valid dari ahli media, dan 89% dari ahli materi kategori sangat valid. Oleh karena itu, dapat diketahui bahwa media pembelajaran permainan kartu kuartet yang dikembangkan layak dan sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran.

b. Tingkat kepraktisan media pembelajaran permainan kartu kuartet.

Setelah melakukan uji validasi dan produk yang dikembangkan telah dinyatakan valid oleh validator, selanjutnya akan dilakukan uji coba praktikalitas untuk mengukur tingkat kepraktisan media yang dikembangkan. Respon siswa terhadap aplikasi pembelajaran permainan kartu kuartet dilakukan dengan pengisian angket kepraktisan siswa kelas XI sebanyak 20 siswa. Tingkat kepraktisan kartu kuartet dapat diketahui melalui penyebaran angket praktikalitas yang diisi berdasarkan penilaian siswa terhadap enam sub indikator yaitu, kemudahan penggunaan, penggunaan media yang efisien, menarik perhatian siswa, keterjangkauan, interaktivitas, dan kreativitas. Berdasarkan penilaian masing-masing aspek tersebut diperoleh skor 87% dengan kategori sangat praktis. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran permainan kartu kuartet yang dikembangkan sangat praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

- c. Tingkat keefektifan media pembelajaran permainan kartu kuartet.

Tingkat keefektifan produk yang dikembangkan dilihat dari hasil tes formatif berupa soal-soal yang diberikan kepada siswa. Jika dilihat pada tabel 4.15 dapat dilihat bahwa hasil belajar siswa kelas XI MAN Palopo setelah menggunakan media pembelajaran kartu kuartet telah mencapai ketuntasan klasikal ≥ 75 yaitu diperoleh skor 89% dengan kategori sangat efektif. Perolehan skor tersebut menunjukkan bahwa penggunaan kartu kuartet pada pembelajaran fikih materi mawaris siswa kelas XI MAN Palopo sangat efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

Hasil penelitian ini didukung dengan penelitian terdahulu yang relevan yaitu, penelitian yang dilakukan oleh Ilyas Ismail dkk berjudul *“Pengembangan Kartu Kuartet Sebagai Media Pembelajaran Biologi”*. Adapun hasil dari penelitian ini yaitu media kartu kuartet yang dikembangkan dikategorikan sangat valid untuk digunakan karena memperoleh nilai rata-rata 3,37%. Tingkat kepraktisan kartu kuartet dikategorikan sangat positif yang diperoleh dari angket respons guru dan siswa yaitu 3,86%. Tingkat keefektifan media kartu kuartet dari analisis hasil penelitian diperoleh 81,82% siswa memperoleh nilai tuntas sehingga media kartu kuartet dikatakan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran.⁴

Penelitian yang dilakukan oleh Intan Puspita Sari dkk berjudul *“Pengembangan Media Kartu Kuartet pada Materi Asam Basa untuk Meningkatkan Motivasi dan Aktivitas Belajar Siswa Kelas VII di SMPN 6 Banda*

⁴Ilyas Ismail, Ainul Uyuni Taufiq, dan Ummul Hasanah, “Pengembangan Kartu Kuartet Sebagai Media Pembelajaran Biologi”, *Jurnal Of Islamic Education* Vol. 2, NO. 2 (November 2020): 236, <https://journal3.uin-alauddin.ac.id/index.php/alasma/article/view/17084>.

Aceh". Adapun hasil dari penelitian ini yaitu siswa memberikan respon positif terhadap media yang dikembangkan yaitu 94,20% dan 5,80% jawaban negatif dengan kategori sangat baik. Hasil angket respon guru dengan persentase sebesar 100%. Adapun aktivitas siswa setelah menggunakan media kartu kuartet sangat baik dengan persentase 92,41% dan hasil skor penilaian motivasi siswa terhadap media kartu kuartet dengan persentase 85,71% dengan kategori sangat baik. Sehingga dapat diketahui bahwa media kartu kuartet pada materi asam basa sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.⁵

Selanjutnya yaitu penelitian yang dilakukan oleh Hemas Maya Sulastri dkk berjudul "*Pengaruh Media Kartu Kuartet Terhadap Kemampuan Membaca Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia*". Adapun hasil dari penelitian ini yaitu tentang kemampuan membaca siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan media kartu kuartet terhadap perbedaan dan peningkatan rata-rata kemampuan membaca siswa sebelum dan sesudah menggunakan media kartu kuartet dengan nilai signifikan $0,003 < 0,05$ sehingga hipotesis diterima.⁶ Sehingga dapat diketahui bahwa hasil penelitian pengembangan media kartu kuartet pada pembelajaran fikih materi mawaris siswa kelas XI MAN Palopo layak digunakan sebagai media pembelajaran dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Dilihat dari hasil validasi ahli media memenuhi kriteria valid, hasil validasi ahli

⁵Intan Puspita Sari, Sri Adelila Sari, dan Ratu Fazlia Ina Rahmayani, "Pengembangan Media Kartu Kuartet pada Materi Asam Basa untuk Meningkatkan Motivasi dan Aktifitas Belajar Siswa Kelas VII di SMPN 6 Banda Aceh", *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Kimia JIMPK* Vol. 2 No.1 (Januari 2019), <https://jim.unsyiah.ac.id/guru-kimia/article/view/3398>.

⁶Hemas Maya Sulastri, Yopa Taufik Saleh, dan Sunanah, "Pengaruh Media Kartu Kuartet Terhadap Kemampuan Membaca Siswa dalam Pelajaran Bahasa Indonesia", *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan* Vol. 4 No. 3 (Oktober 2020), 486, <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJL/article/view/26874>.

materi, dan hasil validasi ahli bahasa memenuhi kriteria sangat valid. Hasil uji praktikalitas siswa setelah menggunakan media kartu kuartet memenuhi kriteria sangat praktis. Adapun hasil uji efektivitas dapat diketahui bahwa penggunaan kartu kuartet sangat efektif digunakan dalam pembelajaran karena hasil perolehan nilai siswa telah melebihi ketuntasan klasikal yaitu lebih dari 75% dari jumlah siswa yang telah mencapai skor ≥ 75 .

Hasil penelitian pengembangan media permainan kartu kuartet ini, memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan. Adapun kelebihan dari produk yang dikembangkan yaitu:

- 1) Siswa dapat dengan mudah mengakses kartu kuartet sebagai media visual dan tidak memerlukan listrik untuk menggunakannya.
- 2) Kartu kuartet dapat digunakan dalam berbagai suasana dengan aktivitas menyenangkan. Disamping siswa bermain siswa juga dapat memahami materi pembelajaran.

Adapun kekurangan dari media permainan kartu kuartet yaitu:

- 1) Menimbulkan suasana sedikit ribut saat proses pembelajaran.

Kekurangan dalam permainan kartu kuartet ini dapat diatasi oleh guru dengan memberikan arahan agar siswa dapat mengontrol suara dan gerakan agar pembelajaran berlangsung dengan baik.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Penelitian pengembangan media permainan kartu kuartet materi mawaris siswa kelas XI MAN Palopo telah dilakukan agar dapat menjadi media pendukung dalam proses pembelajaran. Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian dan pengembangan dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil uji validitas media pembelajaran permainan kartu kuartet mata pelajaran fikih materi mawaris diperoleh hasil dari tiga validator yaitu: ahli bahasa diperoleh skor 87% dengan kategori sangat valid, ahli materi diperoleh skor 89,5% dengan kategori sangat valid, dan ahli media diperoleh skor 78% dengan kategori valid.
2. Berdasarkan hasil uji praktikalitas dari respon siswa terhadap media pembelajaran permainan kartu kuartet diperoleh skor 87% dengan kategori sangat praktis.
3. Berdasarkan hasil uji efektivitas media pembelajaran permainan kartu kuartet materi mawaris siswa kelas XI MAN Palopo diperoleh ketuntasan klasikal yang ada disekolah ≥ 75 yaitu skor 89%, sehingga dapat disimpulkan bahwa media kartu kuartet yang dikembangkan sangat efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

B. Implikasi

Adapun implikasi pada penelitian ini yaitu:

1. Media kartu kuartet dalam pembelajaran fikih dapat menjadi media pendukung untuk memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran
2. Media kartu kuartet dalam pembelajaran fikih dapat menjadi alternatif pembelajaran agar siswa tidak jenuh saat proses pembelajaran berlangsung terutama dalam pembelajaran fikih materi mawaris.
3. Media kartu kuartet yang dikembangkan dapat menambah wawasan pada siswa mengenai materi yang dijelaskan dan dapat menjadi ide atau motivasi bagi guru untuk berkreatifitas dalam membuat dan menggunakan media pembelajaran.

C. Saran

Media permainan kartu kuartet yang dikembangkan peneliti tentu masih memerlukan tindak lanjut untuk memperoleh media kartu kuartet yang lebih baik. Oleh karena itu peneliti mengajukan beberapa saran yaitu:

1. Bagi peneliti yang akan melanjutkan penelitian pengembangan media permainan kartu kuartet ini diharapkan untuk memperhatikan saran-saran perbaikan dari validator media. Sehingga media yang dikembangkan dapat lebih baik dan menarik dari penelitian dan pengembangan ini.
2. Bagi guru, dengan adanya media pembelajaran berupa permainan kartu kuartet ini dapat dimanfaatkan untuk mempermudah siswa memahami materi dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

BUKU

- Afandi Muhammad, *Evaluasi Pembelajaran Sekolah Dasar* Jakarta: Unissula Press, 2015.
- Az-zuhaili Wahdah, “Tafsir web Al-Quran Surah An-nisa ayat 7”, <https://tafsirweb.com>.
- Badawi Ahmad, *Warisan Menurut Hukum Islam dan Adat Jawa: Studi Kasus di Kecamatan Medan Sunggal*, Edisi 1 (Yogyakarta: Deepublish 2019).
- Erna, *Permainan dalam Pembelajaran Sebagai Motivasi Belajar di Era New Normal*. 1 Lombok Teangah: Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia, 2022.
- Fahrurrozi Muh, Mohzana, *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Tinjauan Teoritis dan Praktik*, 1 Nusa Tenggara Barat: Universitas Hamzanwadi Press, 2020.
- Dahwadin, and Farhan Sifa Nugraha. *Motivasi dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Jawa Tengah: Mangkau Bumi Media, 2019.
- Gasong, Dina. *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish, 2018.
- Hasan, Muhammad . *Media Pembelajaran*. Sukaharjo: Tahta Media Group, 2021.
- Herman dkk, *Teknologi Pengajaran*, 5 Sumatera Barat: PT. Global Eksekutif Teknologi, 2022.
- Caswita, *Manajemen Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, 1 Yogyakarta: Deepublish, 2021.
- Jaslinus, Niswardi dkk. *Riset Pendidikan dan Aplikasinya*. Padang: UNP Prees, 2021.
- Mashuri, Sufri. *Media Pembelajaran Matematik*. Yogyakarta: Deepublish, 2019.
- Maulana, Ismatul dkk. *Pengembangan Metode Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Masa Pandemi Covid-19*. Bandung: Media Sains Indonesia, 2021.
- Milawati. *Media Pembelajaran*. Sukaharjo: Tahta Group, 2021.

- Muggaran. *Pemanfaatan Open Source Software Pendidikan oleh Mahasiswa dalam Rangka Implementasi Undang-Undang No. 19 Tahun 2002 Tentang Hak Cipta* Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia, 2018.
- Mukhlisin. *Pengembangan Modul Praktikum Mata Kuliah Perbaikan dan Perawatan Peralatan Audio Video pada Jurusan Pendidikan Teknik Elektronika Ft-Unm*, Makassar: Ristekdikti: 2019.
- Mudrikah Saringatun et al, *Perancangan Pembelajaran di Sekolah Teori dan Implementasi 1* Surakarta: Pradina Pustaka, 2021.
- Nawawi, Maimun. *Pengantar Hukum Kewarisan Islam*. Surabaya: Pustaka Raja, 2016.
- Prawiro Atmo, *Fikih*, Edisi 2 (Jakarta: Direktorat KSKK Madrasah 2020).
- Rahmat, Abdul dkk. *Model Mitigasi Learning Loss Era Covid 19*. Yogyakarta: Samudera Biru, 2021.
- Rengganis, Aysyah dkk. *Penelitian dan Pengembangan*. Bandung: Yayasan Kita Menulis, 2022.
- RI, Departemen Agama. *Al-Qur'an dan Terjemahan*. Surabaya: CV. Fajar Mulya, 2009.
- Ridwan. *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta, 2018.
- Sugiono. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2018.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, dan R&D* Bandung: Alfabeta, 2013.
- Sugiyono, *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development R&D)*, Edisi 4 (Bandung: Alfabeta, 2019).
- Syuhada Harjan, Sungarso, *Fikih Madrasah Aliyah*, Edisi 2 (Jakarta: PT Bumi Aksara 2019).
- Zakariah, M. Askari dkk. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Action Research and Development R&D*. Kolaka: Yayasan Pondok Pesantren Al-Mawaddah Warrahmah, 2020.

- Amin, Muhammad Agil. "Penggunaan Media Kartu Pembelajaran dalam Menemukan Isi Kandungan QS. Al-Ikhlâs (112): 1-4." *Incare, International Journal of Educational Resources* 3.4 (2022): 365-375.
- Adesfiana Novia Zeny dkk, "Pengembangan Chatbot Berbasis Web Menggunakan Model ADDIE" *Jurnal Khatulistiwa Informatika* Vol. 10 No. 2 (Desember 2022).
- Arofah, Rahmat. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Model ADDIE". *Jurnal Halaqah Islamic Aducation* Vol. 3 (2019).
- Bahari Anisa, Syafwan Havid, Azmi Sri Rezki Maulina, " Pembuatan Media Edukasi Interaktif Pembagian Harta Warisan Menurut Islam Berbasis Multimedia" *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi* Vol. 1, No. 1 (February 2021).
- Dhama, Ananda Meilana Surya. "Pembuatan Aplikasi Reservasi Pasien Covid-19 di Rumah Sakit Muhammadiyah Bandung". *Jurnal Ilmiah Terapan* Vol. 7 (2021).
- Faizah, Ayu, and Ahmad Faqih Hasyim. "Keadilan Gender dalam Pembagian Warisan: Studi Komparatif Pemikiran M. Quraish Shihab dalam Tafsir Al-Misbah dan Munawir Sjadzali". *Jurnal Studi Al-Qur'an dan Tafsir* Vol. 1 (2021).
- Fitra, Julsyam, and Hasan Maksum. "Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif dengan Aplikasi Powtoon pada Mata Pelajaran Bimbingan TIK". *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran* Vol. 4 (2021).
- Hasniati. "Efektivitas Permainan Kartu Kuartet dan Metode Menghafal". *Jurnal An-Nabighoh* Vol. 21 (2019).
- Hasriadi. "Metode Pembelajaran Inovatif di Era Digital." *Jurnal Sinestesia* Vol. 12 (2022).
- Ismail, Ilyas, Ainul Uyuni Taufiq, and Ummul Hasanah. "Pengembangan Kartu Kuartet Sebagai Media Pembelajaran Biologi." *Jurnal Of Islamic Education* Vol. 2 (2020).
- Karo-Karo S, Isran Rasyid, and Rohani. "Manfaat Media dalam Pembelajaran." *Jurnal Pendidikan & Matematika* Vol. VII (2018).

- Nurmiati. "Implementasi Model Mind Mapping dalam Meningkatkan Kemampuan Bahas Arab pada Siswa di MAN Palopo." *Jurnal Didaktika* Vol. 9 (2020).
- Nurseng Anita Nuana, Sanusi Syamsu, Firman, Wati Mirna, " Pengembangan Model pembelajaran *Role Playing* Terintegrasi Budaya *Tudang Sipulung* di Sekolah Dasar: *Jurnal Sinestesia*, Vol 13, No. 1, (2023).
- Perbawa, IWA, IWS Warpala, and K Agustini. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Proyek pada Mata Pelajaran Elektronik Dasar." *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia* Vol. 10 (2020).
- Rahim, Ika dkk. "Pengembangan E-modul Sebagai Sumber Belajar Praktek Sholat pada Mata Pelajaran PAI Kelas VII di SMP Negeri 2 Suliki Kabupaten Lima Puluh Kota." *Jurnal Sinestesia* Vol. 1 (2022).
- Samsiyah, Siti, Hermansyah, and Arief Kuswidyarko. "Efektivitas Kartu Kuartet Terhadap Kemampuan Pemahaman Siswa pada Mata Pelajaran IPS kelas IV." *Jurnal Ilmiah PGSD* Vol. V (2021).
- Sari, Intan Puspita , Sri Adelila Sari, and Ratu Fazlia Inda Rahmayani. "Pengembangan Media Kartu Kuartet pada Materi Asam Basa untuk Meningkatkan Motivasi dan Aktifitas Belajar Siswa Kelas VII di SMPN 6 Banda Aceh." *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Kimia JLMPK* Vol.2 (2019).
- Sholekah, Friska Fitriani. "Pendidikan Karakter dalam Kurikulum 2013." *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* Vol. 1 (2020).
- Soleman, Wasiko, Saharuddin Ambo, and Malpha Della Thalita. "Fikih Mawaris dan Adat Hukum Adat Waris Indonesia." *Jurnal Islamic Law* Vol. 2 (2022).
- Sulastri, Hemas Maya, Yopa Taufik Saleh, and Sunanah. "Pengaruh Media Kartu Kuartet Terhadap Kemampuan Membaca Siswa dalam Pelajaran Bahasa Indonesia." *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan* Vol. 4 (2020).
- Sullivan Johan, "Kajian Hukum Sebab-sebab Mendapat dan Tidak Mendapat Warisan Menurut Hukum Waris dalam Islam" *Jurnal Elektronik Bagian Hukum Keperdataan Fakultas Hukum Unsrat*, Vol. VII, No. 3 (2019).
- Supriyono. "Pentingnya Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD." *Jurnal Pendidikan Dasar* Vol. 11 (2018).

Walangadi Refto Gibran, "Penyebab Mendapat dan Tidak Mendapat Warisan Menurut Hukum Waris Islam". *Jurnal Lex Privatum* Vol. IX No. 1 (Januari-Maret 2021).

Yanto, Doni Tri Putra. "Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif pada Proses Pembelajaran Rangkaian Listrik." *Jurnal Inovasi dan Teknologi* Vol. 1 (2019).





L A M P I R A N

Lampiran 1 Persuratan



PEMERINTAH KOTA PALOPO
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU

Alamat: Jl. K.H.M. Hasyim No.5 Kota Palopo - Sulawesi Selatan Telpn : (0471) 326048



IZIN PENELITIAN
NOMOR : 969/IP/DPMPSTP/VIII/2023

DASAR HUKUM :

1. Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2019 tentang Sistem Nasional Ilmu Pengetahuan dan Teknologi;
2. Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2020 tentang Cipta Kerja;
3. Peraturan Mendagri Nomor 3 Tahun 28 tentang Penerbitan Surat Keterangan Penelitian;
4. Peraturan Walikota Palopo Nomor 23 Tahun 2016 tentang Penyederhanaan Perizinan dan Non Perizinan di Kota Palopo;
5. Peraturan Walikota Palopo Nomor 34 Tahun 2019 tentang Pendelegasian Kewenangan Penyelenggaraan Perizinan dan Nonperizinan Yang Menjadi Urusan Pemerintah Kota Palopo dan Kewenangan Perizinan dan Nonperizinan Yang Menjadi Urusan Pemerintah Yang Diberikan Pelimpahan Wewenang Walikota Palopo Kepada Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Palopo.

MEMBERIKAN IZIN KEPADA

Nama : NURFATIMAH
Jenis Kelamin : Perempuan
Alamat : Jl. Bitti Kota Palopo
Pekerjaan : Mahasiswa
NIM : 1902010156

Maksud dan Tujuan mengadakan penelitian dalam rangka penulisan Skripsi dengan Judul :

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN KARTU KUARTET PADA PEMBELAJARAN FIKIH MATERI MAWARIS
KELAS XI MADRASAH ALIYAH NEGERI PALOPO**

Lokasi Penelitian : MADRASAH ALIYAH NEGERI (MAN) PALOPO
Lamanya Penelitian : 02 Agustus 2023 s.d. 02 November 2023

DENGAN KETENTUAN SEBAGAI BERIKUT :

1. Sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan penelitian kiranya melapor pada Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Palopo.
2. Menaati semua peraturan perundang-undangan yang berlaku, serta menghormati Adat Istiadat setempat.
3. Penelitian tidak menyimpang dari maksud izin yang diberikan.
4. Menyerahkan 1 (satu) exemplar foto copy hasil penelitian kepada Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Palopo.
5. Surat Izin Penelitian ini dinyatakan tidak berlaku, bilamana pemegang izin ternyata tidak menaati ketentuan-ketentuan tersebut di atas.

Demikian Surat Izin Penelitian ini diterbitkan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Diterbitkan di Kota Palopo

Pada tanggal : 03 Agustus 2023

e.n. Kepala Dinas Penanaman Modal dan PTSP
Sekretaris



WAHYUDIN, M., S.AN, MM

Pangkat : Pembina

NIP : 19761005 201001 1 003

Tembusan :

1. Kepala Badan Kesbang Prov. Sul-Sel;
2. Walikota Palopo
3. Dandim 1403 SWG
4. Kapolres Palopo
5. Kepala Badan Penelitian dan Pengembangan Kota Palopo
6. Kepala Badan Kesbang Kota Palopo
7. Instansi terkait tempat dilaksanakan penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KOTA PALOPO
MADRASAH ALIYAH NEGERI (MAN) KOTA PALOPO
Jalan Dr. Ratulangi Balandai Kota Palopo 91914
Telp/Fax (0471) 21671 E-mail : manpalopo7@gmail.com

Palopo

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

Nomor : 530 /Ma.21.14.01/TL.00IX/2023

Yang bertanda tangan dibawah ini :

N a m a : Dra. Hj. Jumrah, M.Pd.I
NIP. : 196612311994032009
Pangkat/Gol. : Pembina IV/a
Jabatan : Kepala MAN Kota Palopo

Dengan ini menerangkan bahwa :

N a m a : Nurfatimah
Kelamin : Perempuan
Alamat : Jalan Bitti Kota Palopo
Pekerjaan : Mahasiswa
NIM : 1902010156

Bahwa yang bersangkutan benar-benar telah mengadakan penelitian di instansi kami sehubungan dengan penulisan Skripsi yang berjudul "*Pengembangan Media Permainan Kartu Kuartet Pada Pembelajaran Fikih Materi Mawaris Kelas XI Madrasah Negeri Palopo*".

Demikian Keterangan ini diberikan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Palopo, 26 September 2023

Kepala Madrasah,



Dra. Hj. Jumrah, M.Pd.I

NIP. 196612311994032009

Lampiran 2 Lembar Validasi Ahli Bahasa.

**LEMBAR VALIDASI MEDIA PERMAINAN KARTU KUARTET
PADA PEMBELAJARAN FIKIH MATERI MAWARIS
KELAS XI MADRASAH ALIYAH NEGERI PALOPO
AHLI BAHASA**

Mata Pelajaran : Fikih
Kelas : XI
Pokok Bahasan : Materi Mawaris
Hari/tanggal : 10 Agustus 2023

B. PETUNJUK PENGISIAN

7. Dimohon kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran Kartu Kuartet pada pembelajaran Fikih sesuai dengan kriteria yang ada dalam instrumen penelitian.
8. Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia dengan memilih alternatif jawaban yang tersedia. Terdapat lima alternatif jawaban, yaitu:
 - SS = Sangat Setuju
 - S = Setuju
 - RR = Ragu-Ragu
 - TS = Tidak Setuju
 - STS = Sangat Tidak Setuju
9. Apabila Bapak/Ibu menilai kurang baik atau terdapat hal yang perlu diperbaiki, mohon untuk memberi tanda agar dapat dilakukan revisi lebih lanjut lagi.
10. Bapak/Ibu dimohon untuk memberi komentar atau saran pada halaman yang tersedia.
11. Bapak/Ibu dimohon memberi tanda centang (✓) terhadap hasil akhir penilaian penelitian pada pengembangan media permainan Kartu Kuartet pokok bahasan mawaris.
12. Atas bantuan Bapak/Ibu peneliti ucapkan terima kasih.

B. TABEL PERNYATAAN

No.	Aspek Penilaian	Pernyataan	Alternatif				
			STS	TS	RR	S	SS
1.	Lugas	Ketepatan Struktur Kalimat					
		1. Kalimat yang digunakan mewakili isi pesan atau informasi yang ingin disampaikan dengan tetap mengikuti kalimat bahasa Indonesia.					✓
		Keefektifan Kalimat					
		2. Kalimat yang digunakan sederhana dan langsung ke sasaran.					✓
		3. Keefektifan memahami penjelasan dengan bantuan gambar yang ada dalam kartu.				✓	
		4. Penyusunan serta penggunaan kata dan kalimat di dalam Kartu Kuartet mudah dimengerti.				✓	
Kebakuan Istilah							
		5. Istilah-istilah yang digunakan sesuai dengan KBBI seperti penggunaan kata dan/atau.				✓	
2.	Komunikatif	Pemahaman Terhadap Pesan atau Informasi					
		6. Penjelasan atau informasi disampaikan dengan bahasa yang jelas sehingga mampu menyampaikan pesan atau informasi dengan mudah.					✓
		7. Penggunaan media Kartu Kuartet ini dapat melatih pemikiran siswa untuk melakukan kerja sama satu sama lain.				✓	
		Mampu Memotivasi dan Mendorong Berpikir Kritis					

3.	Dialogis dan Interaktif	<p>8. Bahasa yang digunakan membangkitkan rasa senang ketika siswa membaca dan mendorong siswa berpikir kritis sehingga siswa dapat menyelesaikan permainan Kartu Kuartet secara tuntas.</p> <p>9. Bahasa yang digunakan mampu memotivasi siswa untuk mempertanyakan suatu hal lebih jauh dan mencari jawaban secara mandiri dari keterangan yang telah ada pada Kartu Kuartet.</p>				<p>✓</p> <p>✓</p>
4.	Kesesuaian dengan Perkembangan Siswa	<p>Kesesuaian dengan Perkembangan Intelektual dan Emosional Siswa</p> <p>10. Bahasa yang digunakan menjelaskan suatu definisi sesuai dengan tingkat intelektual siswa dalam kemampuan daya tangkap dan memecahkan masalah.</p> <p>11. Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat kematangan emosional siswa.</p>				<p>✓</p> <p>✓</p>
5.	Kesesuaian dengan Kaidah Bahasa	<p>Ketepatan Ejaan dan Ketetapan Tata Bahasa</p> <p>12. Tata kalimat atau bahasa yang digunakan untuk menyampaikan suatu konsep atau definisi mengacu kepada kaidah tata bahasa yang baik.</p> <p>13. Ejaan yang digunakan dalam Kartu Kuartet sudah maksimal.</p>				<p>✓</p> <p>✓</p>

C. KESIMPULAN

Media pembelajaran Kartu Kuartet pada materi mawaris ini dinyatakan:

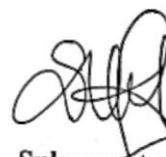
- Dapat digunakan tanpa revisi
- Dapat digunakan dengan revisi kecil
- Dapat digunakan dengan revisi besar
- Belum dapat digunakan

Komentar dan Saran

.....
lebih teliti dalam penulisan.
.....
.....
.....
.....

Palopo, ¹⁰.....Agustus 2023

Ahli Bahasa,



Sukmawaty, S.Pd., M.Pd.

NIP. 19880326 2020122011



Lampira 3 Lembar Validasi Ahli Media.

**LEMBAR VALIDASI MEDIA PERMAINAN KARTU KUARTET
PADA PEMBELAJARAN FIKIH MATERI MAWARIS
KELAS XI MADRASAH ALIYAH NEGERI PALOPO
AHLI MEDIA**

Mata Pelajaran : Fikih
Kelas : XI
Pokok Bahasan : Materi Mawaris
Hari/tanggal : 4 Agustus 2023

C. PETUNJUK PENGISIAN

13. Dimohon kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran Kartu Kuartet pada pembelajaran Fikih sesuai dengan kriteria yang ada dalam instrumen penelitian.
14. Berilah tanda centang (√) pada kolom yang tersedia dengan memilih alternatif jawaban yang tersedia. Terdapat lima alternatif jawaban, yaitu:
 - SS = Sangat Setuju
 - S = Setuju
 - RR = Ragu-Ragu
 - TS = Tidak Setuju
 - STS = Sangat Tidak Setuju
15. Apabila Bapak/Ibu menilai kurang baik atau terdapat hal yang perlu diperbaiki, mohon untuk memberi tanda agar dapat dilakukan revisi lebih lanjut lagi.
16. Bapak/Ibu dimohon untuk memberi komentar atau saran pada halaman yang tersedia.
17. Bapak/Ibu dimohon memberi tanda centang (√) terhadap hasil akhir penilaian penelitian pada pengembangan media permainan Kartu Kuartet pokok bahasan mawaris.
18. Atas bantuan Bapak/Ibu peneliti ucapkan terima kasih.

B. TABEL PERNYATAAN

No	Aspek Penilaian	Pernyataan	Alternatif				
			STS	TS	RR	S	SS
1.	Tampilan	Keterpaduan pemilihan warna pada kartu.					
		1. Tampilan warna yang di sajikan secara keseluruhan dapat memberikan nuansa tertentu dan dapat memperjelas materi yang ada dalam kartu				✓	
		2. Media permainan kartu kuartet memiliki tampilan menarik. Dan tidak menggunakan warna yang terlalu mencolok				✓	
		3. Warna judul pilihan pada kartu ditampilkan lebih menonjol dari pada warna latar belakang pada kartu				✓	
		Teks dalam kartu					
		4. Judul pilihan pada kartu dapat memberikan informasi secara cepat tentang materi yang akan di pelajari oleh siswa				✓	
		5. Tidak menggunakan terlalu banyak kombinasi jenis huruf				✓	
		6. Menggunakan dua jenis huruf agar lebih komonikatif (mudah dipahami) dalam menyampaikan materi. Untuk membedakan penjelasan dan dapat dibaca dengan baik				✓	
2.	Desain/ Bentuk kartu	Kejelasan cetakan dan Kualitas bahan yang digunakan					
		7. Gambar dalam kartu kuartet jelas dan penjelasan mudah dibaca.			✓		
		8. Hasil cetakan pada kartu kuartet jelas dan rapi				✓	
		9. Ukuran media sederhana dan memadai untuk digunakan siswa secara berkelompok.				✓	

		10. Bahan yang digunakan tidak tipis dan bisa di acak sebelum memulai permainan				✓	
		11. Bahan yang digunakan pada media kartu kuartet aman digunakan untuk siswa.				✓	
		12. Dengan ukuran yang sesuai memudahkan media untuk di bawa kemana saja				✓	
3.	Penggunaan	Penggunaan Media kartu kuartet					
		13. Media yang digunakan dapat membantu pemahaman materi				✓	
		14. Penggunaan media pembelajaran ini dapat melatih pemikiran siswa.				✓	
		15. Petunjuk penggunaan kartu kuartet jelas dan mudah dipahami				✓	

C. KESIMPULAN

Media pembelajaran *kartu kuartet* pada materi mawaris ini dinyatakan:

- Dapat digunakan tanpa revisi
 Dapat digunakan dengan revisi kecil
 Dapat digunakan dengan revisi besar
 Belum layak digunakan

Komentar dan saran

- Komposisi gambar dan teks perlu di perbaiki
 - Gambar dg. digunakan perlu di cetak lebih jelas
 (tidak buram)

Palopo, 9/8/2023
Ahli Media

[Handwritten Signature]
Sneailab.

NIP.

Lampiran 4 Lembar Validasi Ahli Materi.

**LEMBAR VALIDASI MEDIA PERMAINAN KARTU KUARTET
PADA PEMBELAJARAN FIKIH MATERI MAWARIS
KELAS XI MADRASAH ALIYAH NEGERI PALOPO
AHLI MATERI**

Mata Pelajaran : Fikih
Kelas : XI
Pokok Bahasan : Materi Mawaris
Hari/tanggal : 15 Agustus 2023

A. PETUNJUK PENGISIAN

1. Dimohon kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran Kartu Kuartet pada pembelajaran Fikih sesuai dengan kriteria yang ada dalam instrumen penelitian.
2. Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia dengan memilih alternatif jawaban yang tersedia. Terdapat lima alternatif jawaban, yaitu:
 - SS = Sangat Setuju
 - S = Setuju
 - RR = Ragu-Ragu
 - TS = Tidak Setuju
 - STS = Sangat Tidak Setuju
3. Apabila Bapak/Ibu menilai kurang baik atau terdapat hal yang perlu diperbaiki, mohon untuk memberi tanda agar dapat dilakukan revisi lebih lanjut lagi.
4. Bapak/Ibu dimohon untuk memberi saran pada halaman yang tersedia.
5. Bapak/Ibu dimohon memberi tanda centang (✓) terhadap hasil akhir penilaian penelitian pada pengembangan media permainan Kartu Kuartet pokok bahasan mawaris.
6. Atas bantuan Bapak/Ibu peneliti ucapkan terima kasih.

B. TABEL PERTANYAAN

No	Aspek Penilaian	Indikator/Pernyataan	Alternatif				
			ST S	T S	R R	S S	S S
1.	Kekayaan isi	Kesesuaian materi dengan SK dan KD					
		1. Materi yang disajikan mencakup materi yang terkandung dalam SK dan KD				✓	
		2. Materi yang disajikan mencerminkan jabaran yang mendukung pencapaian KD				✓	
		Keakuratan materi					
		3. Gambar dan definisi yang disajikan tidak menimbulkan banyak tafsiran lain.					✓
		4. Keakuratan konsep dan penjelasan materi pada media <i>kartu kuartet</i>				✓	
		5. Fakta dan data yang disajikan dalam <i>kartu kuartet</i> sesuai dengan kenyataan dan efisien untuk mempermudah siswa dalam memahami materi					✓
		Kemuktahiran Materi					
		6. Penyajian materi bersifat interaktif dan menarik				✓	
		7. Materi yang disajikan aktual (Terjadi)				✓	
8. Gambar dan ilustrasi diutamakan yang terdapat dalam kehidupan sehari-hari namun juga dilengkapi dengan penjelasan.				✓			
9. Materi yang disajikan mampu mengantarkan siswa pada penerapan					✓		

		konsep yang berkaitan dengan materi						
		Mendorong keingin Tahu						
		10. Uraian penjelasan yang disajikan mendorong peserta didik untuk mengetahui materi lebih lanjut					✓	
		11. Kesesuaian pada tingkat perkembangan intelektual peserta didik						✓
		12. Materi yang disajikan dalam <i>Kartu Kuartet</i> mudah untuk dipahami dengan baik					✓	
		Teknik Penyajian						
		13. Konsep dan definisi yang disajikan secara runtut dari yang mudah ke sukar, dari yang dikenal sampai yang belum dikenal.					✓	
		Penyajian Pembelajaran						
		14. Penyajian materi bersifat permainan sehingga siswa lebih interaktif (berperan aktif) dan berpartisipasi.						✓
		Hakikat kontekstual						
		15. Adanya keterkaitan sub materi yang di sajikan dalam <i>Kartu Kuartet</i> dengan situasi lingkungan siswa						✓
		16. Materi yang disajikan mendorong siswa membuat hubungan antara materi yang dipelajari dan penerapannya dalam lingkungan siswa.						✓
		Komponen kontekstual						
2.	Kelayakan Penyajian							
3.	Kelayakan Kontekstual							

	17. Materi yang disajikan dalam <i>Kartu Kuartet</i> mengembangkan daya pikir siswa untuk menemukan pengetahuan sendiri					✓
	18. Terdapat beberapa pilihan yang mendorong, membimbing dan mengukur kemampuan berpikir siswa					✓
	19. Menggunakan metode permainan kelompok sehingga mendorong siswa untuk berdiskusi.					✓

C. KESIMPULAN

Media pembelajaran *kartu kuartet* pada materi mawaris ini dinyatakan:

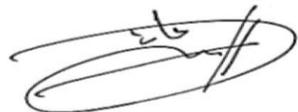
- Dapat digunakan tanpa revisi
- Dapat digunakan dengan revisi kecil
- Dapat digunakan dengan revisi besar
- Tidak layak digunakan dilapangan

Komentar dan Saran

- Kartu menarik dan materi sudah bagus -

- Diperbaiki sesuai arahan -

Palopo, 15 Agustus 2023
Ahli Materi



NIP.

Lampiran 5 Lembar Validasi Tes Formatif.

**LEMBAR VALIDASI TES FORMATIF PENGEMBANGAN MEDIA MEDIA
PERMAINAN KARTU KUARTET PADA PEMBELAJARAN FIKIH MATERI
MAWARIS KELAS XI MADRASAH ALIYAH NEGERI PALOPO
URAIAN**

Nama Validator : MAJUMUR, S.Pd., M.Pd.
Institusi : IAIN Palopo
Jabatan : DASEN IAIN PALOPO

A. PETUNJUK PENGISIAN

Dalam penyusunan skripsi dengan judul “Pengembangan Media Permainan Kartu Kuartet pada Pembelajaran Fikih Materi Mawaris Kelas XI Madrasah Aliyah Negeri Palopo”. Penelitian menggunakan lembar tes formatif untuk penilaian kognitif siswa. Untuk itu, peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk dibawah ini:

1. Dimohon kepada Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap lembar validasi angket praktikalitas media kartu kuartet sesuai dengan kriteria yang termuat dalam instrumen penelitian.
2. Pada tabel penilaian, dimohon Bapak/ Ibu memberikan tanda centang (✓) sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu dengan memilih alternatif jawaban yang tersedia. Terdapat lima alternatif jawaban, yaitu:
 - 1 = Sangat Tidak Setuju (STS)
 - 2 = Tidak Setuju (TS)
 - 3 = Ragu-Ragu (RR)
 - 4 = Setuju (S)
 - 5 = Sangat Setuju (SS)
3. Untuk penilaian akhir, dimohon Bapak/Ibu memberi tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia.
4. Untuk saran revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskan pada kolom saran yang telah disiapkan.
5. Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan Bapak/Ibu peneliti ucapkan terima kasih.

B. PERNYATAAN

No.	Aspek yang dinilai	Skala penilaian				
		1	2	3	4	5
		STS	TS	RR	S	SS
Penilaian Isi						
1.	Soal sesuai dengan materi dan kompetensi yang diukur atau diajarkan.				✓	
2.	Pilihan jawaban homogen (campuran) dan logis ditinjau dari segi materi				✓	
3.	Isi materi yang ditanyakan sesuai dengan tingkat pemahaman siswa.				✓	
4.	Soal mengukur kemampuan kognitif siswa.				✓	
Penilaian Konstruk						
5.	Menggunakan kata tanya atau perintah yang menuntut jawaban uraian.				✓	
6.	Menggunakan petunjuk yang jelas dalam mengerjakan soal.				✓	
7.	Menggunakan pedoman penskoran.				✓	
8.	Rumusan pertanyaan menggunakan kalimat tanya atau perintah yang jelas.				✓	
Penilaian Bahasa						
9.	Rumusan kalimat soal komunikatif.				✓	
10.	Butir soal menggunakan bahasa indonesia yang baku.				✓	
11.	Tidak menggunakan kata atau ungkapan yang menimbulkan penafsiran ganda atau salah artian.				✓	
12.	Tidak menggunakan bahasa yang tabu (tidak diperbolehkan).				✓	
13.	Rumusan soal tidak mengandung kata atau ungkapan yang dapat menyinggung perasaan siswa.				✓	

C. KESIMPULAN

Instrumen tes formatif Pengembangan Media Permainan Kartu Kuartet pada Pembelajaran Fikih Materi Mawaris ini dinyatakan:

- Belum layak digunakan
- Dapat digunakan dengan revisi besar
- Dapat digunakan dengan revisi kecil
- Dapat digunakan tanpa revisi

Komentar dan Saran

.....

.....

.....

.....

.....

Palopo, 14 Agustus 2023
Validator Tes Formatif,



Makmur, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198401152015031006



Lampira 6 Lembar Validasi Instrumen Praktikalitas.

**LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN PRAKTIKALITAS PENGEMBANGAN
MEDIA PERMAINAN KARTU KUARTET PADA PEMBELAJARAN FIKIH
MATERI MAWARIS KELAS XI MADRASAH ALIYAH NEGERI PALOPO**

Nama Validator : *Muhammad Asan*
Institusi : *IAIN Palopo*
Jabatan : *Dosen*

A. PETUNJUK PENGISIAN

Dalam penyusunan skripsi dengan judul “Pengembangan Media Permainan Kartu Kuartet pada Pembelajaran Fikih Materi Mawaris Kelas XI Madrasah Aliyah Negeri Palopo”. Peneliti menggunakan instrumen praktikalitas Kartu Kuartet yang akan dikembangkan. Untuk itu, peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk dibawah ini:

1. Dimohon kepada Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap lembar validasi angket praktikalitas media kartu kuartet sesuai dengan kriteria yang termuat dalam instrumen penelitian.
2. Pada tabel penilaian, dimohon Bapak/ Ibu memberikan tanda centang (√) sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu dengan memilih alternatif jawaban yang tersedia. Terdapat lima alternatif jawaban, yaitu:
 - 1 = Sangat Tidak Setuju (STS)
 - 2 = Tidak Setuju (TS)
 - 3 = Ragu-Ragu (RR)
 - 4 = Setuju (S)
 - 5 = Sangat Setuju (SS)
3. Untuk penilaian akhir, dimohon Bapak/Ibu memberi tanda centang (√) pada kolom yang tersedia.
4. Untuk saran revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskan pada kolom saran yang telah disiapkan.
5. Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan Bapak/Ibu peneliti ucapkan terima kasih.

B. PERNYATAAN

No.	Aspek yang dinilai	Skala penilaian				
		1	2	3	4	5
		STS	TS	RR	S	SS
1.	Petunjuk pengisian angket praktikalitas mudah dipahami.				✓	
2.	Aspek penilaian angket praktikalitas media terkait tanggapan siswa terhadap media sudah disusun dengan baik.					✓
3.	Tidak ada butir pernyataan yang sulit dijawab oleh responden.				✓	
4.	Angket praktikalitas media dibuat dengan menggunakan bahasa Indonesia yang baik.					✓
5.	Angket praktikalitas media dibuat dengan menggunakan kalimat yang mudah dipahami dan tidak menimbulkan penafsiran ganda.					✓

C. KESIMPULAN

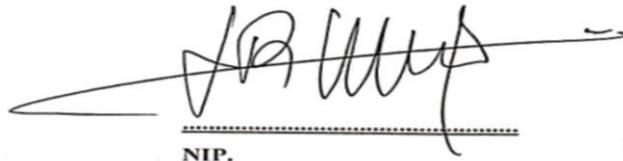
Lembar validasi instrumen praktikalitas Pengembangan Media Permainan Kartu Kuartet pada Pembelajaran Fikih Materi Mawaris ini dinyatakan:

- Belum layak digunakan
- Dapat digunakan dengan revisi besar
- Dapat digunakan dengan revisi kecil
- Dapat digunakan tanpa revisi

Komentar dan Saran

Aspek penilaian sudah sangat
baik!

Palopo, 19 Agustus 2023
Validator Lembar Praktikalitas


NIP.

Lampiran 7 Lembar Validasi Instrumen Validasi.

**LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN VALIDASI PENGEMBANGAN MEDIA
PERMAINAN KARTU KUARTET PADA PEMBELAJARAN FIKIH MATERI
MAWARIS KELAS XI MADRASAH ALIYAH NEGERI PALOPO**

Nama validator : Muh. Jamil S. Pd. M. Pd.
Institusi : IAIN Palopo
Jabatan : Dosen

A. PETUNJUK PENGISIAN

Dalam penyusunan skripsi dengan judul “Pengembangan Media Permainan Kartu Kuartet pada Pembelajaran Fikih Materi Mawaris Kelas XI Madrasah Aliyah Negeri Palopo”. Peneliti menggunakan instrumen validasi terhadap Kartu Kuartet yang akan dikembangkan. Untuk itu, peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk dibawah ini:

1. Dimohon kepada Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap lembar validasi angket praktikalitas media kartu kuartet sesuai dengan kriteria yang termuat dalam instrumen penelitian.
2. Pada tabel penilaian, dimohon Bapak/ Ibu memberikan tanda centang (✓) sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu dengan memilih alternatif jawaban yang tersedia. Terdapat lima alternatif jawaban, yaitu:
 - 1 = Sangat Tidak Setuju (STS)
 - 2 = Tidak Setuju (TS)
 - 3 = Ragu-Ragu (RR)
 - 4 = Setuju (S)
 - 5 = Sangat Setuju (SS)
3. Untuk penilaian akhir, dimohon Bapak/Ibu memberi tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia.
4. Untuk saran revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskan pada kolom saran yang telah disiapkan.
5. Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan Bapak/Ibu peneliti ucapkan terima kasih.

B. PERNYATAAN

No.	Aspek yang dinilai	Skala penilaian				
		1	2	3	4	5
		STS	TS	RR	S	SS
1.	Petunjuk pengisian lembar validasi mudah dipahami.					✓
2.	Aspek penilaian lembar validasi sudah disusun dengan baik.					✓
3.	Kesesuaian butir pernyataan dengan aspek yang diharapkan.					✓
4.	Lembar validasi dibuat dengan menggunakan bahasa Indonesia yang baik.					✓
5.	Lembar validasi menggunakan kalimat yang mudah dipahami dan tidak menimbulkan penafsiran ganda.				✓	
6.	Secara keseluruhan informasi melalui lembar validasi yang digunakan sudah sangat memadai untuk mengkomponen media yang akan dikembangkan.				✓	

C. KESIMPULAN

Lembar validasi Pengembangan Media Permainan Kartu Kuartet pada Pembelajaran Fikih Materi Mawaris ini dinyatakan:

- Belum layak digunakan
 Dapat digunakan dengan revisi besar
 Dapat digunakan dengan revisi kecil
 Dapat digunakan tanpa revisi

Komentar dan Saran

Dapat digunakan
 - tambahkan ikon permainan & gambar kemudahan
 penggunaan.

Palopo, 19-08-2023
 Validator Lembar Validasi


Mahyamin, S.Pd. M.Pd
 NIP. 199008192020121009

Lampiran 8 Lembar Praktikalitas Kartu Kuartet

**LEMBAR PRAKTIKALITAS MEDIA PEMBELAJARAN KARTU KUARTET
PADA PEMBELAJARAN FIKIH MATERI MAWARIS KELAS XI
MADRASAH ALIYAH NEGERI PALOPO
RESPON SISWA**

Identitas Responden

Nama : Muh. Dafna

Kelas : XI MAN Palopo

Mata pelajaran/ Sub materi : Fikih/ Mawaris

Hari/ Tanggal : Rabu 16 sep 23

Judul Produk : Pengembangan Media Permainan Kartu Kuartet pada Pembelajaran Fikih Materi Mawaris Kelas XI Madrasah Aliyah Negeri Palopo.

A. Petunjuk Umum

1. Sebelum mengisi angket pastikan anda telah membaca dan menggunakan *kartu kuartet* pada materi mawaris.
2. Isilah terlebih dahulu identitas anda pada lembar yang telah disediakan.
3. Bacalah dengan teliti setiap pertanyaan dalam angket ini sebelum anda memberikan penilaian.
4. Jika ada yang tidak dimengerti bertanyalah kepada Guru atau peneliti.

B. Petunjuk Penilaian

1. Berilah tanda \surd pada kolom pilihan yang telah disediakan sesuai dengan penilaian anda. Dengan memilih alternatif jawaban yang tersedia.
 - 1 = Sangat tidak setuju (STS)
 - 2 = Tidak Setuju (TS)
 - 3 = Ragu-ragu (RR)
 - 4 = Setuju (S)
 - 5 = Sangat Setuju (SS)
2. Atas kesedian saudara/i untuk mengisi angket ini kami ucapkan terimakasih

“Kisi-Kisi Lembar Respon Siswa”

Indikator	Sub Indikator	Nomor soal
Praktikalitas	Mudah digunakan	1,2,3,4,5,6,7
	Penggunaan media yang efisien	8,9
Efektifitas	Menarik perhatian siswa	10,11,12
	Keterjangkauan	13,14,15
	Interaktivitas	16,17,18,19,20
	Kreativitas	21,22

A. Pernyataan

No	Indikator	Sub Indikator dan Pernyataan	Skala Penilaian				
			1	2	3	4	5
1.	Praktikalitas	Mudah digunakan					
		1. Media kartu kuartet sederhana sehingga mudah untuk digunakan.				✓	
		2. Materi yang disajikan di dalam kartu jelas sehingga mudah untuk di pahami.				✓	
		3. Adanya gambar pendukung penjelasan yang memudahkan saya untuk memahami materi.					✓
		4. Huruf yang digunakan sederhana dan mudah dibaca.				✓	
		5. Media kartu kuartet ini tidak menggunakan banyak jenis font yang susah untuk dibaca.					✓
		6. Penyampaian materi dalam kartu kuartet ini menggunakan ilustrasi gambar yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari sehingga memudahkan saya dalam memahami penjelasan materi					✓
		7. Materi yang disajikan dalam kartu kuartet dimulai dari yang mudah ke sukar.				✓	
		Penggunaan media yang efisien					
8. Dengan menggunakan media kartu kuartet penggunaan waktu pembelajaran menjadi lebih efektif.				✓			

		9. Materi yang disajikan dapat memuat inti-inti sub materi sehingga dapat manajemen waktu pembelajaran dengan baik.						✓
2.	Efektifitas	Menarik perhatian siswa						
		10. Penggunaan media kartu kuartet menarik perhatian saya untuk mempelajari materi mawaris.					✓	
		11. Dengan menggunakan media kartu kuartet mampu menarik rasa ingin tahu saya untuk mempelajari materi					✓	
		12. Tampilan kartu kuartet menarik perhatian sehingga membuat saya lebih antusias dalam proses pembelajaran.						✓
		13. Kombinasi warna pada kartu tidak terlalu mencolok sehingga menarik untuk digunakan.					✓	
		Keterjangkauan						
		14. Media pembelajaran kartu kuartet mudah diakses tanpa menggunakan listrik.						✓
		15. Media kartu kuartet ini dapat diakses dengan mudah tanpa menggunakan alat-alat pendukung seperti laptop dan lcd proyektor.						✓
		16. Media kartu kuartet memiliki ukuran yang praktis sehingga mudah untuk dibawa kemana saja.						✓
		Interaktivitas						
		17. Dengan menggunakan media kartu kuartet ini mendorong saya untuk berdiskusi dengan teman yang lainnya.					✓	
		18. Media kartu kuartet ini membuat saya lebih bersemangat dalam proses pembelajaran karna adanya unsur permainan didalamnya.					✓	
		19. Dengan menggunakan kartu kuartet ini saya lebih dituntut aktif dalam proses pembelajaran.					✓	

	20. Dengan menggunakan media permainan kartu kuartet ini dapat membuat belajar fikih tidak membosankan.					✓
	Kreativitas					
	21. Media kartu kuartet ini memberikan gagasan baru untuk saya dalam menyelesaikan masalah dengan cara atau pendekatan yang berbeda.					✓
	22. Media kartu kuartet di desain dalam bentuk baru dan kombinasi gambar sehingga mendorong saya untuk berfikir kritis dan kreatif dalam mempelajari materi.					✓

Komentar dan Saran

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



Lampiran 9 Lembar Analisis Kebutuhan Guru

INSTRUMEN ANALISIS KEBUTUHAN MEDIA PERMAINAN
KARTU KUARTET MATERI FIKIH KELAS XI
UNTUK GURU

Responden

Nama Guru : SAODAH, S.Pd.I..
Mata Pelajaran : FIKIH
Sub pelajaran : Materi Mawaris
Hari/ Tanggal : 08-09-2023

A. Petunjuk Pengisian

1. Dimohon kepada Bapak/ibu untuk memberikan jawaban terhadap *Kartu kuartet* pembelajaran Fikih sesuai dengan kriteria yang termuat dalam instrumen penelitian.
2. Berilah tanda \surd pada kolom yang tersedia dengan memilih alternatif jawaban yang tersedia (Ya/Tidak).
3. Tuliskan alasan Bapak/Ibu terkait pernyataan yang telah diisi pada kolom yang tersedia.
4. Atas bantuan Bapak/Ibu kami ucapkan banyak terimakasih.

“Kisi-kisi Lembar Analisis Kebutuhan Untuk Guru”

No	Indikator	Butir item	Jumlah
1	Metode yang digunakan guru dalam proses pembelajaran	1,2,3,4	4
2	Penggunaan media pembelajaran	5,6,7,8,9,10	6
jumlah item			10

B. Pertanyaan

No	Indikator/Pertanyaan	Alternatif Penilaian		
		Ya	Tidak	Alasan
Metode yang digunakan dalam Proses pembelajaran				
1.	Apakah Bapak/Ibu guru sudah mengimplementasikan kurikulum merdeka belajar?	✓		
2.	Apakah bapak/ibu masih menggunakan metode konvensional dalam proses pembelajaran?	✓		
3.	Menurut Bapak/Ibu apakah pembelajaran fikih terutama sub materi mawaris merupakan pelajaran yang rumit untuk dipelajari siswa?		✓	
4.	Menurut Bapak/Ibu apakah siswa mengalami kejenuhan pada saat mengikuti pembelajaran Fikih terutama pada sub materi mawaris?	✓		
Penggunaan media pembelajaran				
5.	Apakah disekolah tempat Bapak/Ibu mengajar tersedia bahan ajar seperti buku pegangan siswa untuk dipelajari secara mandiri dirumah?	✓		
6.	Apakah buku cetak yang Bapak/Ibu gunakan dalam proses pembelajaran dapat menumbuhkan imajinasi baru dan keterampilan berpikir kreatif siswa?	✓		
7.	Apakah Bapak/Ibu guru pernah menggunakan media pembelajaran <i>Kartu kuartet</i> dalam proses pembelajaran Fikih?		✓	

8.	Apakah Bapak/Ibu pernah membuat media pembelajaran secara mandiri untuk. Seperti media bergambar dan lain-lain?	✓		
9.	Apakah Bapak/Ibu membutuhkan alternatif bahan ajar yang lebih menarik agar dapat mempermudah siswa memahami materi yang dijelaskan?	✓		
10.	Apakah Bapak/Ibu setuju apabila perlu dikembangkan media pembelajaran berupa <i>kartu kuartet</i> agar dapat mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran?	✓		

Saran dan Komentar

Pada saat PBM, lebih diperhatikan kondisi kelas.

.....

.....

.....

.....

.....

Palopo, 08-09-2023
 Guru Mata Pelajaran Fikih

SAODAH
SAODAH, S.Pd.F
 NIP. 19800217 200710 2004

Lampiran 10 Hasil Perhitungan Nilai Siswa.

NILAI		Total	Skor Max
Essay	Pilihan Ganda		
33	60	93	100
36	60	96	100
40	60	100	100
40	44	84	100
40	44	84	100
36	60	96	100
29	52	81	100
33	48	81	100
32	44	76	100
36	52	88	100
40	48	88	100
40	60	100	100
36	52	88	100
40	60	100	100
36	44	80	100
33	52	85	100
33	36	69	100
36	56	92	100
36	60	96	100
36	60	96	100
29	52	81	100
40	48	88	100
40	60	100	100
36	48	84	100
37	44	81	100
32	60	92	100
22	44	66	100
24	48	72	100
		89%	

Lampiran 11 Hasil Perhitungan Angket Analisis Kebutuhan Siswa dan Guru

A. Hasil Analisis Kebutuhan Siswa

No	Nama	1		2		3		4		5		6		7		8	
		Y	t	Y	t	y	t	Y	T	Y	t	y	t	y	t	y	t
1	ZS		1		1	1		1		1		1		1			1
2	A.T	1		1		1		1		1		1		1		1	
3	NH	1		1		1		1		1		1		1		1	
4	AN	1			1	1		1		1			1	1			1
5	RA	1			1	1		1		1			1		1		1
6	FSH	1			1	1		1		1			1	1			1
7	DTY	1			1	1		1		1			1	1		1	
8	F	1			1			1		1			1		1		1
9	R		1		1	1		1		1			1	1			1
10	D		1		1	1		1		1			1	1			1
11	A	1		1		1		1		1		1		1		1	
12	NM	1		1		1		1		1		1		1		1	
13	R	1			1		1	1		1			1	1			1
14	MM	1		1		1		1		1		1		1		1	
15	I	1			1		1	1			1	1			1		1
16	AK	1			1	1		1		1			1	1			1
17	MF		1		1		1	1		1		1			1		1
18	WA	1			1	1		1		1		1		1			1
19	TPS	1			1	1		1		1			1	1			1

20	F	1			1	1		1		1		1	1			1	
21	H		1		1	1		1		1		1	1			1	
22	KA		1		1	1		1		1		1	1			1	
23	MH		1		1	1		1		1		1		1		1	
24	IRS	1			1		1	1		1		1	1		1		
25	MY	1		1		1		1		1		1		1		1	
26	NAAI		1		1	1		1		1		1	1			1	
27	SN		1		1	1		1		1		1	1			1	
28	MM		1		1	1		1		1		1	1			1	
Total		18	9	6	21	22	4	27	0	26	1	10	17	22	5	8	19
%		64%	32%	21%	75%	79%	14%	96%	0%	93%	4%	36%	61%	79%	18%	29%	68%

B. Hasil Analisis Kebutuhan Guru

No	Nama	1		2		3		4		5		6		7		8		9		10	
		Y	T	y	t	Y	t	y	t	Y	t	Y	t	y	T	y	t	y	t	Y	t
1	S	1			1	1			1	1	1			1	1			1		1	
2	HA	1		1		1	1			1		1		1	1			1		1	
	total	2	0	1	1	1	1	1	1	1	1	2	0	0	2	2	0	2	0	2	0
	%	100%	0%	50%	50%	50%	50%	50%	50%	50%	50%	100%	0%	0%	100%	100%	0%	100%	0%	100%	0%

Lampiran 12 Hasil Uji Validasi

No	Ahli Materi																			
	Indikator																			
1.	Kelayakan Isi												Kelayakan Penyajian		Kelayakan Kontekstual					Total skor
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	
	4	4	5	4	5	4	4	4	5	4	5	4	4	5	5	5	4	5	5	85

$$V = \frac{\sum \text{Skor yang diberikan validator}}{\text{skor tertinggi} \times \text{banyaknya pernyataan}} \times 100$$

$$V = \frac{85}{5 \times 19} \times 100$$

V = 89,5% (Sangat Valid)

No.	Ahli Bahasa														
	Indikator														
2.	Lugas				Komunikatif			dialogis dan interaktif		Kesesuaian dengan perkembangan siswa		Kesesuaian dengan Kaidah Bahasa		Total Skor	V = $\frac{58}{5 \times 13} \times 100$ V = 89,2% (Sangat Valid).
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13		
	5	5	4	4	4	5	4	4	5	4	4	5	5		

Ahli Media																	
No.	Indikator																
3.	Tampilan						Desain dan Bentuk Kartu						Penggunaan			$V = \frac{59}{5 \times 15} \times 100$	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	Total Skor	V= 78,7% (Sangat Valid)
	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	59	

Tes Formatif																
No.	Indikator															
4.	Penilaian Isi						Penilaian Konstruk						Penilaian Bahasa		$V = \frac{70}{5 \times 14} \times 100$	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	Total Skor	V= 100% (Sangat Valid)
	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	70	

Lampiran 13 Hasil Uji Praktikalitas

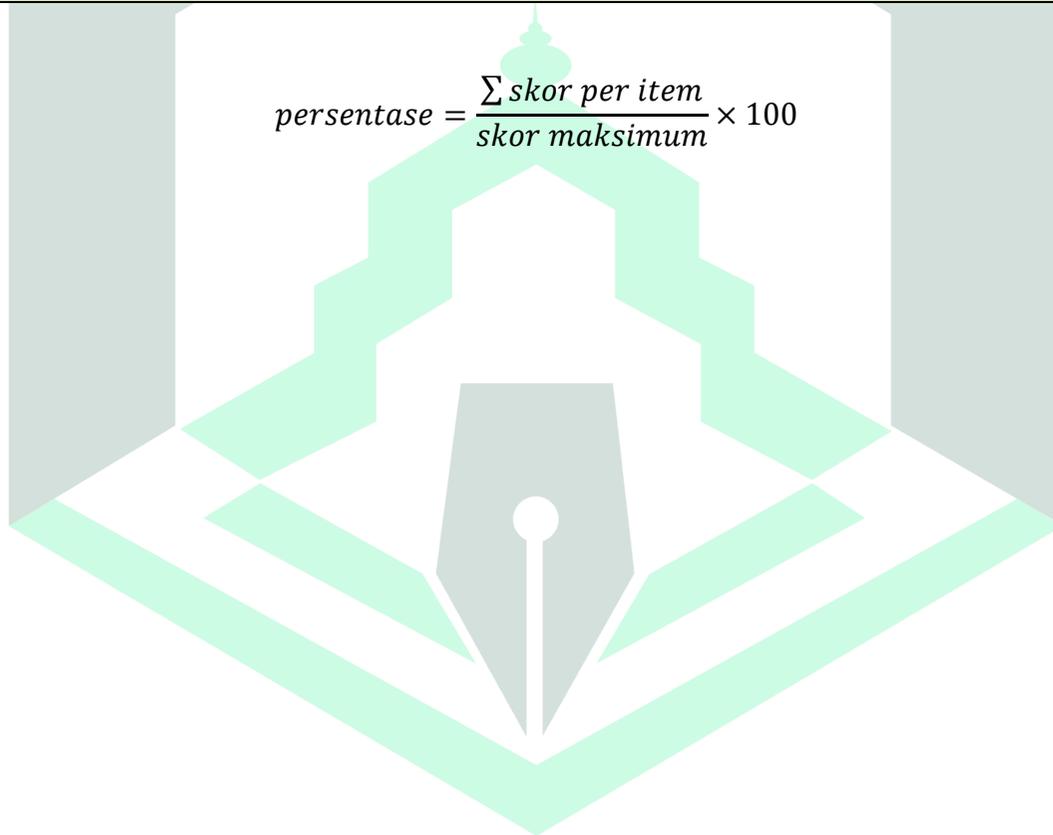
Nama Responden	Nomor Item Soal / Skor Hasil Angket																					Jumlah	skor maks	%	% rata-Rata	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21					22
RA	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	4	4	4	4	4	4	91	2200	87%	4.4%
MH	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	4	4	4	5	5	4	98			
NH	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	4	5	4	4	100			
MM	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	90			
NAI	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	4	4	4	93			
MY	4	5	5	5	5	4	3	5	5	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	102			
HP	5	5	4	4	4	3	3	5	5	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	4	4	4	96			
MF	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	4	4	4	4	4	4	91			
A	5	4	5	5	5	5	3	5	4	4	4	5	5	5	5	5	4	5	4	4	4	4	99			
Y	4	4	4	5	5	5	3	4	4	4	4	4	4	5	5	5	4	5	3	5	4	4	94			
ZS	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	88			
R	4	4	5	4	5	4	4	4	4	5	4	4	5	5	4	5	4	5	4	4	5	4	96			
FZH	5	5	4	4	5	4	3	5	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	4	4	4	4	96			
A.K	4	5	5	4	4	4	4	3	4	5	5	5	4	5	5	5	4	5	4	5	5	4	98			
A.T	4	5	5	5	4	3	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	5	5	5	95			
NM	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	4	4	4	4	4	4	95			
MR	5	5	4	5	5	5	4	4	5	4	4	5	5	5	5	5	4	4	4	5	4	4	100			
A.M	5	4	5	4	5	4	4	5	4	4	4	4	5	5	5	5	4	4	4	4	5	4	97			
WA	4	4	5	5	4	5	4	5	4	4	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	3	4	99			

MD		4	4	5	4	5	5	4	4	5	4	4	5	4	5	5	5	4	4	4	5	4	4	97
Jumlah	s	8	8	9	8	9	8	7	8	8	8	8	8	8	9	9	9	8	9	8	8	8	8	1915
Skor Maks	n	2200																						
%		87%																						
% Rata2		4.4%																						

$$persentase = \frac{\sum \text{skor per item}}{\text{skor maksimum}} \times 100$$

$$\text{Presentase} = \frac{1915}{2200} \times 100$$

87% (Sangat Valid)



Lampiran 14 Hasil Produk Kartu Kuartet.

Pengertian/Rukun

Mawaris Maurus
Waris Muwarris



kata *mawaris* merupakan bentuk jamak dari kata *waris* yang artinya harta yang diwariskan. Adapun makna istilahnya yaitu tentang pembagian harta peninggalan setelah seseorang meninggal dunia.

Pengertian/Rukun

Waris Maurus
Mawaris Muwarris



Waris yaitu orang yang mendapatkan harta warisan, seorang berhak mendapatkan warisan karena ada satu dari tiga sebab yaitu pertalian darah, hubungan pernikahan, dan memerdekakan budak.

Pengertian/Rukun

Muwarris Waris
Maurus Mawaris



Muwaris yaitu orang yang telah meninggal dan mewariskan harta kepada ahli warisnya. Baik meninggal secara alami, atau meninggal secara tragis (pertanian) semisal seorang yang telah lama menghilang (*af-rafaqat*) dan tidak diketahui keber-beritanya dan tempat dia berdomisili hingga pada akhirnya hakim memutuskan bahwa orang tersebut ditukumi sama dengan orang yang meninggal.

Pengertian/Rukun

Maurus Waris
Muwarris Mawaris



Maurus yaitu harta warisan yang siap dibagikan kepada ahli waris setelah diambil untuk kepentingan pemeliharaan jenezah (*tafiiz af-janzah*), pelurusan hutang, mayit, dan pelaksanaan wasiat mayit. Terkadang *maurus* diistilahkan dengan *zawats* atau *irs*.

Sebelum Dibagikan

Zakat Hutang
Belanja Wasiat



Jika harta yang ditinggalkan sudah seastinya dikeluarkan zakatnya. Maka zakat harta tersebut harus dibayarkan terlebih dahulu.

Sebelum Dibagikan

Belanja Hutang
Wasiat Zakat



Belanja yaitu biaya yang dikeluarkan untuk mengurus jenezah mulai dari membeli kain kafan, upah penggali kuburan, wasiat, dan lain sebagainya.

Sebelum Dibagikan

Hutang Zakat
Belanja Wasiat



Jika jenezah memiliki hutang, maka hutangnya harus dibayar terlebih dahulu dengan harta warisan yang ditinggalkan.

Sebelum Dibagikan

Wasiat Zakat
Belanja Hutang



Jika mayit meninggalkan wasiat, agar sebagian harta peninggalannya diberikan kepada orang lain. Wasiat ini pun harus dilaksanakan apabila keempat hak tersebut (Zakat, biaya penguburan, hutang dan wasiat) sudah diceklistakan, maka harta warisan selbihnya baru dapat dibagikan kepada ahli waris yang berhak menerimanya.

Mendapatkan

Nasab Wala'
Pernikahan yang sah Kesamaan Agama



Nasab artinya hubungan darah atau hubungan kerabat, baik dari garis leluhur si mayit (*ushu*), keturunan (*furu*), maupun hubungan kekerabatan garis menyimpang (*harasy*), baik laki-laki maupun perempuan.

Mendapatkan

Wala' Nasab
Kesamaan Agama Pernikahan yang sah



Sebab *wala'* atau sebab jalan memerdekakan budak. Seseorang yang telah memerdekakan budak berhak mendapatkan warisan dari budak tersebut setelah ia meninggal dunia.

Mendapatkan

Kesamaan Agama Wala'
Nasab Pernikahan yang sah



Ketika seorang muslim meninggal sedangkan ia tidak memiliki ahli waris, baik ahli waris karena sebab nasab, nikah, ataupun *wala'* (memerdekakan budak) maka harta warisannya dipisahkan kepada baitul mal untuk masalah umat Islam.

Mendapatkan

Pernikahan yang sah Nasab
Wala' Kesamaan Agama



Pernikahan yang sah adalah berkumpulnya suami istri dalam ikatan pernikahan yang sah. Sebagaimana yang dijelaskan dalam Qs. An-Nisa: 12. Terjemahannya: "Dan bagimu (suami-suami) seperdua dari harta yang ditinggalkan oleh istri-istri kamu, jika mereka tidak mempunyai anak".

Sebab

Pembunuhan Murtd
Budak Perbedaan Agama



Orang yang membunuh salah satu anggota keluarganya maka dia tidak berhak mendapatkan harta warisan yang terbunuh. Jika pembunuhan yang dilakukan masuk dalam kategori sengaja, maka pembunuh tidak mendapatkan harta warisan sepeser pun dari korban. Adapun jika pembunuhnya bersilat tersalah maka pejalannya tetap mendapatkan harta waris. Pendapat ini diumt oleh Imam Malik bin Anas dan pengikutnya.

Sebab

Murtd Perbedaan Agama
Budak Pembunuhan



Murtd artinya orang yang keluar dari Agama Islam. Demikian juga sebaliknya. Rasulullah saw. bersabda: *Artinya: Dari Usman bin Zaid Ra. Rasulullah bersabda "Orang Islam tidak bisa mewarisi harta orang kafir, dan orang kafir tidak bisa mewarisi harta dari orang Islam." (Muttafaq Alaih).*

Sebab

Perbedaan Agama Budak
Murtd Pembunuhan



Orang Islam tidak dapat mewarisi harta warisan orang non muslim (kafir) meskipun masih kerabat keluarganya, demikian juga sebaliknya.

Sebab

Budak Murtd
Perbedaan Agama Pembunuhan



Seseorang yang berstatus sebagai budak tidak berhak mendapatkan harta warisan dari tuannya. Demikian juga sebaliknya, tuannya tidak berhak mendapatkan warisan dari budaknya karena dia memang orang yang tidak mempunyai hak milik sama sekali.

Ayat & Hadis

QS. An-Nisaa (4) ayat 7 HR Ibnu Majah
HR. Imam Bukhari QS. An-Nisaa (4) ayat 11



Bagi orang laki-laki ada hak bagian dari harta peninggalan ibu-bapak dan kerabatnya, dan bagi orang wanita ada hak bagian (pulu) dari harta peninggalan ibu-bapak dan kerabatnya, baik sedikit atau banyak menurut bagian yang telah ditetapkan.

Ayat & Hadis

HR. Imam Bukhari HR Ibnu Majah
QS. An-Nisaa (4) ayat 11 QS. An-Nisaa (4) ayat 7



Telah menceritakan kepada kami Musa bin Ishaq telah menceritakan kepada kami Wuhaib telah menceritakan kepada kami Ibnu Thawus dari ayahnya dari Ibnu Abbas radiallahu anhumaa, dari Rasulullah saw bersabda: "Berilah bagian fardid (warisan yang telah ditetapkan) kepada yang berhak, maka bagian yang tersisa bagi pewaris lelaki yang (paling) dekat rasyahnya".

Ayat & Hadis

HR Ibnu Majah QS. An-Nisaa (4) ayat 11
QS. An-Nisaa (4) ayat 7 HR. Imam Bukhari



Dari Abu Humairah, Rasulullah saw berkata "Pelajirlah fardid dan ajarkanlah kepada manusia (orang banyak), karena dia (fardid) adalah setengah ilmu dan dia (fardid) itu akan diusahakan serta merupakan ilmu yang pertama kali tercabut (hilang) dari umatku".

Ayat & Hadis

QS. An-Nisaa (4) ayat 11 QS. An-Nisaa (4) ayat 7
HR Ibnu Majah HR. Imam Bukhari



Allah menyayatkan (mewajibkan) kepadamu tentang (pembagian warisan untuk) anak-anakmu, (yaitu) bagian seorang anak laki-laki sama dengan bagian dua orang anak perempuan.

Jenis Ashabah

Ashabah Ma'a al-ga'ir
Bi al-ga'ir Binafsihi



Ashabah adalah bentuk jamak dari (ashab) yang artinya meningskat, mengustikan hubungan kerabat, atau nasab. Menurut istilah ashabah yaitu ahli waris yang bagiannya tidak ditetapkan tetapi bisa mendapatkan semua harta atau sisa harta setelah harta kepada ahli waris *zawil furud*.

Jenis Ashabah

Binafsihi Ashabah
Bi al-ga'ir Ma'a al-ga'ir



Ashabah binafsihi yaitu ahli waris yang menerima sisa harta warisan dengan sendirinya, tanpa disebabkan orang lain.

Jenis Ashabah

Ma'a al-ga'ir Bi al-ga'ir
Binafsihi Ashabah



Ashabah *ma'a al-ga'ir* (ashabah bersama orang lain) yaitu ahli waris perempuan yang menjadi ashabah dengan adanya ahli waris perempuan lain. Mereka yaitu:

1. Saudara perempuan sekandung menjadi ashabah bersama anak perempuan (seorang atau lebih) atau cucu perempuan dari anak laki-laki.
2. Saudara perempuan seayah menjadi ashabah jika bersama anak perempuan atau cucu perempuan (seorang atau lebih) dari anak laki-laki.

Jenis ashabah

Bi Al-ga'ir Binafsihi
Ashabah Ma'a al-ga'ir



Ashabah *bi al-ga'ir* yaitu anak perempuan, cucu perempuan, saudara perempuan seayah, yang menjadi ashabah jika bersama saudara laki-laki mereka masing-masing. Ketentuan pembagian harta warisan dalam ashabah *bi al-ga'ir* (bagian pihak laki-laki (anak, cucu, saudara laki-laki) dua kali lipat bagian pihak perempuan (anak, cucu, saudara perempuan)).

Hukum Mawaris

Hukum Adat Hukum Perdata
Hukum Waris Islam Fardu Kifayah



Hukum waris adat adalah hukum lokal yang terdapat di suatu daerah ataupun suku tertentu yang berlaku, diyakini dan dijalankan oleh masyarakat daerah tersebut. Hukum waris ini memakai sistem pewaris keturunan. Pewaris berasal dari keturunan bapak, ibu, ataupun keduanya. Pembagian warisan berdasarkan hukum waris ini sangat beragam, dan tetap memperhatikan prinsip keadilan para ahli waris.

Hukum Mawaris

Hukum Waris Islam Hukum Adat
Fardu Kifayah Hukum Perdata



Sumber utama dalam hukum waris Islam adalah Al-quran surah An-Nisa ayat 11, 12 dan 176. Hukum waris Islam atau ilmu fardid adalah ilmu yang diketahui (ilmu yang jelas), siapa yang berhak mendapat waris dan siapa yang tidak berhak, dan berapa ukuran untuk setiap ahli waris.

Hukum Mawaris

Hukum Perdata Hukum Waris Islam
Hukum Adat Fardu Kifayah



Pembagian waris menurut sistem hukum perdata ini yang ditamalkan yaitu golongan pertama terdiri dari suami, istri, dan keturunannya. Sebagai ahli waris yang berhak menerima warisan. Pembagian warisan menurut hukum ini tidak membedakan bagian antara laki-laki dan perempuan, dilakukan secara seimbang.

Hukum Mawaris

Fardu Kifayah Hukum Perdata
Hukum Adat Hukum Waris Islam



Mempelajari ilmu mawaris hukumnya adalah fardu kifayah. Artinya: Ketika sudah ada orang yang menekuni dan memahaminya, maka gugurlah kewajiban bagi pihak lainnya.

Bagian Tertentu

Yang Mendapat 1/6 Yang Mendapat 1/8
Yang Mendapat 1/4 Yang Mendapat 1/2 & 1/3

16

Bagian seperenam 1/6 dari harta warisan menjadi milik 7 orang yaitu:

- Ibu,
- bapak,
- nenek,
- cucu perempuan dari laki-laki,
- kakak,
- seorang saudara seibu (laki-laki maupun perempuan),
- saudara perempuan seayah seorang atau lebih.

Yang mendapatkan masing memiliki ketentuan masing-masing.

Bagian Tertentu

Yang Mendapat 1/2 & 1/3 Yang Mendapat 1/8
Yang Mendapat 1/4 Yang Mendapat 1/6

23

Yang mendapat 1/2 yaitu: Anak perempuan (tunggal), cucu perempuan (tunggal), saudara perempuan kandung tunggal, saudara perempuan seayah tunggal, suami.

Yang mendapat 1/3 yaitu:

- Ibu, jika yang meninggal tidak memiliki anak atau cucu dari anak laki-laki atau saudara-saudara.
- Dua orang saudara atau lebih baik laki-laki maupun perempuan yang seibu.

Yang mendapatkan tentu masih mempunyai ketentuan masing-masing.

Bagian Tertentu

Yang Mendapat 1/8 Yang Mendapat 1/4
Yang Mendapat 1/2 & 1/3 Yang Mendapat 1/6

18

Ahli waris yang mendapat bagian 1/8 adalah istri baik seorang atau lebih, jika ada.

1. Anak laki-laki atau perempuan
2. Cucu laki-laki atau perempuan dari anak laki-laki.

Sebagaimana yang dijelaskan dalam QS. An-Nisa 4:12

Artinya: "Apabila kamu mempunyai anak, maka anak istri-istrimu itu seperdelapan dari harta yang kamu tinggalkan".

Bagian Tertentu

Yang Mendapat 1/4 Yang Mendapat 1/2 & 1/3
Yang Mendapat 1/6 Yang Mendapat 1/8

24

Ahli waris yang mendapat bagian 1/4:

1. Suami jika ada: anak laki-laki atau perempuan, Cucu laki-laki atau perempuan dari anak laki-laki.
2. Istri (seorang atau lebih), jika ada: Anak laki-laki atau perempuan, Cucu laki-laki atau perempuan dari anak laki-laki.

Sebagaimana yang dijelaskan dalam QS. An-Nisa 4:12

Artinya: "Apabila istri-istrimu itu mempunyai anak maka kamu memperoleh harta yang ditinggalkan. Dan bagi istri-istrimu mendapat seperempat dari harta yang kamu tinggalkan apabila kamu tidak meninggalkan anak".

Lampiran 15 Dokumentasi



Foto Peneliti Memasukkan Surat Izin Meneliti



Pengisian Angket Analisis Kebutuhan Guru.



Pengisian Angket Analisis Kebutuhan Siswa.



Siswa Saat Menggunakan Media Kartu Kuartet.



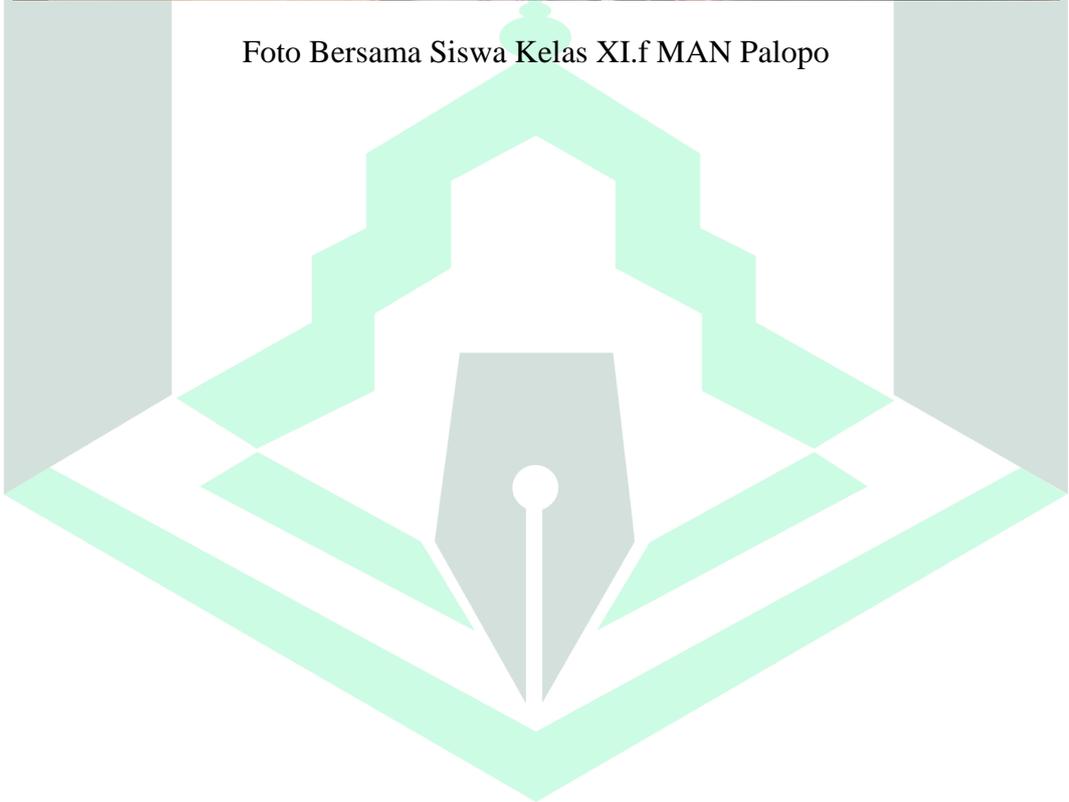
Pengisian Angket Praktikalitas.



Siswa Saat Mengerjakan Soal-soal (Tes Formatif).



Foto Bersama Siswa Kelas XI.f MAN Palopo



RIWAYAT HIDUP



Nurfatimah, lahir di Buntu Karua pada tanggal 12 Maret 2001. Penulis merupakan anak terakhir dari sepuluh bersaudara dari pasangan seorang ayah bernama Ka'ka dan ibu Alma. Bancu. Saat ini, penulis bertempat tinggal di Desa Buntu Sarek, Kec. Latimojong, Kab. Luwu. Pendidikan Dasar penulis diselesaikan pada tahun 2013 di SDN 434 Kalimbu'bu. Kemudian di tahun yang sama menempuh pendidikan di SMP 4 Belopa hingga tahun 2016. Pada tahun 2016 melanjutkan pendidikan di MA Babussa'adah Bajo. Setelah lulus pada tahun 2019, penulis melanjutkan pendidikan di bidang yang ditekuni yaitu di prodi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo. Sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd), pada akhir studinya penulis menulis skripsi dengan judul "Pengembangan Media Permainan Kartu Kuartet pada Pembelajaran Fikih Materi Mawaris Siswa Kelas XI Madrasah Aliyah Negeri Palopo".

Contact person penulis nurfatihmah0156_mhs19iainpalopo.ac.id