

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *LAPBOOK*
BERBASIS *GAME* PADA PEMBELAJARAN FIKIH
DI KELAS VIII MTS AL-MUHAJIRIEN
MANGKUTANA LUWU TIMUR**

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 Universitas Islam Negeri Palopo*



UIN PALOPO

Oleh

DINDA AMALIA
2102010064

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI PALOPO
2025**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *LAPBOOK*
BERBASIS *GAME* PADA PEMBELAJARAN FIKIH
DI KELAS VIII MTS AL-MUHAJIRIEN
MANGKUTANA LUWU TIMUR**

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 Universitas Islam Negeri Palopo*



UIN PALOPO

Oleh

DINDA AMALIA
2102010064

Pembimbing:

- 1. Irma T, S.Kom., M.Kom.**
- 2. Ervi Rahmadani, S.Pd., M.Pd.**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI PALOPO
2025**

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Dinda Amalia
NIM : 2102010064
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 di dalamnya 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, 16 Juni 2025

Yang membuat pernyataan,



Dinda Amalia
NIM. 2102010064

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi berjudul Pengembangan Media Pembelajaran *Lapbook* Berbasis *Game* pada Pembelajaran Fikih di Kelas VIII MTs Al-Muhajirien Mangkutana Luwu Timur yang ditulis oleh Dinda Amalia Nomor Induk Mahasiswa (NIM) 2102010064, mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Palopo, yang telah dimunaqasyahkan pada hari Rabu, tanggal 23 Juli 2025 M bertepatan dengan 27 Muharam 1447 H telah diperbaiki sesuai catatan dan permintaan Tim Penguji, dan diterima sebagai syarat meraih gelar Sarjanah Pendidikan (S.Pd.).

Palopo, 6 Agustus 2025

TIM PENGUJI

1. Hasriadi, S.Pd., M.Pd.	Ketua Sidang	(<i>Has</i>)
2. Hasriadi, S.Pd., M.Pd.	Penguji I	(<i>HA</i>)
3. Erwatul Efendi, S.Pd.I., M.Pd.	Penguji II	(<i>R</i>)
4. Irma T, S.Kom., M.Kom.	Pembimbing I	(<i>Irma T</i>)
5. Ervi Rahmadani, S.Pd., M.Pd.	Pembimbing II	(<i>Ervi</i>)

Mengetahui:

a.n Rektor UIN 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



Dr. Andri Pamelessangi, S.Pd.I., M.Pd.
NIP. 19910608 201903 1 007

HALAMAN PERSETUJUAN TIM PENGUJI

Skripsi berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Lapbook* Berbasis *Game* pada Pembelajaran Fikih di Kelas VIII MTs Al-Muhajirien Mangkutana” yang ditulis oleh Dinda Amalia Nomor Induk Mahasiswa (NIM) 2102010064, mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan untuk program sarjana Institut Agama Islam Negeri Palopo, yang telah diujikan dalam seminar hasil penelitian pada hari Senin, tanggal 16 Juni 2025 M bertepatan dengan 20 Dzulhijjah 1446 H telah diperbaiki sesuai catatan dan permintaan Tim Penguji, dan dinyatakan layak untuk diajukan pada sidang ujian *munaqasyah*.

TIM PENGUJI

- | | |
|--|--|
| 1. Hasriadi, S.Pd., M.Pd.
Ketua Sidang | ()
tanggal : |
| 2. Hasriadi, S.Pd., M.Pd.
Penguji I | ()
tanggal : |
| 3. Erwatul Efendi, S.Pd.I., M.Pd.
Penguji II | ()
tanggal : |
| 4. Irma T, S.Kom., M.Kom.
Pembimbing I/Penguji | ()
tanggal : |
| 5. Ervi Rahmadani, S.Pd., M.Pd.
Pembimbing II/Penguji | ()
tanggal : |

NOTA DINAS TIM PENGUJI

Lamp. : -

Hal : skripsi an. Dinda Amalia

Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Di

Palopo

Assalamu 'alaikum wr. wb.

Setelah menelaah naskah perbaikan berdasarkan seminar hasil penelitian terdahulu, baik dari segi isi, bahasa maupun teknik penulisan terhadap naskah skripsi mahasiswa di bawah ini:

Nama : Dinda Amalia
NIM : 2102010064
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran *Lapbook* Berbasis *Game* pada Pembelajaran Fikih di Kelas VIII MTs Al-Muhajirien Mangkutana

Maka naskah skripsi tersebut dinyatakan sudah memenuhi syarat-syarat akademik dan layak diajukan pada ujian *munaqasyah*.

Demikian disampaikan untuk proses selanjutnya.

Wassalamu 'alaikum wr. wb.

1. Hasriadi, S.Pd., M.Pd. Penguji I	() tanggal :
2. Erwatul Efendi, S.Pd.I., M.Pd. Penguji II	() tanggal :
3. Irma T, S.Kom., M.Kom. Pembimbing I/Penguji	() tanggal :
4. Ervi Rahmadani, S.Pd., M.Pd. Pembimbing II/Penguji	() tanggal :

PRAKATA

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى سَيِّدِنَا مُحَمَّدٍ وَعَلَى آلِهِ وَأَصْحَابِهِ أَجْمَعِينَ (اما بعد)

Alhamdulillah, puji syukur penulis panjatkan kepada Allah Swt. yang senantiasa menganugerahkan rahmat dan kasih sayang-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Lapbook* Berbasis *Game* pada Pembelajaran Fikih di Kelas VIII MTs Al-Muhajirien Mangkutana Luwu Timur” setelah melalui proses yang sangat panjang. Shalawat dan salam kepada Nabi Muhammad saw. Kepada para keluarga, sahabat, dan pengikut-pengikutnya. Skripsi ini disusun sebagai syarat yang harus diselesaikan, guna memperoleh gelar sarjana Pendidikan Agama Islam pada Universitas Islam Negeri (UIN) Palopo.

Sehubungan dengan hal tersebut, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih banyak dengan penuh penghargaan kepada kedua orang tua penulis yang tercinta Ayahanda Suryadi dan Ibunda Tati Sutarti, karena telah mengasuh, mendidik penulis dengan penuh kasih sayang sejak kecil hingga sekarang, memberikan dukungan serta do’a yang tak pernah berhenti, terima kasih atas setiap langkah yang telah kalian tempuh, tetes keringat dan air mata yang telah kalian curahkan dalam membesarkan anak-anaknya termaksud penulis. Kalian adalah sumber kekuatan dan inspirasi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penulisan skripsi ini dapat terselesaikan atas bantuan dari berbagai pihak, bimbingan serta motivasi walaupun penulisan ini masih jauh dari kata sempurna.

Oleh karena itu, penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang tak terhingga dengan penuh ketulusan hati dan keikhlasan, kepada:

1. Dr. Abbas Langaji, M.Ag. selaku Rektor UIN Palopo, Dr. Munir Yusuf, M.Pd. Wakil Rektor Bidang Akademik dan Pengembangan Kelembagaan. Dr. Masruddin, S.S., M.Hum. Wakil Rektor Bidang Administrasi umum Perencanaan dan Keuangan, dan Dr. Takdir, S.H., M.H. Wakil Rektor Bidang Kemahasiswaan dan Kerjasama.
2. Prof. Dr. H. Sukirman, S.S., M.Pd. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Palopo, Dr. Hj. Fauziah Zainuddin, M.Ag. Wakil Dekan I, Hj. Nursaeni, S.Ag., M.Pd. Wakil Dekan II, dan Dr. Taqwa, M.Pd. Wakil Dekan III Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Palopo.
3. Dr. Andi Arif Pamessangi, S.Pd.I., M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam, dan Hasriadi, S.Pd., M.Pd. Sekrertaris Program Studi Pendidikan Agama Islam, beserta staf yang telah banyak membantu dan mengarahkan dalam penyelesaian skripsi.
4. Irma T, S.Kom., M.Kom. selaku pembimbing I dan Ervi Rahmadani, S.Pd., M.Pd. pembimbing II yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, masukan, dan mengarahkan dalam rangka menyelesaikan skripsi.
5. Hasriadi, S.Pd., M.Pd. selaku ketua sidang sekaligus penguji I, dan Erwatul Efendi, S.Pd.I., M.Pd. penguji II yang telah banyak memberikan arahan untuk menyelesaikan skripsi.
6. Dr. Amir Faqihuddin Assafari, S.Ag., M.Pd.I. selaku dosen Penasehat Akademik.

7. Seluruh Dosen beserta Staf pegawai UIN Palopo yang telah mendidik penulis dan memberikan bantuan dalam menyusun skripsi ini.
8. Zainuddin S., S.E., M.Ak. selaku Kepala UPT Perpustakaan UIN Palopo beserta pegawai yang telah banyak membantu mengumpulkan literatur yang berkaitan dengan pembahasan skripsi ini.
9. Bungawati, S.Pd., M.Pd. selaku validator instrumen penelitian, Dr. Makmur, S.Pd.I., M.Pd.I. validator materi, Mawardi, S.Ag., M.Pd.I. validator bahasa, dan Muh. Yamin, S.Pd., M.Pd. validator media dalam penyusunan skripsi ini.
10. Drs. Ky. H. Imam Muhajir, M.H.I. selaku pembina Pondok Pesantren Al-Muhajirien, Dr. Hafidz Manaf Muhajir, S.Th.I, M.Pd.I. ketua Pondok Pesantren Al-Muhajirien, Sudarmiati, S.Pd. Kepala Sekolah MTs Al-Muhajirien, Sri Subekti Nilaini, S. Fil. guru mata pelajaran Fiqih dan staf yang telah membantu dalam mengumpulkan data penelitian skripsi. Peserta didik MTs Al-Muhajirien khususnya kelas VIII B yang telah banyak membantu dalam mengumpulkan data penelitian skripsi.
11. Kepada kakak penulis Agung Hidayat Prasetia dan adik penulis Tiara Nurislami yang selama ini membantu dan mendo'akan yang terbaik.
12. Kepada Didik Purwanto yang dengan sabar menanti hingga akhir penyelesaian skripsi ini, serta memberikan dukungan moral dan finansial.
13. Kepada semua teman seperjuangan PLP II di SMP Muhamadiyah *Boarding School* Palopo dan para ustadz dan ustadzah atas saran dan motivasi yang diberikan.

14. Kepada semua teman seperjuangan KKN TEMATIK Stunting posko 106 di Kelurahan Purangi Kecamatan Sendana Kota Palopo dan semua warga Kelurahan Purangi yang telah menerima kami dengan baik dan mendo'akan untuk kesuksesan kami dalam menempuh pendidikan.
15. Kepada semua teman seperjuangan Program Studi Pendidikan Agama Islam angkatan 2021 khususnya kelas B dan teman-teman yang selama ini membantu dan selalu memberikan saran dalam penyusunan skripsi ini.
16. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebut satu persatu yang telah membantu dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini.

Semoga Allah Swt. membalas segala kebaikan dan keikhlasan pihak-pihak yang telah memberikan dukungan. Penulis berharap agar tulisan ini dapat bermanfaat, dan menjadi masukan bagi pihak-pihak yang terkait dan khususnya bagi penulis sendiri.

Palopo, 16 Juni 2025

Penulis,



Dinda Amalia
2102010064

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	ša	š	es (dengan titik diatas)
ج	Jim	j	je
ح	ħa	ħ	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	kh	ka dan ha
د	Dal	d	de
ذ	zal	z	zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	r	er
ز	Zai	z	zet
س	Sin	s	es
ش	Syin	sy	es dan ye
ص	šad	š	es (dengan titik di bawah)
ض	ḍad	ḍ	de (dengan titik di bawah)
ط	ṭa	ṭ	te (dengan titik di bawah)
ظ	ẓa	ẓ	zet (dengan titik di bawah)
ع	‘ain	‘	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
هـ	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 monofong 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>ḍammah</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
اِيّ	<i>fathah dan yā'</i>	ai	a dan i
اُوّ	<i>fathah dan wau</i>	au	a dan u

Contoh:

كَيْفَ : *kaifa*

هَوْل : *hauila*

3. Maddah

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

Harakat dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
اَ ... اِ ... اِيّ	<i>fathah dan alif atau yā'</i>	ā	a dan garis di atas
اِ	<i>Kasrah dan yā'</i>	ī	i dan garis di atas
اُوّ	<i>ḍammah dan wau</i>	ū	u dan garis di atas

مَات : *māta*

رَمَى : *ramā*

قَيْل : *qīla*

يَمُوتُ : *yamūtu*

4. Tā'marbūtah

Transliterasi untuk *tā'marbūtah* ada dua, yaitu: *tā'marbūṭah* yang hidup atau mendapat harakat *fathah*, *kasrah*, dan *ḍamma*, transliterasinya adalah [t]. Sedangkan *tā'marbūṭah* yang mati atau mendapat harakat sukun transliterasinya adalah [h].

Kalau kata yang berakhir dengan *tā'marbūtah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al-* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka *tā'marbūtah* itu transliterasinya dengan ha (ha).

Contoh:

رَوْضَةُ الْأَطْفَالِ : *raudahal-atfāl*

الْمَدِينَةُ الْفَاضِلَةُ : *al-madīnahal-fāḍilah*

الْحِكْمَةُ : *al-ḥikmah*

5. *Syaddah (Tasydīd)*

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

Contoh:

رَبَّنَا : *rabbānā*

نَجَّيْنَا : *najjainā*

الْحَقُّ : *al-ḥaqq*

نُعِمُّ : *nu'ima*

عَدُوُّ : *'aduwwun*

Jika huruf *ى* ber-*tasydid* di akhir sebuah kata dan didahulukan oleh huruf *kasrah* (ِى), maka ia ditransliterasi seperti huruf *maddah* menjadi *ī*.

Contoh:

عَلِيٌّ : 'Alī (bukan 'Aliyy atau 'Aly)

عَرَبِيٌّ : 'Arabī (bukan 'Arabiyy atau 'Araby)

6. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf ال (*alif lam ma'rifah*). Dalam pedoman transliterasi ini, kata sandang ditransliterasi seperti biasa, al-, baik ketika diikuti oleh huruf *syamsi* yahmaupun huruf *qamariyah*. Kata sandang tidak mengikuti bunyi huruf langsung yang mengikutinya dan dihubungkan dengan garis mendatar (-).

Contoh:

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

الزَّلْزَلَةُ : *al-zalzalāh* (*al-zalzalāh*)

الْفَلْسَفَةُ : *al-falsafah*

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.

Contoh:

تَأْمُرُونَ : *ta'murūna*

النَّوْعُ : *al-nau'*

شَيْءٌ : *syai'un*

أُمِرْتُ : *umirtu*

8. Penulisan Kata Arab yang Lazim digunakan dalam Bahasa Indonesia

Kata, istilah atau kalimat Arab yang transliterasinya 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, atau sering ditulis dalam tulisan bahasa Indonesia, atau lazim digunakan dalam dunia akademik tertentu, tidak lagi ditulis menurut cara transliterasi diatas. Misalnya, kata al-Qur'an (dari *al-Qur'ān*), alhamdulillah, dan munaqasyah. Namun, bila kata-kata tersebut menjadi bagian dari satu rangkaian teks Arab, maka harus ditransliterasi secara utuh.

Contoh:

Syarhal-Arba'īnal-Nawāwī

RisālahfiRi'āyahal-Maṣlahah

9. *Lafzal-Jalālah* (الله)

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

Contoh:

بِاللهِ *dīnullāh* دِينُ اللهُ *billāh*

Adapun *tā' marbūṭah*di akhir kata yang disandarkan kepada *lafzal-jalālah*, ditransliterasi dengan huruf [t].

Contoh:

هُمُ فِي رَحْمَةِ اللهِ *hum fi raḥmatillāh*

10. *Huruf Kapital*

Walau sistem tulisan Arab tidak mengenal huruf kapital (*All Caps*), dalam transliterasinya huruf-huruf tersebut dikenai ketentuan tentang penggunaan huruf

kapital berdasarkan pedoman ejaan Bahasa Indonesia yang berlaku (EYD). Huruf kapital, misalnya, digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri (orang, tmpat, 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 mā Muḥammadun illā rasūl

Inna awwala baitin wudi 'alinnāsi lallaẓī bi Bakkata mubārakan

Syahru Ramaḍān al-laẓī unzila fihī al-Qur 'ān

Naṣīr al-Dīn al-Ṭūsī

Naṣr Ḥāmid Abū Zayd

Al-Ṭūfī

Al-Maṣlaḥah fī al-Tasyrī al-Islāmī

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

Abū al-Walīd Muḥammad ibn Rusyd, ditulis menjadi: Rusyd, Abū al-Walīd Muḥammad (bukan: Rusyd, Abū al-Walīd Muḥammad Ibnu)
Naṣr Ḥāmid Abū Zaīd, ditulis menjadi: Abū Zaī, Naṣr Ḥāmid (bukan: Zaīd Naṣr Ḥāmid Abū)

B. *Daftar Singkatan*

Beberapa singkatan yang dibakukan adalah:

swt.	: <i>subḥānahūwata ‘ālā</i>
saw.	: <i>ṣallallāhu ‘alaihi wasallam</i>
H	: Hijrah
M	: Masehi
MTs	: Madrasah Tsanawiyah
<i>R&D</i>	: <i>Research and Development</i>
QS.../...:	: QS al-Baqarah/2:168 atau QS al-‘Alaq/96:1-5
HR	: Hadis Riwayat

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERSETUJUAN TIM PENGUJI.....	v
NOTA DINAS TIM PENGUJI.....	vi
PRAKATA.....	vii
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN DAN SINGKATAN	xi
DAFTAR ISI.....	xix
DAFTAR KUTIPAN AYAT	xxi
DAFTAR HADIS.....	xxii
DAFTAR TABEL	xxiii
DAFTAR GAMBAR/BAGAN.....	xxiv
DAFTAR LAMPIRAN	xxv
ABSTRAK	xxvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	9
C. Tujuan Pengembangan.....	9
D. Manfaat Pengembangan	10
E. Spesifikasi Produk yang Dihasilkan	11

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	11
BAB II KAJIAN TEORI	13
A. Penelitian Terdahulu yang Relevan	13
B. Landasan Teori.....	19
C. Kerangka Pikir	40
BAB III METODE PENELITIAN	42
A. Jenis Penelitian	42
B. Lokasi dan Waktu Penelitian	43
C. Subjek dan Objek Penelitian.....	43
D. Prosedur Pengembangan.....	43
E. Teknik Pengumpulan Data.....	49
F. Teknik Analisis Data.....	54
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	57
A. Hasil Penelitian.....	57
B. Pembahasan Hasil Penelitian.....	77
BAB V PENUTUP	84
A. Kesimpulan.....	84
B. Implikasi	85
C. Saran	86
DAFTAR PUSTAKA.....	88
LAMPIRAN-LAMPIRAN	
RIWAYAT HIDUP	

DAFTAR KUTIPAN AYAT

Kutipan Ayat 1 Q.S. al-Baqarah/2:168.....	4
Kutipan Ayat 2 Q.S. al-‘Alaq/96:1-5.....	20
Kutipan Ayat 3 Q.S. al-Baqarah/2:168.....	32
Kutipan Ayat 3 Q.S. al-Mā’idah/5:3.....	38

DAFTAR HADIS

Hadis 1 Hadis tentang larangan mengonsumsi sesuatu yang memabukkan ... 36

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian	17
Tabel 3.1 Kisi-Kisi Validasi Materi.....	51
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Validasi Bahasa.....	51
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Validasi Media	52
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Angket Respon Peserta Didik.....	53
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Angket Respon Guru	53
Tabel 3.6 Pedoman konversi tingkat pencapaian	54
Tabel 3.7 Pengkategorian Validasi Ahli	55
Tabel 3.8 Kategori Praktikalitas Media Pembelajaran.....	56
Tabel 4.1. Validator Ahli Lembar Instrumen Penilaian.....	68
Tabel 4.2. Hasil Penilaian Ahli Lembar Instrumen Penilaian	68
Tabel 4.3. Validator Ahli Materi.....	69
Tabel 4.4. Hasil Penilaian Ahli Materi	69
Tabel 4.5. Validator Ahli Bahasa.....	70
Tabel 4.6. Hasil Penilaian Ahli Bahasa	70
Tabel 4.7. Validator Ahli Media	71
Tabel 4.8. Hasil Penilaian Ahli Media	71
Tabel 4.10. Hasil Angket Respon Peserta Didik	75
Tabel 4.11. Hasil Penilaian Angket Respon Guru.....	75

DAFTAR GAMBAR/BAGAN

Gambar 2.I Bagan Kerangka Pikir	41
Gambar 4.1 Desain Media <i>Lapbook</i>	61
Gambar 4.2 Sampul <i>Lapbook</i>	62
Gambar 4.3 Isi Media Pembelajaran <i>Lapbook</i>	62
Gambar 4.4 Ringkasan Materi	64
Gambar 4.5 Kartu Soal.....	65
Gambar 4.6 Kartu Jawaban	66
Gambar 4.7 Kartu Gambar	67
Gambar 4.8 Penambahan Petunjuk Penggunaan Media Pembelajaran <i>Lapbook</i> Berbasis <i>Game</i>	73
Gambar 4.9 Menambahkan Kartu Soal dan Kartu Jawaban	73
Gambar 4.10 Penambahan Hadis Dalam Pembahasan Materi.....	74

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Permohonan Surat Izin Penelitian
- Lampiran 2. Surat Keterangan Telah Meneliti
- Lampiran 3. Lembar Validasi Instrumen
- Lampiran 4. Hasil Validasi Instrumen
- Lampiran 5. Lembar Instrumen Validasi Ahli Materi
- Lampiran 6. Hasil Validasi Materi
- Lampiran 7. Lembar Instrumen Validasi Ahli Bahasa
- Lampiran 8. Hasil Validasi Bahasa
- Lampiran 9. Lembar Instrumen Validasi Media
- Lampiran 10. Hasil Validasi Media
- Lampiran 11. Lembar Pedoman Wawancara Untuk Guru
- Lampiran 12. Lembar Pedoman Wawancara Untuk Peserta Didik
- Lampiran 13. Angket Praktikalitas Untuk Guru
- Lampiran 14. Hasil Angket Praktikalitas Untuk Guru
- Lampiran 15. Angket Praktikalitas Untuk Peserta Didik
- Lampiran 16. Hasil Angket Respon Peserta Didik
- Lampiran 17. Modul
- Lampiran 18. Dokumentasi

ABSTRAK

Dinda Amalia, 2025. *Pengembangan Media Pembelajaran Lapbook Berbasis Game pada Pembelajaran Fikih di Kelas VIII MTs Al-Muhajirien Mangkutana Luwu Timur.* Skripsi Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri Palopo. Dibimbing oleh Irma T. dan Ervi Rahmadani.

Skripsi ini mengkaji mengenai Pengembangan media pembelajaran *lapbook* berbasis *game* pada pembelajaran fikih di Kelas VIII MTs Al-Muhajirien Mangkutana Luwu Timur. Penelitian ini bertujuan untuk: 1) Mengetahui validitas media pembelajaran *lapbook* berbasis *game* pada pembelajaran Fikih materi ketentuan makanan halal dan haram di kelas VIII B MTs Al-Muhajirien Mangkutana; 2) Mengetahui tingkat kepraktisan media pembelajaran *lapbook* berbasis *game* pada pembelajaran Fikih materi ketentuan makanan halal dan haram di kelas VIII B MTs Al-Muhajirien Mangkutana. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*research and development*) yang diadaptasi dari model Borg and Gall. Dari sepuluh tahapan dalam model tersebut, penelitian ini menggunakan delapan tahapan yang disesuaikan dengan kebutuhan peneliti yaitu: 1) penelitian dan pengumpulan data; 2) perencanaan; 3) penyusunan format produk awal; 4) uji validasi; 5) revisi hasil uji validasi; 6) uji produk; 7) revisi hasil uji produk; 8) produk akhir. Materi yang dikembangkan dalam media ini difokuskan pada pembahasan mengenai ketentuan makanan halal dan haram. Pengumpulan data dilakukan melalui beberapa metode, yaitu observasi, wawancara, penyebaran angket, dan dokumentasi. Penelitian dilaksanakan di Pondok Pesantren Al-Muhajirien, yang berlokasi di Jalan Bendungan Kalaena, Dusun Sindu Binangun, Desa Sindu Agung, Kecamatan Mangkutana, Kabupaten Luwu Timur. Subjek dalam penelitian ini melibatkan seorang guru Fikih serta dua puluh peserta didik dari kelas VIII B MTs Al-Muhajirien. Hasil validasi menunjukkan bahwa media *lapbook* berbasis *game* memperoleh kategori sangat valid berdasarkan penilaian: (1) ahli materi dengan skor 92%; (2) ahli bahasa dengan skor 96%; dan (3) ahli media dengan skor 94%. Berdasarkan penilaian tersebut, media dinyatakan layak baik dari sisi isi maupun penyajiannya. Selain itu, hasil uji kepraktisan menunjukkan tingkat respon peserta didik sebesar 95%, dan dari guru sebesar 93%, yang keduanya termasuk dalam kategori sangat praktis. Dengan demikian, media *lapbook* berbasis *game* yang telah dikembangkan memenuhi kriteria validitas dan kepraktisan, sehingga layak diterapkan dalam pembelajaran Fikih.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *Lapbook* Berbasis *Game*, Pembelajaran Fikih, Validitas, Kepraktisan

Verified by UPT Pengembangan Bahasa UIN Palopo	
Date	Signature
07/08/2025	Jly

ABSTRACT

Dinda Amalia, 2025. *“The Development of a Game-Based Lapbook Learning Media for Fiqh Instruction in Grade VIII of MTs Al-Muhajirien Mangkutana, East Luwu.”* Thesis of Islamic Religious Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Universitas Islam Negeri Palopo. Supervised by Irma T. and Ervi Rahmadani.

This thesis explores the development of a game-based lapbook learning media for the teaching of Fiqh in Grade VIII at MTs Al-Muhajirien Mangkutana, East Luwu. The objectives of this study are: (1) to determine the validity of the game-based lapbook learning media in teaching the topic of halal and haram food regulations in grade viii b of mts al-muhajirien mangkutana; and (2) to assess the practicality of the game-based lapbook learning media for the same topic and class. This study employs a research and development (R&D) method adapted from the Borg and Gall model. Out of the ten stages in the original model, eight stages were implemented according to the needs of the research: (1) research and data collection; (2) planning; (3) development of the initial product format; (4) validation testing; (5) revision based on validation results; (6) product testing; (7) revision based on product testing; and (8) final product. The material developed in the media focuses on the topic of halal and haram food regulations. Data were collected using multiple techniques, including observation, interviews, questionnaires, and documentation. The study was conducted at Al-Muhajirien Islamic Boarding School, located on Jalan Bendungan Kalaena, Sindu Binangun Hamlet, Sindu Agung Village, Mangkutana District, East Luwu Regency. The research subjects included one Fiqh teacher and twenty students from class VIII B of MTs Al-Muhajirien. Validation results show that the game-based lapbook media falls into the “highly valid” category based on assessments from: (1) a content expert (92%); (2) a language expert (96%); and (3) a media expert (94%). These results indicate that the media is appropriate in terms of both content and presentation. Furthermore, the practicality test revealed a 95% positive response from students and a 93% rating from the teacher, both categorized as “highly practical.” Thus, the developed game-based lapbook learning media meets the criteria of both validity and practicality and is deemed suitable for use in Fiqh instruction.

Keywords: Learning Media, Game-Based Lapbook, Fiqh Learning, Validity, Practicality

Verified by UPT Pengembangan Bahasa UIN Palopo	
Date	Signature
07/08/2025	Jly

الملخص

ديندا أماليا، ٢٠٢٥. "تطوير وسيلة تعليمية من نوع "لاب بوك" القائمة على الألعاب في تعليم الفقه لطلبة الصف الثامن بمدرسة المتوسطة "المهاجرين" منكوتانا - لُوُوُ الشرقية. رسالة جامعية، برنامج دراسة التربية الإسلامية، كلية التربية والعلوم التعليمية، الجامعة الإسلامية الحكومية فالوفو. بإشراف: إرما ت. وإرني رحماداني.

تناول هذه الرسالة موضوع تطوير وسيلة تعليمية مبتكرة من نوع "لاب بوك" تعتمد على أسلوب الألعاب، وذلك في سياق تدريس مادة الفقه للصف الثامن بمدرسة المتوسطة "المهاجرين" بمنطقة منكوتانا، محافظة لُوُوُ الشرقية. وتهدف هذه الدراسة إلى: (١) معرفة مدى صلاحية الوسيلة التعليمية "لاب بوك" القائمة على الألعاب في تدريس موضوع أحكام الأطعمة الحلال والحرام، (٢) معرفة مستوى سهولة الاستخدام (العملية) لهذه الوسيلة التعليمية في السياق نفسه. اتبعت الدراسة منهج البحث والتطوير (*R&D*) وفق نموذج بورغ وغال (*Borg & Gall*)، وتم تكييفه ليشمل ثماني مراحل من أصل عشر، وهي: البحث وجمع البيانات، التخطيط، إعداد التصميم الأولي للمنتج، التحقق من صلاحيته، تعديل النتائج بناءً على التقييم، اختبار المنتج، تعديل المنتج بناءً على نتائج الاختبار، ثم إنتاج النموذج النهائي. تم التركيز في تطوير هذه الوسيلة على محتوى أحكام الأطعمة الحلال والحرام. وجمعت البيانات باستخدام أساليب متعددة شملت: الملاحظة، المقابلات، الاستبيانات، والتوثيق. وقد أُجري البحث في معهد "المهاجرين" الكائن بشارع بندوغن كالائنا، دُوُار سيندو بيناغون، قرية سيندو أغونغ، ناحية منكوتانا، محافظة لُوُوُ الشرقية. وتكونت عينة الدراسة من معلم واحد لمادة الفقه وعشرين طالبًا من الصف الثامن (شعبة *B*) وأظهرت نتائج التحقق من الصلاحية أن الوسيلة التعليمية "لاب بوك" القائمة على الألعاب قد حصلت على تصنيف "صالح جدًا" بحسب تقييم: (١) خبير المحتوى بنسبة ٩٢٪، (٢) خبير اللغة بنسبة ٩٦٪، و(٣) خبير الوسائط بنسبة ٩٤٪. مما يدل على أن الوسيلة مناسبة من حيث المحتوى وطريقة العرض. كما بينت نتائج اختبار السهولة أن نسبة استجابة الطلاب بلغت ٩٥٪، والمعلم ٩٣٪، وكلاهما في فئة "عملي جدًا". وبناءً على ذلك، يمكن القول إن الوسيلة التعليمية المطورة تحقق معايير الصلاحية والعملية، مما يجعلها مناسبة للتطبيق في تعليم مادة الفقه.

الكلمات المفتاحية: الوسيلة التعليمية، لاب بوك القائم على الألعاب، تعليم الفقه، الصلاحية، العملية

Verified by UPT Pengembangan Bahasa UIN Palopo	
Date	Signature
07/08/2025	

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Media pembelajaran yaitu sarana komunikasi yang esensial dalam konteks kegiatan pembelajaran, dimaksudkan untuk memotivasi kreativitas dan menambah minat belajar peserta didik. Untuk meningkatkan efektivitas pengajaran, guru harus memiliki keterampilan dalam pengembangan dan pemanfaatan media pembelajaran sebagai sarana penunjang dengan demikian peserta didik memperoleh kemudahan yang lebih dalam menguasai materi pembelajaran secara lebih efektif.¹ Jadi media pembelajaran yaitu alat penting terhadap pendidikan untuk menginspirasi kreativitas, minat belajar dan mendukung pemahaman materi pelajaran oleh peserta didik secara lebih baik.

Keberadaan media pembelajaran memiliki peran yang signifikan dalam konteks belajar mengajar. Kondisi ini muncul karena potensi ketidakjelasan ketika menyampaikan konten pembelajaran kepada para peserta didik dapat diatasi dengan memanfaatkan media pembelajaran sebagai perantara. Efektivitas penyampaian materi oleh guru sangat dipengaruhi oleh pemanfaatan media pembelajaran yang digunakan secara tepat dan strategis.² Media dalam kegiatan belajar bertujuan untuk

¹ Muhammad Chaeril Kartini, Naidin Syamsuddin, Mustafa, Andi Arif Pamessangi, Nurmiati, Sukirman, Firman, Hasriadi, "Pelatihan Penerapan Media Inovatif Dalam Pembelajaran Di Pondok Pesantren Putra Dato Sulaeman," *Madaniyah* 3, no. 4 (2022): 737-743.

² Erwatul Efendi, Ramla Dewi, Eka Poppi Hutami, "Pengembangan Modul Pembelajaran Tematik Dengan Subtema Bekerjasama Mencapai Tujuan Terintegrasi Nilai-Nilai Keislaman," *Refleksi* 11, no. 2 (2022): 85-98.

memfasilitasi stimulus kognitif, afektif, psikomotorik, minat, serta mendukung pemahaman peserta didik sehingga terjadinya pembelajaran yang kondusif dan efektif.³ Pembelajaran yang kondusif memerlukan tujuan yang jelas, metode tepat, media relevan, penilaian efektif, pengajar kreatif, serta penerapan metode yang tepat guna menciptakan lingkungan pembelajaran yang nyaman, dan menyenangkan. Imam Syafi'i pernah berkata tentang penguasaan ilmu menjadi kunci utama dalam meraih keberkahan hidup di dunia maupun di akhirat.

وَقَالَ الشَّافِعِيُّ رَحِمَهُ اللَّهُ طَلَبُ الْعِلْمِ أَفْضَلُ مِنْ صَلَاةِ النَّافِلَةِ وَقَالَ لَيْسَ بَعْدَ الْفَرَائِضِ
أَفْضَلُ مِنْ طَلَبِ الْعِلْمِ وَقَالَ مَنْ أَرَادَ الدُّنْيَا فَعَلَيْهِ بِالْعِلْمِ وَمَنْ أَرَادَ الْآخِرَةَ فَعَلَيْهِ بِالْعِلْمِ.
(الإمام الشافعي)

Artinya:

“Imam Asy-Syafi’iy rahimahullaah berkata : “Menuntut ilmu lebih utama daripada shalat sunnah. Beliau berkata : Tidak ada amalan setelah amalam fardhu yang lebih utama daripada menuntut ilmu. Dan beliau juga berkata : Barangsiapa yang menginginkan kebahagiaan dunia hendaklah dengan ilmu barangsiapa yang menginginkan kebahagiaan akhirat hendaklah dengan ilmu”. (Imam Asy-Syafi’iy).⁴

Perkataan Imam Syafi'i tersebut mengajarkan bahwa pencarian ilmu harus menjadi prioritas bagi siapa pun yang menginginkan keberkahan. Penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan efektif seperti *lapbook* dapat membantu peserta didik saat memperoleh pemahaman yang lebih mendalam terhadap bahan ajar. Keterkaitan antara perkataan Imam Syafi'i tersebut dengan penelitian ini yaitu bahwa pengembangan media pembelajaran *lapbook* bertujuan meningkatkan

³ Andi Arif Pamessangi, *Media Dan Permainan Pembelajaran Bahasa Arab, Aksara Timur*, 2021.

⁴ Abu Zakariyya Muhyiddin bin Syaraf An-Nawawiy, “Al-Majmu’ Syarhu Al-Muhadzdzab,” *Juz 1* (Cairo-Mesir: Idarah ath-thaba’ah al-munairiyyah, 1344-1347), 20.

pemahaman peserta didik terhadap materi ketentuan makanan halal dan haram, sehingga mereka dapat memperoleh ilmu yang berguna bagi kehidupan dunia dan akhirat. Manusia harus dibangun untuk menciptakan bangsa dan pemerintahan yang mulia dan bermartabat, pendidikan menjadi faktor utama dalam membentuk kepribadian yang matang, berkualitas berakhlak, watak, serta moralitas manusia.⁵ Selain itu, pendidikan juga memikul tanggung jawab besar dalam menekan berbagai perilaku negatif, seperti tindak kejahatan, amoralitas, korupsi, penyalahgunaan narkoba, dan berbagai bentuk penyimpangan lainnya.

Terdapat berbagai macam objek yang dapat dimanfaatkan sebagai alat bantu pengajaran guna mendukung dan memfasilitasi guru agar dapat menyajikan materi pelajaran secara optimal bagi peserta didik. Media pembelajaran memiliki beragam bentuk, seperti media cetak, visual, dan audiovisual. Media pembelajaran tersebut dapat dilakukan secara optimal pada konteks pelajaran Fiqih. Maka peningkatan kualitas pendidikan harus terus dilakukan guna menciptakan generasi muda yang lebih unggul dan berkontribusi bagi bangsa.⁶ Pembelajaran Fiqih bertujuan membimbing peserta didik dalam pemahaman hukum Islam serta penerapannya dalam aktivitas kehidupan sehari-hari. Tujuan utamanya membentuk peserta didik yang taat menjalankan syariat Islam secara menyeluruh.

Banyak di antara masyarakat menganggap bahwa mencari rezeki yang haram saja sudah sulit, apalagi yang halal. Pandangan tersebut seringkali menyebabkan kesalahpahaman tentang konsep halal dan haram dalam mencari

⁵ Ervi Rahmadani dan Nurdin, *Pendidikan Karakter Berciri Kearifan Lokal*, ed. Baderiah, *Eureka Media Aksara* (Purbalingga, 2024), 66.

⁶ Hasriadi, "Metode Pembelajaran Inovatif Di Era Digitalisasi," *Jurnal Sinestesia* 12, no. 1 (2022): 137.

rezeki. Dampaknya, banyak orang menjadi cenderung menghalalkan segala cara dalam mencari nafkah, tanpa mempertimbangkan apakah itu benar-benar halal atau tidak.⁷ Salah satu kejahatan yang paling sering terjadi ialah pencurian, dan motifnya pun bermacam-macam, mulai dari faktor ekonomi hingga faktor ingin mencapai sesuatu dengan jalan yang salah.⁸ Sebagai manusia yang beriman, seharusnya berusaha untuk menghindari perilaku tersebut dengan mendalami ajaran al-Qur'an dan al-Hadis yang menjelaskan konsep halal dan haram dalam mencari rezeki. Dalam QS. al-Baqarah/2:168 Allah Swt. berfirman yaitu:

يَا أَيُّهَا النَّاسُ كُلُوا مِمَّا فِي الْأَرْضِ حَلَالًا طَيِّبًا وَلَا تَتَّبِعُوا خُطُوَاتِ الشَّيْطَانِ إِنَّهُ لَكُمْ عَدُوٌّ مُبِينٌ
(س. البقرة/٢: ١٦٨)

Terjemahnya:

“Wahai manusia! Makanlah dari (makanan) yang halal dan baik yang terdapat di bumi, dan janganlah kamu mengikuti langkah-langkah setan. Sungguh, setan itu musuh yang nyata bagimu”. (Q.S. al-Baqarah/2:168).

Wahai seluruh manusia, konsumsilah rezeki yang telah Allah halalkan bagi kalian di muka bumi, yang suci, tidak najis, bermanfaat, serta tidak membahayakan. Janganlah kalian mengikuti jejak langkah setan dalam menetapkan halal dan haram, melakukan bid'ah, ataupun melakukan perbuatan maksiat, karena sesungguhnya setan merupakan musuh yang nyata dan selalu menunjukkan permusuhannya terhadap kalian.⁹ Ayat tersebut memiliki keterkaitan yang erat dengan tema

⁷ Indah Nurdatillah, “Pemanfaatan Harta Riba Dalam Perspektif Hukum Islam” (2018).

⁸ Irma T., “Rancang Bangun Perangkat Keamanan Berbasis Infra Merah Pada Kantor Pegadaian Palopo,” *Al-Khwarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam* 3, no. 1 (2018): 107–108.

⁹ Shalih bin Muhammad Alu Asy-Syaikh, *Tafsir Muiyyassar Jilid 1* (Jakarta: Darul Haq, 2016), 76.

penelitian tentang ketentuan makanan halal dan haram dalam pembelajaran Fikih, yang kemudian dikembangkan menjadi media pembelajaran *lapbook* berbasis *game* yaitu media pembelajaran yang dibuat dari karton, kain flanel, dan kertas, berisikan materi ketentuan makanan halal dan haram yang diedit dengan berbantuan aplikasi *Canva*. Penelitian ini bertujuan meningkatkan kesadaran dan pemahaman peserta didik tentang pentingnya memilih makanan halal sesuai dengan ajaran agama serta menjauhi konsumsi makanan yang haram, seiring dengan upaya untuk melawan pengaruh negatif setan yang ingin menggoda manusia agar bertindak yang dilarang dalam agama. Maka, tema penelitian ini mendukung ajaran yang termuat dalam ayat al-Qur'an tersebut.

Menurut temuan wawancara yang diperoleh peneliti di kelas VIII B MTs Al-Muhajirien dengan seorang guru Fikih dan juga wawancara dengan peserta didik, masalah yang ditemukan adalah kurangnya keterlibatan dan interaktifitas peserta didik saat belajar Fikih. Peserta didik kerap kali merasa kurang tertarik juga tidak terlibat aktif dalam proses pembelajaran karena guru masih mendominasi pembelajaran dengan metode ceramah dan penekanan pada bahan bacaan saja. Pembelajaran yang monoton tidak dapat memancing minat dan partisipasi peserta didik secara optimal. Selain itu, kekurangan variasi dalam penggunaan media pembelajaran juga menyebabkan pembelajaran menjadi kurang menarik dan kurang efektif dalam menjangkau beragam gaya belajar peserta didik.

Peneliti memilih kelas VIII B sebagai subjek wawancara untuk mengevaluasi tingkat keterlibatan dan interaktivitas peserta didik dalam pembelajaran Fikih. Pemilihan kelas ini didasarkan pada kondisi peserta didik yang

menunjukkan rendahnya keterlibatan dan interaktivitas selama proses pembelajaran berlangsung. Sebagian besar peserta didik lebih menyukai proses belajar yang disertai aktivitas bermain, karena kegiatan tersebut dapat menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan mengurangi kejenuhan. Dengan demikian, peserta didik diharapkan dapat terlibat lebih aktif dan mampu berinteraksi secara optimal dengan teman sebaya dalam proses pembelajaran.

Pemanfaatan media *lapbook* berbasis *game* menjadi salah satu alternatif yang dinilai efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.¹⁰ Media ini tidak hanya memuat materi pelajaran, tetapi juga dilengkapi dengan unsur permainan edukatif yang berfungsi sebagai sarana evaluasi pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan bernilai positif, seperti *lapbook*, diharapkan mampu membantu peserta didik dalam mengingat dan memahami materi dengan lebih baik, sekaligus menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan bermakna.

Selain *lapbook*, terdapat pula beberapa media pembelajaran lain yang memiliki karakteristik serupa, seperti *mini book*, *foldable*, *interactive notebook*, *flipbook*, *pop-up book*, dan *scrapbook*, yang juga dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran. Namun, dalam penelitian ini peneliti memfokuskan perhatian pada penggunaan media *lapbook* berbasis *game* sebagai sarana pembelajaran, mengingat *lapbook* memiliki beberapa kelebihan, antara lain dapat meningkatkan keaktifan dan kreativitas peserta didik, menarik dan interaktif, membantu daya ingat melalui visualisasi materi, melatih keterampilan motorik halus, serta mudah

¹⁰ Syamsu Sanusi Sulfikram, Baderiah, Makmur, Nurjannah Jasmin, "Strategi Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Melalui Kegiatan Ekstrakurikuler Rohani Islam Di SMAN 2 Palopo," *Jurnal Pendidikan Refleksi* 12, no. 3 (2023): 161–170.

disesuaikan dengan berbagai materi pembelajaran. Meskipun demikian, media *lapbook* juga memiliki kekurangan, seperti memerlukan waktu lebih lama dalam pembuatannya, membutuhkan biaya tambahan untuk bahan-bahan pendukung, serta tidak selalu cocok untuk menyampaikan materi yang bersifat abstrak atau kompleks. Oleh karena itu, pemanfaatan *lapbook* dalam pembelajaran perlu dirancang secara tepat agar kelebihanannya dapat dioptimalkan dan kekurangannya dapat diminimalkan.

Beberapa penelitian terdahulu telah membuktikan keunggulan media *lapbook* dalam pembelajaran. Syahrina dan Safrida Napitupulu menemukan bahwa pemanfaatan media *lapbook* memberikan dampak signifikan terhadap peningkatan keterlibatan peserta didik serta mempermudah pemahaman materi.¹¹ Penelitian lain yang dilakukan oleh Rina Wulandari, Ali Mustadi, dan Yuli Rahayuningsi juga menunjukkan bahwa penggunaan media *lapbook* berkontribusi positif dalam meningkatkan keaktifan belajar peserta didik.¹² Hasil-hasil penelitian tersebut menegaskan bahwa *lapbook* efektif sebagai media pembelajaran untuk menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna dan interaktif. Namun demikian, penelitian-penelitian sebelumnya memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, sebagian besar penelitian hanya berfokus pada penggunaan *lapbook* sebagai media penyaji materi tanpa mengintegrasikan unsur evaluasi yang bersifat edukatif dan menyenangkan. Kedua, penelitian terdahulu cenderung bersifat umum dan belum

¹¹ Safarida Napitupulu dan Syahrina, "Pengaruh Media Lapbook Pada Pembelajaran IPS Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 101899 Lubuk Pakam," *Journal Pusdikra* 1, no. 1 (2021): 44–52.

¹² Yuli Rahayuningsih Rina Wulandari, Ali Mustadi, "Pengaruh Project Based Learning Berbantuan Lapbook Terhadap Keaktifan Belajar Siswa," *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan* 6, no. 2 (2021): 300–308.

banyak mengeksplorasi penggunaan *lapbook* dalam konteks pembelajaran mata pelajaran Fiqih, khususnya pada materi yang bersifat aplikatif seperti ketentuan makanan halal dan haram. Ketiga, media *lapbook* yang digunakan pada penelitian-penelitian sebelumnya belum sepenuhnya dirancang berbasis game, padahal unsur permainan edukatif berpotensi meningkatkan minat, motivasi, serta keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran, sekaligus menghindarkan mereka dari kejenuhan.

Berdasarkan celah dan keterbatasan tersebut, penelitian ini memiliki perbedaan signifikan dibandingkan penelitian sebelumnya. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media *lapbook* berbasis *game* yang tidak hanya memuat materi pembelajaran, tetapi juga dilengkapi dengan permainan edukatif yang difungsikan sebagai sarana evaluasi. Pengembangan media ini difokuskan pada materi ketentuan makanan halal dan haram dalam mata pelajaran Fiqih, sehingga diharapkan dapat membantu peserta didik tidak hanya memahami materi secara konseptual, tetapi juga menghayati dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, penelitian ini dilaksanakan di kelas VIII B MTs Al-Muhajirien Mangkutana, yang memiliki karakteristik peserta didik berbeda dengan penelitian-penelitian sebelumnya. Hal ini menjadi penting, karena pengembangan media pembelajaran perlu mempertimbangkan kondisi nyata peserta didik agar media yang dihasilkan relevan, efektif, dan sesuai dengan kebutuhan mereka. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif terhadap pengembangan media pembelajaran yang lebih inovatif, interaktif, dan menyenangkan, sekaligus meningkatkan kualitas pembelajaran Fiqih di tingkat

MTs, atas dasar pertimbangan tersebut, peneliti memilih judul: “Pengembangan Media Pembelajaran *Lapbook* Berbasis *Game* pada Pembelajaran Fikih di Kelas VIII MTs Al-Muhajirien Mangkutana Luwu Timur.” dengan harapan dapat memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan kualitas proses pembelajaran bagi guru dan peserta didik.

B. Rumusan Masalah

Peneliti menetapkan masalah penelitian sebagai berikut berdasarkan latar belakang:

1. Bagaimanakah validitas media pembelajaran *lapbook* berbasis *game* pada muatan pembelajaran Fikih materi Ketentuan Makanan Halal dan Haram di kelas VIII B MTs Al-Muhajirien Mangkutana?
2. Bagaimanakah tingkat kepraktisan media pembelajaran *lapbook* berbasis *game* pada muatan pembelajaran Fikih materi Ketentuan Makanan Halal dan Haram di kelas VIII B MTs Al-Muhajirien Mangkutana?

C. Tujuan Pengembangan

Penelitian ini berupaya mencapai tujuan yang relevan dengan permasalahan yang telah dirumuskan dan diidentifikasi sebelumnya yaitu:

1. Mengetahui validitas media pembelajaran *lapbook* berbasis *game* pada pembelajaran Fikih materi Ketentuan Makanan Halal dan Haram di kelas VIII B MTs Al-Muhajirien Mangkutana.
2. Mengetahui tingkat kepraktisan media pembelajaran *lapbook* berbasis *game* pada pembelajaran Fikih materi Ketentuan Makanan Halal dan Haram di kelas VIII B MTs Al-Muhajirien Mangkutana.

D. Manfaat Pengembangan

Peneliti berharap bahwa penelitian tentang media pembelajaran *lapbook* ini akan bermanfaat untuk beberapa hal yaitu:

1. Manfaat Teoretis

Melalui penelitian ini dapat memberikan kontribusi pada kemajuan ilmu pengetahuan serta literatur, khususnya pada bidang media pembelajaran *lapbook*. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap peningkatan kualitas pembelajaran pada jenjang SMP/MTs.

2. Manfaat Praktis

a. Kepada Guru

Proses pembelajaran menjadi lebih terbantu dan guru memperoleh dukungan dalam penyampaian materi pembelajaran, menciptakan suasana kelas yang kondusif, serta meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran.

b. Kepada Peserta Didik

Penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi dalam menghadirkan pengalaman belajar yang lebih interaktif, memudahkan peserta didik saat menguasai materi, serta membangkitkan motivasi dan antusiasme belajar yang pada akhirnya berdampak positif terhadap peningkatan pencapaian akademik mereka.

c. Kepada Peneliti

Peneliti dapat memiliki wawasan yang lebih luas tentang pemanfaatan *lapbook* sebagai media pendukung dalam kegiatan pembelajaran dan membantu calon guru mempersiapkan diri untuk menjadi pengajar profesional dan kompeten.

E. Spesifikasi Produk yang Dihasilkan

Hasil produk dari penelitian ini memenuhi spesifikasi berikut:

1. Penggunaan media *lapbook* berbasis *game* oleh guru dalam kegiatan belajar bertujuan mengoptimalkan antusiasme, motivasi, dan pencapaian belajar.
2. Media pembelajaran *lapbook* berbasis *game* yaitu media pembelajaran yang dibuat dari karton, kain flanel, dan kertas, berisikan materi yang diedit dengan berbantuan aplikasi *Canva*.
3. Pemilihan warna yang dipilih adalah warna cerah, agar dapat menarik minat peserta didik.
4. Ukuran media pembelajaran *lapbook* berbasis *game* 150 cm x 45 cm.
5. Media pembelajaran *lapbook* mengacu pada materi ketentuan makanan halal dan haram yang berisi materi pelajaran dan *game* yang merupakan evaluasi dari proses belajar.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Berikut merupakan asumsi pengembangan media pembelajarn *lapbook*:
 - a. Guru dan peserta didik dapat memanfaatkan *lapbook* sebagai metode pembelajaran alternatif dalam pelajaran Fiqih, dengan penekanan pada topik tentang Makanan Halal dan Haram, yang menawarkan variasi di samping teks buku yang telah disediakan.
 - b. Media pembelajaran *lapbook* dapat mengatasi kesulitan belajar peserta didik terhadap materi Ketentuan Makanan Halal dan Haram.
 - c. Media pembelajaran *lapbook* dapat meningkatkan minat, motivasi serta hasil belajar peserta didik.

2. Dalam pengembangan *lapbook*, ada beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan, yaitu:
 - a. *Lapbook* hanya menyajikan materi yang memiliki unsur visual (dapat dilihat, diamati, dan diraba).
 - b. Produk yang dihasilkan hanya berisi materi pembelajaran terbatas yaitu materi Ketentuan Makanan Halal dan Haram.
 - c. Media pembelajaran *lapbook* hanya dapat digunakan saat pembelajaran *offline*.
 - d. Media pembelajaran *lapbook* tidak boleh terkena air.
 - e. Pengembangan *lapbook* hanya terbatas sampai validitas dan kepraktisan media.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Penelitian Terdahulu yang Relevan

Judul penelitian ini adalah “Pengembangan Media Pembelajaran *Lapbook* Berbasis *Game* pada Pembelajaran Fikih di Kelas VIII MTs Al-Muhajirien Mangkutana Luwu Timur”, Sejumlah penelitian sebelumnya telah mengkaji pengembangan media pembelajaran berbasis *lapbook*. Dari hasil penelitian-penelitian terdahulu, diperoleh pemahaman yang mendalam terkait efektivitas penggunaan *lapbook* dalam mendukung kegiatan pembelajaran, meningkatkan mutu proses pembelajaran serta capaian hasil belajar peserta didik pada berbagai tingkat pendidikan, akan tetapi substansinya tidak sama persis dengan apa yang dimunculkan oleh peneliti sebagai bahan peneliti yaitu sebagai berikut.

1. Ghina Rosmiyyah, Djunaidi, dan Eni Heldayani, 2023, “Pengembangan Media *Lapbook* pada Peserta Didik Kelas V di SD Negeri 20 Lawang Kidul Tanjung Enima”.

Penelitian ini fokus pada peserta didik kelas V di SD Negeri 20 Lawang Kidul, dengan tujuan merancang serta mengembangkan media pembelajaran berupa *lapbook* yang memenuhi kriteria relevansi dan bermanfaat untuk pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Keadaan ini didasarkan dengan metode pengembangan yang menginspirasi model *ADDIE*, yang memahami beberapa fase penting: (1) fase analisis, (2) fase konsepsi, (3) fase pengembangan, (4) fase implementasi serta (5) fase evaluasi. Penelitian ini melibatkan 20 peserta didik kelas V SD, yang melibatkan pula satu validator materi, satu validator bahasa, satu validator media,

serta seorang guru kelas sebagai bagian dari tim validasi. Mereka dibagi menjadi dua kelompok, masing-masing lima peserta didik per kelompok dan lima belas peserta didik per kelompok kecil. Angket praktikalitas dari peserta didik dan guru, lembar validasi media dari validator, dan dokumentasi adalah alat pengumpulan data. Berdasarkan hasil penelitian, rata-rata 85,3% nilai total menunjukkan kategori valid dan 90 % menunjukkan kategori praktis.¹³

2. Mustika Dewi Muttaqien dan Nurul Apriani Sa'adah, 2023, "Media Pembelajaran *Lapbook*: Peningkatan Kecerdasan Visual-Spasial Anak Usia Dini".

Penelitian ini dimaksudkan untuk mengevaluasi sejauh mana efektivitas media pembelajaran *lapbook* dalam mengoptimalkan kemampuan visual-spasial peserta didik TKIT Cendekia usia 5-6 tahun. Selain itu, penelitian juga bertujuan untuk menelaah kontribusi media tersebut dalam menunjang perkembangan kemampuan tersebut. Pendekatan yang dipakai yaitu (PTK) Penelitian Tindakan Kelas, dengan teknik pengumpulan data yang mencakup observasi dan wawancara. Data yang dikumpulkan dianalisis baik secara kualitatif maupun kuantitatif untuk mendapatkan pemahaman yang menyeluruh mengenai efektivitas *lapbook* sebagai sarana pembelajaran. Analisis menunjukkan bahwa penerapan *lapbook* dalam proses pembelajaran memberikan pengaruh positif yang besar terhadap mengoptimalkan kemampuan visual-spasial pada anak usia dini.

¹³ Eni Hedayani Aghina Rosmiyyah, Djunaidi, "Pengembangan Media Lapbook Pada Siswa Kelas V Di SD Negeri 20 Lawang Kidul Tanjung Enim," *Pedas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 8, no. 2 (2023): 4766–4776.

Dalam fase pra-siklus, kemampuan visual-spasial anak dikategorikan Sedang Berkembang (SB) dengan persentase mencapai 37,5%. Pada Siklus I, capaian perkembangan kecerdasan visual-spasial mencapai 66,71% (BSH), meningkat pada Siklus II menjadi 82,95% (BSB). Terdapat selisih perkembangan sekitar 1,4% antara peserta didik perempuan dan laki-laki. Temuan ini mengindikasikan bahwa media *lapbook* efektif mendukung pencapaian indikator visual-spasial anak.¹⁴

3. Syahrina dan Safrida Napitupulu, 2021, “Pengaruh Media *Lapbook* pada Pembelajaran IPS Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V SD Negeri 101899 Lubuk Pakam”.

Fokus penelitian ini yaitu untuk melihat penggunaan *lapbook* dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) berdampak pada analisis capaian belajar peserta didik kelas V SD Negeri 101899 Lubuk Pakam, khususnya berkaitan dengan Pembagian waktu di Indonesia, serta fenomena alam dan buatan. Metode penelitian ini eksperimen faktual yang melibatkan dua kelas yang tidak setara, yaitu menikmati kelas VA (kelompok eksperimen, menggunakan *lapbook*) dan kelas VB (kelompok kontrol, menggunakan buku paket), setiap peserta didik berjumlah 13. Analisis data dilakukan dengan pendekatan deskriptif kuantitatif memakai uji-t, nilai t-hitung yang diperoleh adalah 3,26, melebihi ttabel yang tercatat pada angka 1,71. Hasil yang diperoleh dari penggunaan *lapbook* berdampak signifikan terhadap perbaikan kinerja akademis, karena pengaruh 10,31. Karena

¹⁴ Nurul Apriani Sa'adah dan Mustika Dewi Muttaqien, “Media Pembelajaran Lapbook: Peningkatan Kecerdasan Visual-Spasial Anak Usia Dini,” *Abata : Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 3, no. 1 (2023): 61–75.

itu, *lapbook* efektif diterapkan dalam pembelajaran IPS guna meningkatkan prestasi akademis peserta didik.¹⁵

4. Baiti Latifa dan Elise Muryanti, 2022, “Efektivitas Penggunaan Media *Lapbook* Dalam Mengenalkan Kosakata Bahasa Inggris Pada Anak di Taman Kanak-Kanak”.

Penelitian ini dirancang untuk mengkaji efektivitas *lapbook* dalam memperkenalkan dasar-dasar bahasa Inggris di TK Negeri Pembina Sitinjau Laut, Kabupaten Kerinci, yang terdiri dari 20 peserta didik, dibagi menjadi kelompok eksperimen dan kontrol. Jenis penelitian karyawan adalah eksperimen semu, menggunakan metode pengujian awal dan pengujian pada kelompok tersebut. Berdasarkan analisis data, kami menemukan nilai *effect size* sebesar 2,17 yang menandakan tingginya tingkat efektivitas. Maka penggunaan media *lapbook* terbukti secara signifikan efektif dalam membantu anak-anak memahami bahasa Inggris di tingkat pendidikan anak usia dini.¹⁶

5. Rina Wulandari, Ali Mustadi, dan Yuli Rahayuningsi, 2021, “Pengaruh Project Based Learning Berbantuan *Lapbook* terhadap Keaktifan Belajar Siswa”.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengaruh model *projectbased learning* berbantuan *lapbook* terhadap keaktifan belajar siswa pada pembelajaran tematik di kelas V SD. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen jenis pre-experimental dengan metode *one group pretest-posttest*

¹⁵ Safarida Napitupulu dan Syahrina, “Pengaruh Media Lapbook Pada Pembelajaran IPS Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 101899 Lubuk Pakam,” *Journal Pusdikra* 1, no. 1 (2021): 44–52.

¹⁶ Baiti Latifa dan Elise Muryanti, “Efektivitas Penggunaan Media Lapbook Dalam Mengenalkan Kosakata Bahasa Inggris Pada Anak Di Taman Kanak-Kanak,” *Early Childhood: Jurnal Pendidikan* 6, no. 1 (2022): 29–41.

design. Populasi penelitian ini adalah 34 siswa Sekolah Dasar Negeri Dalangan 1 dan Sekolah Dasar Negeri Sumberagung. Uji hipotesis project-based learning berbantuan *lapbook* dan keaktifan belajar tematik menggunakan uji t paired. Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan antara model project-based learning berbantuan *lapbook* terhadap keaktifan belajar siswa kelas V SD dibuktikan dengan nilai signifikansi 0,000 lebih kecil dari $\alpha = 0,05$. Nilai t hitung adalah $29.192 > t$ tabel 2.0345. Perolehan gain untuk variabel keaktifan belajar adalah 35,5% termasuk dalam kategori sedang.¹⁷

Tabel 2.1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian

No	Penelitian Terdahulu yang Relevan	Perbedaan Indikator		Persamaan
		Penelitian Terdahulu	Penelitian Peneliti	
1.	Ghina Rosmiyyah, Djunaidi, dan Eni Hedayani, 2023, “Pengembangan Media <i>Lapbook</i> pada Siswa Kelas V di SD Negeri 20 Lawang Kidul Tanjung Enima”.	a. Objek penelitian peserta didik kelas V di SD Negeri 20 Lawang Kidul Tanjung Enima. b. Muatan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) pada materi siklus air. c. Menggunakan model <i>ADDIE</i> .	a. Objek penelitian peserta didik kelas VIII B di MTs Al-Muhajirien Mangkutana. b. Muatan pembelajaran Fikih materi ketentuan makanan halal dan haram. c. Menggunakan model <i>Borg and Gall</i> .	a. Menggunakan media <i>lapbook</i> . b. Menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan (<i>R&D</i>) atau <i>Research and Development</i> .
2.	Mustika Dewi Muttaqien dan Nurul Apriani Sa’adah, 2023, “Media Pembelajaran <i>Lapbook</i> : Peningkatan Kecerdasan Visual-Spasial Anak Usia Dini”.	a. Objek penelitian peserta didik Anak Usia Dini. b. Metode studi yang diadopsi adalah Penelitian	a. Objek penelitian peserta didik kelas VIII B di MTs Al-Muhajirien Mangkutana.	a. Menggunakan media <i>lapbook</i> .

¹⁷ Yuli Rahayuningsih Rina Wulandari, Ali Mustadi, “Pengaruh Project Based Learning Berbantuan *Lapbook* Terhadap Keaktifan Belajar Siswa,” *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan* 6, no. 2 (2021): 300–308.

- | | | | | |
|----|---|---|---|---------------------------------------|
| | | Tindakan Kelas (PTK)
c. Konsep <i>Howard Gardner dan Mc Taggart</i> merupakan teori yang menjadi landasan penelitian ini. | b. Menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan (R&D) atau <i>Research and Development</i> .
c. Model penelitian <i>Borg and Gall</i> . | |
| 3. | Syahrina dan Safrida Napitupulu, 2021, "Pengaruh Media <i>Lapbook</i> Pada Pembelajaran IPS Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 101899 Lubuk Pakam". | a. Objek penelitian peserta didik kelas V SD Negeri 101899 Lubuk Pakam.
b. Pembelajaran IPS materi tentang kenampakan alam dan buatan serta pembagian waktu di Indonesia
c. Metode penelitian yang diterapkan adalah desain <i>quasi experimental</i> dengan pola <i>nonequivalent control group design</i> . | a. Objek penelitian peserta didik kelas VIII B di MTs Al-Muhajirien Mangkutana.
b. Pembelajaran Fikih materi ketentuan makanan halal dan haram
c. Menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan (R&D) atau <i>Research and Development</i> . | a. Menggunakan media <i>lapbook</i> . |
| 4. | Baiti Latifa dan Elise Muryanti, 2022, "Efektivitas Penggunaan Media <i>Lapbook</i> Dalam Mengenalkan Kosakata Bahasa Inggris Pada Anak di Taman Kanak-Kanak". | a. Objek penelitian peserta didik taman kanak-kanak Negeri Pembina Sitinjau Laut, Kabupaten Kerinci.
b. Materi Mengenalkan Kosakata Bahasa Inggris .
c. Desain penelitian ini mengadopsi pendekatan eksperimen semu | a. Objek penelitian peserta didik kelas VIII B di MTs Al-Muhajirien Mangkutana.
b. Pembelajaran Fikih materi ketentuan makanan halal dan haram.
c. Menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan | a. Menggunakan media <i>lapbook</i> . |

		(quasi eksperimen) melalui pemberian <i>pre-test</i> dan <i>post-test</i> pada kedua kelompok, yaitu eksperimen dan kontrol	(<i>R&D</i>) atau <i>Research and Development</i> .	
5.	Rina Wulandari, Ali Mustadi, dan Yuli Rahayuningsi, 2021, “Pengaruh <i>Project Based Learning</i> Berbantuan <i>Lapbook</i> terhadap Keaktifan Belajar Siswa”.	a. Objek penelitian peserta didik kelas V di Sekolah Dasar Negeri Dalangan dan Sekolah Dasar Negeri Sumberagung. b. Pembelajaran tematik. c. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen jenis <i>pre-experimental</i> dengan metode <i>one group pretest-posttest design</i> .	a. Objek penelitian peserta didik kelas VIII B di MTs Al-Muhajirien Mangkutana. b. Pembelajaran Fikih materi ketentuan makanan halal dan haram. c. Menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan (<i>R&D</i>) atau <i>Research and Development</i> .	a. Menggunakan media <i>lapbook</i> .

B. Landasan Teori

Research and Development merupakan langkah yang diambil untuk meningkatkan ataupun memperbaiki produk yang sudah ada. Proses ini mencakup pengujian kinerja produk yang dibuat, sehingga jangkauannya lebih luas daripada pembuatan produk baru, namun juga melibatkan komitmen terhadap kualitas produk. Untuk meningkatkan dan memastikan kualitas produk pendidikan, pengembangan merupakan prosedur yang meliputi serangkaian langkah terstruktur dalam menilai desain, Perancangan dan penilaian terhadap program, proses, serta hasil pembelajaran perlu dilakukan dengan tetap mengacu terhadap kriteria

validitas yang telah ditetapkan, kegunaan, dan efisiensi.¹⁸ Sebagai sumber utama ajaran Islam, al-Qur'an mengandung pedoman juga nilai-nilai yang mendasari berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan. Meskipun secara langsung tidak menyebutkan tentang "media pembelajaran" seperti yang dimaknai dalam konteks modern, al-Qur'an menyediakan prinsip-prinsip dan nilai-nilai yang dapat dihubungkan dengan proses pembelajaran.¹⁹ Berikut merupakan nash al-Qur'an yang relevan terkait pembelajaran ataupun pengetahuan Q.S. al-‘Alaq/96:1-5:

إِفْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ (١) خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ (٢) إِفْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ (٣) الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ (٤) عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ (٥)

Terjemahnya:

1. “Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan, 2. Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. 3. Bacalah, dan Tuhanmulah Yang Maha Mulia. 4. Yang mengajar (manusia) dengan pena. 5. Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya”. (Q.S. al-‘Alaq/96:1-5).

Wahai Rasul, bacalah petunjuk ilahi yang telah diturunkan kepadamu dengan menyebut nama Tuhanmu, Dzat Yang Maha Esa serta Pencipta seluruh makhluk. Dialah yang membentuk manusia dari materi yang berasal dari segumpal darah. Sesungguhnya rahmat dan karunia Tuhanmu sangat luas. Dengan kebijaksanaan-Nya, Dia mengajarkan kepada hamba-Nya cara menulis melalui alat pena, dan menyampaikan ilmu pengetahuan kepada manusia terkait beberapa hal

¹⁸ Muhammad Ihsan Gazali Tawakal, Muhaemin, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di MTsN Palopo,” *Refleksi* 13, no. 1 (2024): 125–34.

¹⁹ Salmilah Dodi Ilham, Abdul Piro, Andi Husni A. Zainuddin, “Harmonizing Faith And Virtue: Enhancing Discipline Through Islamic Education And Character Building In Palopo City Schools,” *Proceedings of International Conference on Islamic Civilization and Humanities*, no. 28-29 May (2024): 776–787.

sebelumnya belum mereka tahu, sebagai bentuk kasih sayang-Nya dalam membebaskan manusia dari ketidaktahuan dan keterbatasan ilmu.²⁰ Ayat tersebut menekankan pentingnya membaca dan pengetahuan yang diperoleh melalui pengajaran, menunjukkan bahwa pembelajaran adalah proses penting dalam kehidupan.

Meskipun tidak secara spesifik membahas "media pembelajaran," ayat tersebut memberikan pandangan Islam tentang pentingnya pembelajaran, pengetahuan, dan kebijaksanaan, yang dapat diaplikasikan dalam konteks pengembangan media pembelajaran. Jadi, pengembangan media pembelajaran melibatkan upaya untuk menciptakan atau meningkatkan alat pembelajaran, seperti buku, video, atau perangkat lunak interaktif, dengan tujuan mendukung proses pembelajaran dan meningkatkan pemahaman peserta didik.²¹ Proses ini mencakup identifikasi kebutuhan, desain, produksi, dan evaluasi untuk memastikan media pembelajaran efektif dalam mencapai tujuan pendidikan.

1. Konsep Pengembangan

Model *Borg and Gall* digunakan sebagai acuan dalam penelitian ini yang menyusun prosedur sistematis berbasis teori-teori pengembangan guna menghasilkan suatu produk yang aplikatif. Prosedur pengembangan tersebut meliputi beberapa langkah yakni:²²

²⁰ Shalih bin Muhammad Alu Asy-Syaikh, *Tafsir Muiyassar Jilid 2* (Jakarta: Penerbit Darul Haq, 2016), 940.

²¹ Dewi Mustika Putri Hasriadi, St. Marwiyah, Muhammad Ihsan, Arifuddin, Muh. Yamin, Muh. Zuljalal Al-Hamdany, "Media Pembelajaran Inovatif Berbasis Lingkungan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Pondok Pesantren Pengkendekan Luwu Utara," *Madaniyah* 4, no. 2 (2023): 531–39.

²² Satutik Rahayu Sri Aprilia Nur Larasti, Johana Auliana Rahmatin, Rita Alawiyah, "Indonesian Journal of Educational Innovation Literature Review : The Application of the Borg &

- a. Penelitian dan pengumpulan data. Pada titik ini, berbagai tindakan dilakukan, seperti menganalisis kebutuhan, melakukan penelitian skala kecil, melakukan penelitian literatur, dan mempertimbangkan berbagai elemen nilai yang relevan.
- b. Perencanaan. Dalam tahap ini, rencana penelitian dibuat, yang mencakup keterampilan yang diperlukan untuk melakukan penelitian, tujuan penelitian, pembuatan desain atau prosedur penelitian, dan kemungkinan pengujian jangkauan terbatas.
- c. Penyusunan format produk awal (pengembangan bentuk prototipe produk). Pada titik ini, bahan pembelajaran, prosedur pembelajaran, dan alat evaluasi yang akan digunakan dikembangkan.
- d. Uji lapangan awal. Untuk mengetahui efektivitas awal produk, dilakukan uji coba terbatas di satu hingga tiga sekolah dengan subjek antara enam hingga dua belas orang.
- e. Perbaikan berdasarkan hasil pengujian produk tahap awal di lapangan.
- f. Uji coba dilakukan pada 5 hingga 15 sekolah dengan 30 hingga 100 subjek.
- g. Perbaikan produk berdasarkan hasil uji coba lapangan.
- h. Uji pelaksanaan lapangan. Tahap ini dilakukan oleh 10 hingga 30 sekolah dengan 40 hingga 200 peserta sebagai subjek penelitian.
- i. Penyempurnaan produk akhir (revisi produk akhir). Dilakukan berdasarkan temuan uji coba lapangan sebagai tahap finalisasi sebelum produk siap untuk

didistribusikan.

- j. Penyebaran dan pelaksanaan (deseminasi dan pelaksanaan). Tahap terakhir melaporkan hasil penelitian melalui pertemuan.

Sepuluh langkah tersebut menjadi acuan dalam penelitian ini untuk merancang dan mengembangkan media pembelajaran *lapbook* berbasis *game*. Namun, penulis menyesuaikan prosedur tersebut dengan kebutuhan dan konteks penelitian, sehingga tidak seluruh tahapan dilaksanakan secara utuh.

2. Media Pembelajaran

a. Definisi Media

Secara etimologis, media berasal dari bahasa Latin *medius*, yang dimaknai sebagai perantara ataupun penghubung pada proses transmisi pesan. Di sektor komunikasi, media berfungsi sebagai medium atau alat yang berfungsi mentransmisikan informasi dari sumber ke sasaran. Secara istilah, media mengacu pada alat, sarana, atau perantara yang digunakan dalam proses komunikasi untuk menyalurkan pesan atau informasi dari pengirim ke penerima. Dalam konteks pendidikan, media adalah segala bentuk alat bantu yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman, motivasi, serta efektivitas belajar pesERTA didik. Menurut para ahli media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima, sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan peserta didik dalam proses belajar.²³ Melalui media, seseorang dapat menyampaikan ide atau informasi tanpa

²³ Hasriadi Risda Mustakim, Fitriani, Fathurrakhman Ansar, Ariani Amri, "Pelatihan Pembuatan Google Sites Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Website Pada Mahasiswa Prodi Pendidikan Agama Islam," *Madaniya* 5, no. 3 (2024): 1007–1012.

harus melakukan kontak secara langsung dengan audiensnya. Sementara itu, media pembelajaran merupakan perangkat fisik yang dimanfaatkan dalam proses pengajaran guna membantu penyampaian materi kepada peserta didik. Media merupakan bagian dari sumber belajar yang dirancang agar informasi pembelajaran dapat dihadirkan langsung di sekitar peserta didik, sehingga mendorong keterlibatan aktif mereka dalam kegiatan belajar. Sumber belajar itu sendiri meliputi berbagai elemen pendukung, materi pelajaran, serta lingkungan belajar yang secara keseluruhan berperan penting dalam mendukung proses belajar.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran memainkan peran krusial untuk mendukung terwujudnya belajar yang efisien di ruang kelas. Keberadaannya tidak hanya berfungsi sebagai sarana pendukung, melainkan sebagai bagian integral yang berperan strategis dalam perencanaan dan implementasi pembelajaran.²⁴ Beberapa fungsi utama media pembelajaran antara lain:

- 1) Sebagai sumber belajar, media berfungsi menyampaikan materi dan informasi secara efektif kepada peserta didik. Dalam kondisi tertentu, media pembelajaran dapat mengambil alih sebagian peran guru dalam penyampaian materi ajar. Sebagai bagian dari komponen sumber belajar, media mencakup berbagai elemen dalam sistem pembelajaran, seperti pesan, peserta didik, materi, perangkat, metode, dan lingkungan belajar, yang secara keseluruhan berkontribusi terhadap pencapaian hasil belajar.

²⁴ Hasriadi, *Strategi Pembelajaran*, ed. Firman, *Mata Kata Inspirasi* (Kabupaten Bantul, 2022), 1-14.

- 2) Fungsi semantik, lewat media peserta didik mampu memperluas kosakata spesifik, serta simbol-simbol komunikasi visual.
- 3) Fungsi manipulasi, media dapat memanipulasi objek atau peristiwa, menyesuaikannya dengan kondisi dan tujuan pembelajaran. Misalnya, untuk memperlihatkan metamorfosis kupu-kupu menggunakan gambar, skema, atau video.
- 4) Fungsi psikomotorik, media membantu dalam pengembangan keterampilan fisik peserta didik, seperti keterampilan memasak, berbahasa, atau melakukan eksperimen di laboratorium.
- 5) Fungsi motivasi media dapat meningkatkan perhatian dan daya ingat peserta didik. Komunikasi yang menggabungkan unsur verbal dan visual terbukti meningkatkan daya ingat hingga 85%.²⁵

Media pembelajaran memiliki berbagai fungsi strategis yang mendukung keberhasilan proses belajar mengajar. Oleh karena itu, pemanfaatan media secara tepat dan bervariasi menjadi salah satu faktor penting dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran di kelas.

c. Manfaat Media Pembelajaran

Secara garis besar, media pembelajaran memiliki berbagai fungsi penting, di antaranya:²⁶

- 1) Membantu menyajikan materi pelajaran secara lebih jelas sehingga tidak hanya bergantung pada penjelasan verbal.

²⁵ Ani Cahyadi, *Pengembangan Media Dan Sumber Belajar Teori Dan Prosedur*, Laksita Indonesia (Serang, 2019), 25.

²⁶ Juni Sahla Nasution Bintang Mahrani Abdullah, Miftahul Jannah, Yunita Azhari, "Konsep Media Pembelajaran Menyenak Di Kelas Tinggi," *Jurnal Ilmu Sosial Pendidikan Dan Humaniora* 3, no. 2 (2024): 119–126.

- 2) Memberikan solusi atas keterbatasan dalam hal waktu, tempat, tenaga, maupun kemampuan indera dalam proses pembelajaran.
- 3) Mendorong semangat belajar peserta didik dan memperkuat partisipasi aktif mereka dalam mengakses serta memanfaatkan sumber belajar secara langsung.
- 4) Memfasilitasi peserta didik untuk mengembangkan pembelajaran mandiri sesuai dengan potensi serta gaya belajar yang dimiliki, baik secara visual, pendengaran (auditori), maupun gerakan fisik (kinestetik).

Menurut Afandi, penggunaan media pembelajaran memberikan berbagai manfaat penting dalam proses pendidikan, di antaranya:²⁷

- 1) Membantu menyeragamkan penyajian materi pembelajaran sehingga seluruh peserta didik menerima informasi secara konsisten.
- 2) Menjadikan proses belajar lebih mudah dipahami serta menambah daya tarik terhadap materi yang disampaikan.
- 3) Meningkatkan efektivitas komunikasi dua arah antara guru dan peserta didik terhadap aktivitas belajar.
- 4) Menciptakan efisiensi dalam penggunaan waktu serta tenaga selama proses penyampaian materi.
- 5) Berkontribusi pada kesuksesan akademik peserta didik secara keseluruhan.
- 6) Mendukung pembelajaran yang dapat berlangsung secara fleksibel, baik dari sisi waktu maupun tempat.
- 7) Meningkatkan antusiasme belajar.

²⁷ Oktarina Puspita Wardani Muhamad Afandi, Evi Chamalah, *Model Dan Metode Pembelajaran Inovatif*, UNISSULA PRESS, 2023, 94.

- 8) Mengarahkan peran guru menjadi lebih inovatif serta produktif saat mendesain serta mengelola kegiatan belajar.

Berdasarkan paparan tersebut, dapat dipahami bahwa media pembelajaran memiliki peran strategis dalam meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar. Oleh karena itu, pentingnya pengembangan media yang tidak hanya informatif, tetapi juga menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik.

d. Jenis-Jenis Media

Guru perlu mempertimbangkan media pembelajaran yang tepat dengan karakteristik dan kebutuhan belajar peserta didik. Berikut adalah beberapa kategori media pembelajaran yang sering digunakan antara lain:

- 1) Media visual, menyampaikan informasi melalui indera penglihatan. Contohnya gambar, foto, sketsa, poster, dan peta. Media ini tidak cocok digunakan oleh peserta didik tunanetra.
- 2) Media audio, menyampaikan pesan melalui suara, merangsang pikiran, perasaan, dan perhatian peserta didik. Contohnya radio dan MP3. Media audio termasuk di antara bentuk media yang mendukung proses belajar secara menarik dan inovatif melalui stimulus pendengaran tanpa melibatkan unsur visual.
- 3) Media audio visual, mengintegrasikan audio dan visual. Contohnya televisi, DVD, dan film.²⁸ Untuk menyampaikan materi pembelajaran, alat audiovisual memanfaatkan kombinasi sensori visual dan auditori secara simultan dalam

²⁸ Muhammad Ramli, *Media Dan Teknologi Pembelajaran*, IAIN Antasari Press (Banjarmasin, 2012), 76-85.

penyampaian materi pembelajaran.

Pemilihan media pembelajaran perlu disesuaikan dengan karakteristik materi dan kemampuan peserta didik, sehingga pesan yang disampaikan dapat diterima secara optimal dan pembelajaran berlangsung lebih efektif.

3. *Lapbook*

a. Definisi *Lapbook*

Lapbook merupakan salah satu bentuk media visual berupa portofolio sederhana yang bisa disusun peserta didik, dengan cara individu atau berkelompok. Media ini memuat berbagai komponen seperti gambar, teks, dan lembar aktivitas yang berkaitan dengan suatu topik pembelajaran, yang disajikan secara menarik dalam format lipatan buka-tutup.²⁹ Di dalam *lapbook* tersedia ruang interaktif yang mencakup elemen-elemen seperti ilustrasi, narasi, grafik, garis waktu, diagram, serta karya tulis yang disusun secara kreatif dan ditempelkan dalam map berwarna.

Media pembelajaran *lapbook* berbasis *game* yang dikembangkan dalam penelitian ini dibuat menggunakan bahan karton, kain flanel, dan kertas, serta berisi materi mengenai ketentuan makanan halal dan haram. Desain media ini disusun dengan bantuan aplikasi *Canva* untuk memperkuat aspek visual dan menarik minat peserta didik. Sebagai unsur *game*, media ini dilengkapi dengan kartu soal, kartu jawaban, dan kartu bergambar yang digunakan dalam aktivitas interaktif untuk menguji pemahaman materi secara menyenangkan dan partisipatif.

²⁹ Yuli Rahayuningsih Rina Wulandari, Ali Mustadi, "Pengaruh Project Based Learning Berbantuan Lapbook Terhadap Keaktifan Belajar Siswa," *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan* 6, no. 2 (2021): 300–308.

b. Cara Pembuatan *Lapbook*

Berikut adalah langkah-langkah umum dalam pembuatan *lapbook*:

- 1) Pemilihan topik: tentukan topik atau tema yang ingin dibahas dalam media *lapbook*, ini bisa berupa topik pelajaran, proyek seni, atau bahkan topik tertentu.
- 2) Pemilihan materi: kumpulkan materi-materi yang relevan dengan topik yang telah dipilih, ini bisa berupa gambar, tulisan, diagram, atau informasi penting lainnya.
- 3) Penyusunan materi: susun materi-materi tersebut dalam format *lapbook*. Gunakan karton atau kertas tebal sebagai dasar *lapbook*, lalu tempelkan atau letakkan materi-materi sesuai dengan tata letak yang diinginkan.
- 4) Dekorasi: hiaslah *lapbook* sesuai dengan tema atau topiknya, bisa menggunakan stiker, warna-warni, gambar-gambar menarik, atau teknik dekorasi lainnya untuk membuat *lapbook* terlihat menarik.
- 5) Penyimpanan: setelah selesai, pastikan untuk menyimpan *lapbook* dengan baik agar tidak rusak.

c. Kelebihan *Lapbook*

Media *lapbook* memiliki beberapa kelebihan diantaranya adalah sebagai berikut:³⁰

- 1) Materi pembelajaran dapat disajikan melalui berbagai bentuk penyajian, seperti teks, kalimat, maupun gambar yang sesuai dengan topik yang dibahas.

³⁰ Muthmainnah Eliatunnisa, Taat Kurnita Yeniningsih, Sitti Mulyah Rizka, Rahmi, Dina Amalia, Dara Rosita, "Pengembangan Lap Book Sebagai Media Pengenalan Dan Pencegahan Covid-19 Pada Anak Usia Dini," *JIM PAUD: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Anak Usia Dini* 6, no. 3 (2021): 22–31.

- 2) Dilengkapi dengan penggunaan berbagai warna sehingga mampu menarik perhatian peserta didik.
- 3) Mudah dalam proses pembuatannya, memiliki biaya yang relatif terjangkau, serta praktis untuk dibawa ke berbagai tempat.
- 4) Mendorong keikutsertaan aktif peserta didik ketika mengikuti pembelajaran secara menyeluruh.
- 5) Mempermudah pemahaman peserta didik terhadap konsep-konsep yang sulit atau bersifat abstrak.
- 6) Memfasilitasi penyampaian materi oleh guru secara efisien dan mendukung peningkatan pemahaman peserta didik terhadap materi ajar, sekaligus mengurangi kejenuhan dalam proses pembelajaran.

d. Kekurangan *Lapbook*

Lapbook merupakan jenis media *visual* maka kekurangan dari media *lapbook* yaitu sebagai berikut:

- 1) Ukuran gambar didalam *lapbook* seringkali kurang sempurna dalam pengajaran kelompok besar.
- 2) Memerlukan keterampilan, serta kejelian dalam pembuatan *lapbook*.
- 3) *Lapbook* tidak memiliki audio, jadi hanya tulisan dan gambar yang tidak dapat didengar.
- 4) Tidak semua peserta didik berhasil belajar dengan gaya visual.

e. *Lapbook* Berbasis *Game*

Lapbook berbasis *game* merupakan media pembelajaran interaktif yang dirancang dalam bentuk lipatan-lipatan kreatif berisi materi pelajaran, dalam hal

ini mengenai ketentuan makanan halal dan haram. Media ini diperkaya dengan permainan edukatif seperti kartu jodoh yang memuat soal dan jawaban, serta permainan tebak gambar yang menampilkan ilustrasi berbagai jenis makanan, minuman, dan hewan yang tergolong halal maupun haram menurut ketentuan syariat Islam.³¹ Dengan kombinasi antara materi dan permainan, media ini bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik serta memudahkan pemahaman terhadap konsep-konsep fikih secara menyenangkan dan bermakna.

4. Ketentuan Makanan Halal dan Haram

Dalam pandangan syariat Islam, aspek makanan maupun minuman mendapat perhatian serius karena berpengaruh langsung terhadap kesehatan dan kesejahteraan. Konsumsi yang halal dan baik diyakini dapat mendukung kehidupan yang sehat dan berkualitas, sedangkan sebaliknya akan berdampak negatif. Oleh karena itu, Islam sangat menekankan pentingnya memperhatikan masalah ini.³² Prinsip dasar adalah bahwa semua makanan di dunia ini tersedia bagi manusia, namun terdapat kriteria-kriteria khusus yang menentukan apakah suatu makanan atau minuman dapat dikonsumsi atau tidak.

a. Pengertian Makanan yang Halal

Dalam pandangan syariat Islam, semua makanan yang bersumber dari tanaman, buah-buahan, dan hewan pada umumnya diizinkan, melainkan jika terdapat bukti kuat dalam al-Qur'an atau al-Hadis menetapkan larangannya. Selain

³¹ St. Umrah Rasiti, "Kartu Jodoh Sebagai Media Peningkatan Kemampuan Mengartikan Asmaul Husna Siswa," *AL-FIKR: Jurnal Pendidikan Islam* 5, no. 2 (2020): 31–37.

³² Sigit Budiyanto Nurkhayati Rojabiah, Sri Suryani, "Korelasi Makanan Halal Dan Thoyib Terhadap Kesehatan Dalam Perspektif Al-Qur'an," *IJMA: International Journal Mathla'ul Anwar of Halal Issues* 3, no. 1 (2023): 1–7.

itu, sesuatu juga dapat menjadi haram apabila mengandung kerugian atau membahayakan keselamatan manusia. Allah Swt. berfirman dalam QS. al-Baqarah/2: 168:

يَا أَيُّهَا النَّاسُ كُلُوا مِمَّا فِي الْأَرْضِ حَلَالًا طَيِّبًا وَلَا تَتَّبِعُوا خُطُوَاتِ الشَّيْطَانِ إِنَّهُ لَكُمْ عَدُوٌّ مُّبِينٌ
(س. البقرة/٢: ١٦٨)

Terjemahnya:

“Wahai manusia! Makanlah dari (makanan) yang halal dan baik yang terdapat di bumi, dan janganlah kamu mengikuti langkah-langkah setan. Sungguh, setan itu musuh yang nyata bagimu”. (Q.S. al-Baqarah/2:168).

Wahai seluruh manusia, konsumsilah rezeki yang sudah Allah halalkan kepada kalian di muka bumi, dalam keadaan suci, bersih, dan terbebas dari najis. Pilihlah yang bermanfaat serta tidak membahayakan. Janganlah kalian mengikuti jejak langkah setan dalam menetapkan hukum halal dan haram, melakukan bid'ah, maupun melakukan maksiat. Sebenarnya setan adalah musuh yang nyata bagi kalian, permusuhannya sangat jelas.³³ Berdasarkan tafsiran tersebut menegaskan pentingnya memilih makanan yang halal dan thayyib sebagai bentuk ketaatan kepada Allah dan upaya menjaga diri dari hal-hal yang membahayakan secara fisik maupun spiritual. Oleh karena itu, pengetahuan mengenai ketentuan makanan halal dan haram menjadi bagian yang sangat penting untuk diajarkan dalam pembelajaran Fikih.

³³ Shalih bin Muhammad Alu Asy-Syaikh, *Tafsir Muyassar Jilid 1* (Jakarta: Darul Haq, 2016), 76.

b. Jenis Makanan dan Minuman yang Dihalalkan

Ajaran Islam memandang kehalalan makanan berdasarkan 3 aspek utama, yakni:

- 1) Halal dari zatnya, bahwa suatu benda atau makanan pada dasarnya tidak termasuk dalam kategori yang dilarang oleh syariat Islam, contohnya nasi, susu, telur, serta sejenisnya.
- 2) Halal dari hasil memperolehnya, yang berarti makanan tersebut harus diperoleh melalui cara yang sesuai dengan ketentuan syariat. Meskipun zatnya halal, jika diperoleh dengan cara yang haram, seperti mencuri atau menipu, maka makanan tersebut menjadi haram.
- 3) Halal dari segi proses pengolahannya, berarti bahwa selain berasal dari bahan yang halal dan diperoleh melalui cara yang sah menurut syariat, metode pengolahannya juga harus mengikuti ketentuan Islam. Contohnya kambing, ayam, atau sapi wajib disembelih sesuai prosedur syariat, apabila tidak, maka daging tersebut dinyatakan haram.³⁴ Berdasarkan uraian tersebut, bahwa kehalalan suatu makanan atau minuman tidak hanya ditentukan dari jenis zatnya, tetapi juga dari cara memperolehnya serta proses pengolahannya. Oleh karena itu, pemahaman yang komprehensif mengenai ketiga aspek ini sangat penting untuk diajarkan kepada peserta didik agar mampu menerapkan prinsip kehalalan dalam kehidupan sehari-hari.

³⁴ Zainul Ma'arif, *Fikih MTs Kelas 8* (Jakarta: Direktorat KSKK Madrasah, Direktorat Jenderal Pendidikan Islam, Kementerian Agama RI, 2020), 137-139.

Secara umum, jenis makanan, minuman dan binatang yang halal untuk dikonsumsi pada dasarnya dapat diwujudkan ke dalam beberapa kategori, yaitu:

- 1) Pada prinsipnya, semua jenis makanan dan minuman diperbolehkan selama tidak terdapat larangan yang spesifik dari Allah Swt. maupun Rasul-Nya dalam dalil syar'i.
- 2) Makanan yang baik adalah makanan yang bersih, bebas dari kotoran, serta tidak menimbulkan rasa jijik.
- 3) Makanan yang sehat dan aman, tidak merusak kesehatan jasmani, serta tidak menghalangi fungsi pikiran, moralitas, atau keyakinan seseorang.
- 4) Hewan ternak, seperti sapi, kerbau, unta, kambing, domba, dan sejenisnya, yang dagingnya halal dikonsumsi.
- 5) Belalang dan sejenisnya, yang bahkan bangkainya sekalipun boleh dimakan tanpa melalui proses penyembelihan.
- 6) Hewan buruan dari hutan, seperti kijang, kancil, atau ayam hutan, yang dagingnya halal untuk dikonsumsi.
- 7) Hewan laut dan hewan udara, yang pada umumnya halal dimakan.
- 8) Kuda, yang dagingnya juga diperbolehkan untuk dikonsumsi.

c. Ketentuan Makanan dan Minuman yang Haram

Kesalahpahaman masih ada dijumpai di kalangan masyarakat yang beranggapan bahwa memperoleh rezeki yang haram saja sulit, sehingga mencari rezeki yang halal dianggap lebih sulit. Pandangan yang keliru ini sering kali menimbulkan kerancuan dalam memahami batasan antara yang halal dan yang haram dalam mencari nafkah. Akibatnya, tidak sedikit masyarakat yang cenderung

menghalalkan segala cara demi mendapatkan rezeki, tanpa memastikan kehalalannya. Sebagai pribadi yang bertakwa, seharusnya hal tersebut dihindari dengan memperdalam pemahaman terhadap al-Qur'an ataupun al-Hadis, khususnya mengenai konsep halal ataupun haram.³⁵ Oleh karena itu, pentingnya pendidikan nilai melalui pembelajaran Fiqih guna menanamkan kesadaran spiritual dan etika dalam mencari rezeki, agar peserta didik mampu membedakan mana yang halal dan haram serta menjadikan nilai-nilai agama sebagai pedoman hidup dalam kehidupan bermasyarakat.

1) Pengertian Makanan dan Minuman yang Haram

Kata haram dalam konteks ajaran Islam merujuk pada sesuatu yang secara tegas dilarang oleh syariat. Dengan demikian, makanan ataupun minuman yang termasuk dalam kategori haram yaitu yang keharamannya telah tercantum dalam al-Qur'an maupun al-Hadis. Apabila suatu makanan atau minuman tidak ditemukan dalil yang melarangnya, maka secara hukum dianggap halal. Segala sesuatu yang dilarang oleh syariat pasti memiliki dampak negatif atau mengandung unsur bahaya, sedangkan menjauhi larangan-larangan tersebut merupakan bentuk ketaatan yang tidak hanya mendatangkan kebaikan, tetapi juga dinilai sebagai amal saleh yang berpahala di sisi Allah Swt.

2) Jenis Makanan dan Minuman yang Diharamkan

Secara umum, seluruh jenis makanan ataupun minuman diperbolehkan untuk dikonsumsi selama tidak ada larangan dalam syariat yang

³⁵ Ma'arif.Zainul Ma'arif, *Fiqih MTs Kelas 8* (Jakarta: Direktorat KSKK Madrasah, Direktorat Jenderal Pendidikan Islam, Kementerian Agama RI, 2020), 142-143.

mengharamkannya. Tetapi, apabila makanan atau minuman yang diharamkan tersebut tetap dikonsumsi, maka keberkahannya akan hilang dan bahkan dapat menimbulkan penyakit dalam tubuh.

Secara garis besar, makanan yang diharamkan dikelompokkan ke dalam beberapa jenis sebagai berikut:

a) Haram *Lidzatihi* (haram karena zatnya). yakni makanan yang pada asal hukumnya sudah ditetapkan sebagai haram diantaranya yaitu:

- (1) Daging babi.
- (2) Darah.
- (3) Khamar (minuman beralkohol). Khamar juga diartikan sebagai semua bentuk makanan atau minuman yang berpotensi membahayakan serta merusak fisik, pikiran, jiwa, moralitas, dan keyakinan seseorang. Salah satu contohnya adalah narkoba dalam berbagai bentuk dan variasinya. Rasulullah Saw. bersabda:

مَا أَسْكَرَ كَثِيرُهُ فَقَلِيلُهُ حَرَامٌ (رواه النسائي وأبو داود والترمذي)

Artinya: Sesuatu yang memabukkan dalam keadaan banyak, maka dalam keadaan sedikit juga tetap haram". (HR An-Nasa'i, Abu Dawud dan Turmudzi).

- (4) Semua jenis burung yang memiliki cakar tajam dan biasa menggunakannya untuk menangkap atau menyerang mangsanya.
- (5) Seluruh hewan buas yang mempunyai taring serta menggunakannya untuk memangsa.
- (6) Hewan-hewan yang menurut ketentuan syariat diperintahkan untuk dibunuh.
- (7) Binatang yang secara syar'i dilarang untuk dibunuh karena memiliki nilai tertentu, seperti manfaat atau perlindungan khusus.

- (8) Binatang yang dinilai najis atau menjijikkan secara umum dan tidak layak untuk dikonsumsi.
 - (9) Segala jenis makanan atau minuman yang membahayakan kesehatan manusia, baik yang membunuh secara cepat maupun perlahan, seperti racun dan narkoba beserta seluruh turunannya.
- b) Haram *Lighairihi* (haram karena faktor eksternal). Haram *Lighairihi* adalah makanan yang pada asal hukumnya halal, namun menjadi haram disebabkan oleh faktor-faktor eksternal yang tidak berkaitan langsung dengan zat makanan tersebut. Beberapa contohnya yaitu:
- (1) Bangkai.
 - (2) Hewan yang disembelih tanpa menyebut asma Allah (tidak membaca *Basmallah*).
 - (3) Makanan yang halal pada zatnya namun diperoleh melalui cara yang zalim, seperti hasil dari pencurian, korupsi, penipuan, perampokan, perjudian, undian berhadiah, taruhan, maupun kemenangan togel.
 - (4) Makanan halal yang terkontaminasi najis, contohnya mentega, madu, susu, atau minyak goreng yang tercemar oleh bangkai tikus, cecak, serta benda najis lainnya.³⁶ Berdasarkan uraian tersebut, jelas bahwa agama Islam sangat memperhatikan apa yang dikonsumsi oleh umatnya. Kehalalan suatu makanan tidak hanya dilihat dari zat asalnya, tetapi juga dari cara memperolehnya serta proses pengolahannya. Makanan dan minuman yang halal memberikan

³⁶ Zainul Ma'arif, *Fikih MTs Kelas 8* (Jakarta: Direktorat KSKK Madrasah, Direktorat Jenderal Pendidikan Islam, Kementerian Agama RI, 2020), 143-149.

pengaruh positif terhadap kesehatan fisik dan spiritual manusia, sedangkan konsumsi makanan yang haram dapat membahayakan kesehatan dan menimbulkan dampak negatif terhadap kehidupan rohani. Dengan demikian, menjadi suatu keharusan bagi setiap Muslim untuk memahami ketentuan syariat secara mendalam tentang makanan dan minuman serta menghindari apa pun yang diharamkan.

(5) Pengecualian: Makanan Haram yang Dbolehkan dalam Keadaan Darurat.

Islam adalah agama yang fleksibel dan menjunjung tinggi prinsip darurat membolehkan yang terlarang (*al-dharūrātu tubīhul mahzūrāt*). Dalam kondisi tertentu, makanan yang semula haram dapat menjadi boleh dikonsumsi, dengan syarat dan ketentuan yang ditetapkan syariat. Allah Swt. Berfirman dalam Q.S. al-Mā'idah/5:3:

حُرِّمَتْ عَلَيْكُمُ الْمَيْتَةُ وَالِدَّمَ وَالْحَمَّ الْحَنِزِيرِ وَمَا أَهَلَ لِغَيْرِ اللَّهِ بِهِ ۖ وَالْمُنْخَنِقَةُ وَالْمَوْقُوذَةُ
وَالْمُتَرَدِّيَةُ وَالنَّطِيحَةُ وَمَا أَكَلَ السَّبُعُ إِلَّا مَا ذَكَّيْتُمْ وَمَا ذُبِحَ عَلَى النُّصُبِ وَأَنْ تَسْتَقْسِمُوا
بِالْأَزْلَامِ ذَلِكُمْ فَسُقُ الْيَوْمَ يَسَّ الَّذِينَ كَفَرُوا مِنْ دِينِكُمْ فَلَا تَخْشَوْهُمْ وَاخْشَوْنِ الْيَوْمَ أَكْمَلْتُ
لَكُمْ دِينَكُمْ وَأَتَمَمْتُ عَلَيْكُمْ نِعْمَتِي وَرَضِيْتُ لَكُمْ الْإِسْلَامَ دِينًا فَمَنْ اضْطُرَّ فِي مَخْمَصَةٍ غَيْرِ
مُتَجَانِفٍ لِإِيْمَانِهِ فَمَنْ اللَّهُ غَفُورٌ رَحِيمٌ

Terjemahnya:

“Diharamkan bagimu (memakan) bangkai, darah, daging babi, (daging hewan) yang disembelih atas nama selain Allah, yang tercekik, yang terpukul, yang jatuh, yang ditanduk, dan diterkam binatang buas, kecuali yang sempat kamu menyembelinya, dan (diharamkan bagimu) yang disembelih untuk berhala. Dan (diharamkan juga) mengundi nasib dengan anak panah, (mengundi nasib dengan anak panah itu) adalah kefasikan. Pada hari ini orang-orang kafir telah putus asa untuk (mengalahkan) agamamu, sebab itu janganlah kamu takut kepada mereka dan takutlah kepada-Ku.

Pada hari ini telah Kusempurnakan untuk kamu agamamu, dan telah Kucukupkan kepadamu nikmat-Ku, dan telah Ku-ridhai Islam itu jadi agama bagimu. Maka barang siapa terpaksa karena kelaparan tanpa sengaja berbuat dosa, sesungguhnya Allah Maha Pengampun lagi Maha Penyayang.”

Dalam ayat tersebut ditegaskan bahwa seseorang diperbolehkan mengonsumsi makanan haram apabila:

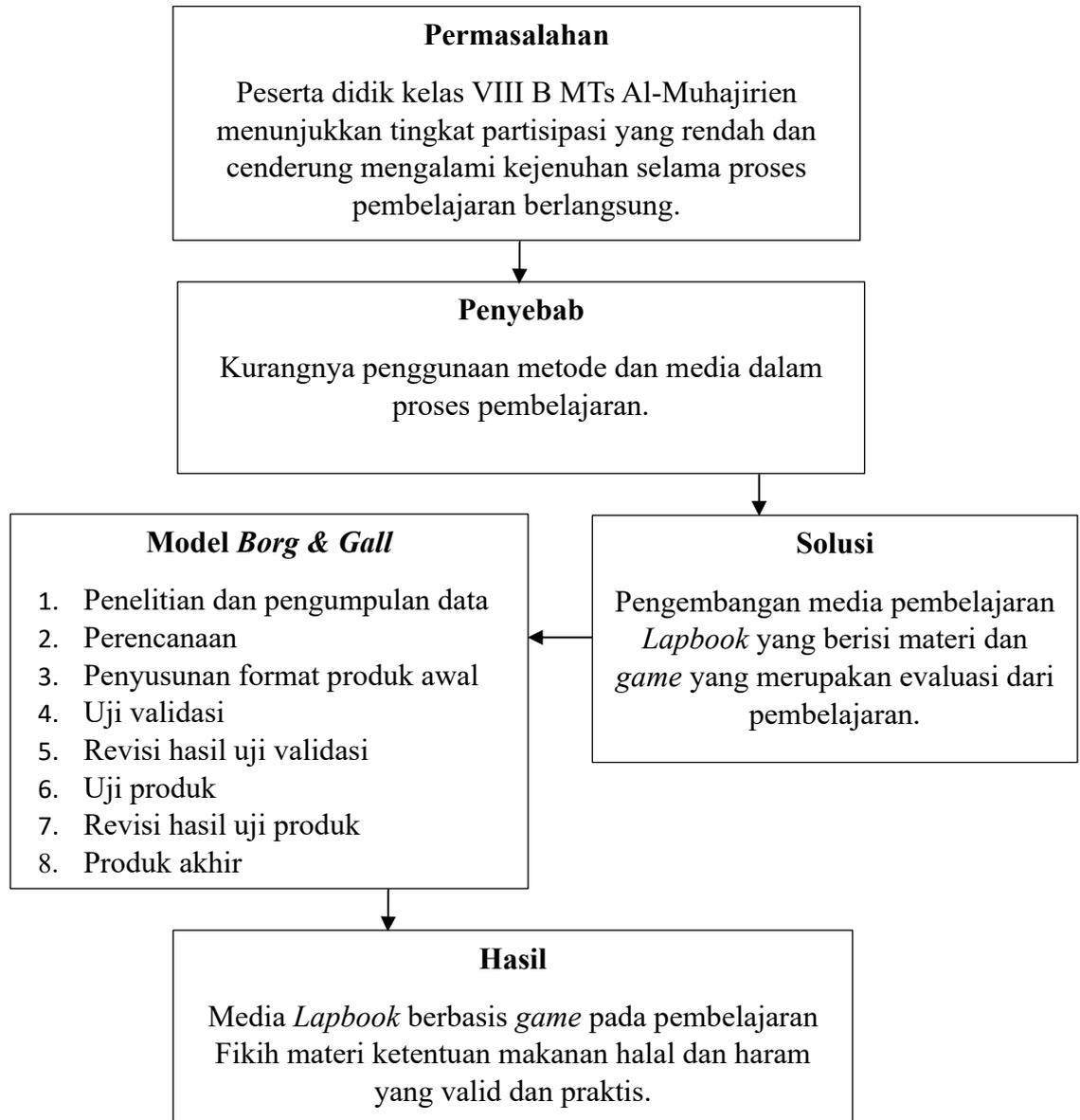
- (a) Dalam kondisi darurat atau terancam nyawa karena kelaparan.
- (b) Tidak ada pilihan lain yang halal untuk dimakan.
- (c) Tidak dalam rangka membangkang atau sengaja menikmati keharaman.
- (d) Hanya sebatas untuk menyambung hidup, bukan untuk kenyang atau berlebihan. Contoh: Seseorang yang tersesat di hutan dan tidak menemukan makanan selain daging babi, maka ia diperbolehkan mengonsumsinya untuk bertahan hidup dan minum obat yang mengandung alkohol atau enzim babi dalam keadaan darurat, dan belum ada alternatif yang halal, juga diperbolehkan sesuai anjuran dan pengawasan medis.

Maka dengan demikian, syariat Islam senantiasa mengedepankan kemaslahatan dan mempertimbangkan kondisi umat dalam menetapkan hukum, termasuk dalam hal konsumsi makanan dan minuman. Pengetahuan ini sangat penting untuk diajarkan agar peserta didik tidak hanya mengetahui batasan halal dan haram, tetapi juga mampu menerapkannya secara bijak dalam kehidupan sehari-hari, termasuk dalam situasi darurat yang diperbolehkan syariat.

C. Kerangka Pikir

Pendekatan pembelajaran yang digunakan di kelas VIII B MTs Al-Muhajirien masih didominasi oleh metode ceramah, yang berdampak pada rendahnya minat dan keterlibatan aktif peserta didik saat belajar. Penggunaan media pembelajaran sesungguhnya sangat berkontribusi dalam memperbaiki efektivitas kegiatan belajar dan mengajar. Sayangnya, penggunaan media dalam kelas tersebut belum berjalan secara optimal, sehingga diperlukan inovasi media pembelajaran yang lebih atraktif untuk mendorong keaktifan peserta didik.

Berdasarkan kondisi tersebut, peneliti mempertimbangkan penggunaan media *lapbook* berbasis *game* sebagai alternatif yang lebih menarik. Berdasarkan kondisi tersebut, peneliti mengambil langkah untuk merancang dan mengembangkan media pembelajaran berupa *lapbook* berbasis *game* sebagai acuan, berdasarkan model pengembangan *Borg and Gall*. Hal ini melibatkan tahapan validasi oleh para pakar, termasuk pakar materi, pakar bahasa, dan pakar media, guna memastikan kelayakan produk, kesesuaian dengan standar, serta efektivitas media dalam mendukung kegiatan pembelajaran. Untuk mempermudah pemahaman terhadap alur penelitian ini, kerangka berpikirnya dapat dijelaskan melalui bagan berikut:



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Research and Development menjadi landasan metode penelitian, dengan tujuan untuk merancang produk tertentu dan meningkatkan efektivitasnya dalam konteks pendidikan. Penelitian pengembangan melibatkan penggabungan metode penelitian kuantitatif dan kualitatif.³⁷ Produk yang dihasilkan dapat berupa media, strategi, maupun desain pembelajaran yang sesuai dengan keperluan peserta didik.

Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran berupa *lapbook* berbasis *game* untuk pembelajaran Fikih pada materi Ketentuan Makanan Halal dan Haram, model *Borg and Gall* digunakan sebagai acuan, terdiri dari sepuluh tahapan sebagai berikut: (1) melakukan studi pendahuluan dan pengumpulan data, (2) perencanaan, (3) penyusunan format produk awal, (4) pelaksanaan uji coba pendahuluan, (5) revisi terhadap produk awal, (6) uji coba lapangan, (7) penyempurnaan produk berdasarkan hasil uji lapangan, (8) pelaksanaan uji validasi lapangan yang lebih luas, (9) revisi produk akhir, serta (10) proses diseminasi dan implementasi produk.

³⁷ Nasaruddin Halimatus Sa'diyah, Hanik Yuni Alfiyah, Zaini Tamin AR, "Model Research And Development Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam," *El Banat: Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Islam* 10, no. 1 (2020): 43–70.

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di MTs Al-Muhajirien yang berlokasi di Jl. Bendungan Kalaena, Dusun Sindu Binangun, Desa Sindu Agung, Kecamatan Mangkutana, Kabupaten Luwu Timur, Provinsi Sulawesi Selatan. Proses penelitian dan pengumpulan data berlangsung pada bulan Maret hingga April 2025.

C. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek penelitian ini mencakup guru Fikih dan peserta didik kelas VIII B di MTs Al-Muhajirien Mangkutana, yang berjumlah sebanyak 20 orang. Adapun objeknya berpusat terhadap proses pengembangan media pembelajaran berbentuk *lapbook* berbasis *game* yang digunakan dalam materi Fikih tentang ketentuan makanan halal dan haram.

D. Prosedur Pengembangan

Tahapan pengembangan yang diterapkan disesuaikan dengan model *Borg and Gall*, yang pada dasarnya mencakup sepuluh tahapan. Namun, dalam pelaksanaan pengembangan media pembelajaran *lapbook*, peneliti hanya mengadopsi delapan tahapan dari model tersebut, dengan penyesuaian yang tepat untuk kebutuhan serta konteks penelitian yang sedang dilakukan. Hal ini disebabkan melalui keseluruhan tahapan tersebut, data yang diperoleh sudah mampu menjawab rumusan masalah. Tahapan pengembangan tersebut meliputi: 1) Penelitian dan pengumpulan data, 2) Perencanaan, 3) Penyusunan format produk awal, 4) Uji Validasi, 5) Revisi hasil uji validasi, 6) Uji produk, 7) Revisi hasil uji produk, 8) Produk akhir.

1. Penelitian dan Pengumpulan Data

a. Analisis Kebutuhan

Analisis dilakukan sebagai tahap awal untuk mengkaji secara mendalam suatu objek guna memperoleh pemahaman yang akurat terkait hal yang ingin dicapai.³⁸ Pada tahap ini, kegiatan difokuskan pada identifikasi kebutuhan yang berkaitan dengan perancangan dan pengembangan strategi pembelajaran yang efektif serta penelaahan kelayakan dan persyaratan yang dibutuhkan dalam proses pengembangannya.

Evaluasi terhadap metode pembelajaran yang dirancang menjadi aspek penting untuk memastikan bahwa metode tersebut dapat diimplementasikan secara efektif dalam konteks pendidikan. Tahapan ini juga berperan sebagai fondasi bagi pengembang dalam menentukan materi atau kompetensi yang perlu dikuasai oleh peserta didik.³⁹ Analisis difokuskan pada tiga aspek utama meliputi karakteristik peserta didik, pelaksanaan belajar, juga media yang digunakan sebagai sarana pendukung penyampaian materi.

b. Pemilihan materi

Penelitian pengembangan ini memusatkan perhatian pada materi terkait ketentuan makanan halal dan haram. Pemilihan topik tersebut didasari oleh kebutuhan yang signifikan untuk membekali peserta didik dengan pemahaman

³⁸ Ervi Rahmadani Sinar Wulan, Fauziah Zainuddin, Muhammad Yamin, Selviana, M. Arief R, "Pengembangan Media Pembelajaran Smart Card Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas VI Di MI 01 Bonepute," *Refleksi* 12, no. 4 (2024): 211–222.

³⁹ Hendri Budi Utama Atiqah Miftahul Huda, Anggun Rahmadhani Putri Utami, Darma Mulya Eka Putri, Merika Setiawan, "Optimalisasi Pengelolaan Kurikulum Sebagai Upaya Meningkatkan Mutu Pembelajaran," *Jurnal Ilmu Manajemen Dan Pendidikan* 02, no. 01 (2025): 267–273.

tentang keutamaan konsumsi makanan ataupun minuman yang halal dan kewajiban untuk menghindari yang haram, karena berkaitan langsung dengan praktik kehidupan sehari-hari mereka.

c. Pemilihan sekolah

Pemilihan MTs Al-Muhajirien Mangkutana sebagai lokasi penelitian pengembangan didasarkan pada beberapa pertimbangan, yaitu:

- 1) Guru di sekolah tersebut masih jarang memanfaatkan media pembelajaran secara optimal dalam proses mengajar.
- 2) Metode pengajaran yang diterapkan oleh guru Fikih sering kali bergantung pada buku paket dan berlangsung secara monoton. Maka, dibutuhkan inovasi media pembelajaran yang berbasis pada isi buku paket tersebut.
- 3) Dari perspektif peserta didik, diperlukan lingkungan belajar yang lebih menyenangkan dan berarti dengan pemanfaatan media pengajaran yang interaktif, agar materi Fikih menjadi lebih menarik dan mudah dipahami.

2. Perencanaan

Pada tahap perencanaan, terdapat sejumlah langkah yang perlu ditempuh, yaitu:

- a. Melakukan pengumpulan berbagai referensi pembelajaran yang relevan dengan materi pengembangan, yaitu topik ketentuan makanan halal dan haram. Referensi tersebut dijadikan sebagai dasar dalam menyusun media pembelajaran *lapbook*, yang dapat diperoleh melalui buku, situs daring, maupun sumber-sumber lainnya.

- b. Melakukan seleksi dan klasifikasi terhadap materi yang relevan dengan topik ketentuan makanan halal dan haram, guna memperoleh sumber belajar yang akurat dan sesuai kebutuhan.
- c. Merancang serta mendesain tampilan bahan ajar agar lebih menarik dan mendukung efektivitas pembelajaran.
- d. Menyusun alat evaluasi dalam bentuk kuesioner validasi yang ditujukan kepada pakar materi, bahasa, serta media sebagai sarana guna menilai kualitas media pembelajaran yang dihasilkan.
- e. Merancang angket untuk guru maupun peserta didik guna memperoleh tanggapan serta masukan terhadap media pembelajaran yang telah disusun.

3. Penyusunan Format Produk Awal

Pada tahap penyusunan format produk awal, kegiatan yang dilakukan adalah:

a. Judul media

Adapun judul media pembelajaran dari penelitian pengembangan ini adalah *lapbook*, judul tersebut ditampilkan pada *cover* media pembelajaran.

b. Materi pembelajaran

Materi yang terdapat dalam media pembelajaran *lapbook* difokuskan pada pembahasan mengenai ketentuan konsumsi makanan halal dan haram. Penyajiannya dilakukan secara singkat, jelas, dan informatif, serta didukung oleh rujukan dari al-Qur'an dan al-Hadis yang relevan. Guna mempermudah pemahaman peserta didik, materi juga diperjelas dengan penggunaan ilustrasi atau gambar yang sesuai dengan topik yang dibahas. Pengembangan materi dalam media *lapbook* berbasis *game* ini mengacu pada Modul Ajar Fikih Kelas VIII MTs yang

disusun berdasarkan Kurikulum Merdeka. Modul ajar tersebut menjadi rujukan dalam menentukan kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, materi esensial, serta aktivitas pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan peserta didik.

c. Evaluasi

Pada tahap penutupan pembelajaran, evaluasi berfungsi sebagai alat untuk menilai efektivitas dan pencapaian tujuan pembelajaran. Evaluasi yang disajikan dalam bentuk *game* yaitu kartu soal dan kartu jawaban dipisah dan dibagikan kepada peserta didik, sehingga mereka harus mencari pasangan soal dan jawaban yang benar.

4. Uji Validasi

Setelah tahap pengembangan media pembelajaran *lapbook* berbasis *game* selesai dilakukan, langkah berikutnya adalah melaksanakan uji validitas oleh para ahli. Sebelum media ini diterapkan dalam uji coba awal di lingkungan pendidikan, perlu dilakukan proses validasi oleh sejumlah pakar, yang mencakup ahli materi atau konten pembelajaran, ahli bahasa, serta ahli di bidang media pembelajaran. Melalui proses validasi dari berbagai perspektif keahlian ini, diharapkan produk media *lapbook* berbasis *game* yang dikembangkan dapat memenuhi kriteria kelayakan yang pantas untuk diterapkan dalam aktivitas pembelajaran.

5. Revisi hasil uji validasi

Setelah melalui evaluasi dan validasi ahli, tahap selanjutnya adalah melakukan revisi terhadap produk awal apabila ditemukan kekurangan berdasarkan hasil penilaian tersebut. Peneliti melakukan analisis secara menyeluruh terhadap berbagai masukan, saran, serta tanggapan yang diberikan oleh para ahli melalui

instrumen kuesioner. Data hasil analisis dimanfaatkan sebagai dasar untuk merevisi dan menyempurnakan media pembelajaran *lapbook* berbasis *game*, guna meningkatkan mutu dan kelayakannya sebelum dilakukan uji coba lanjutan.

6. Uji Produk

Setelah tahap revisi produk diselesaikan, langkah berikutnya adalah melakukan uji coba produk di lingkungan nyata. Tahapan ini bertujuan untuk mengevaluasi sejauh mana produk yang dikembangkan sudah memenuhi aspek validitas dan kepraktisan, serta kelayakan baik dalam proses perancangan maupun pemanfaatannya. Dalam tahap pengujian lapangan ini, data kuantitatif dihasilkan dari survei angket guru dan peserta didik, serta secara kualitatif melalui wawancara.

7. Revisi Hasil Uji Produk

Setelah tahap uji coba lapangan selesai dilaksanakan, produk kembali direvisi dengan mengacu pada temuan yang diperoleh selama proses uji coba. Langkah perbaikan ini bertujuan untuk menyempurnakan kualitas produk agar lebih efektif, serta selaras dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik.

8. Produk Akhir

Setelah melalui berbagai proses penyempurnaan, peneliti berhasil menciptakan media pembelajaran *lapbook* berbasis *game* yang memuat materi mengenai ketentuan halal dan haram, khusus peserta didik MTs atau SMP kelas VIII.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan proses yang dilakukan peneliti agar memperoleh informasi yang berkaitan terhadap penyelesaian masalah penelitian.⁴⁰ Di bawah ini adalah penjelasan mengenai metode pengumpulan data yang diterapkan dalam proses pengembangan produk :

1. Observasi

Kegiatan pembelajaran dan perilaku peserta didik di kelas diamati saat pelajaran berlangsung. Observasi juga dilakukan ketika produk media pembelajaran digunakan untuk memperoleh gambaran tentang jalannya proses pengembangan dan implementasinya di lapangan.⁴¹ Berdasarkan hasil observasi tersebut, penulis dapat mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan media pembelajaran yang dikembangkan.

2. Wawancara

Wawancara yaitu salah satu bentuk komunikasi lisan untuk menggali data secara mendalam dari narasumber.⁴² Dalam penelitian ini digunakan teknik wawancara terstruktur, di mana pertanyaan-pertanyaan telah disusun sebelumnya dan disampaikan kepada setiap narasumber yaitu guru dan peserta didik secara sistematis, tujuan wawancara ini adalah untuk memperoleh data mengenai

⁴⁰ Dina Hermina Rachmat Hidayat, Rafika Amelia Fitri, “Langkah Penelitian Manajemen Pendidikan: Penemuan Masalah, Telaah Pustaka, Persiapan Penelitian, Pengumpulan Data, Analisis Data Dan Penyimpulan/Pemaknaan, Dan Pelaporan & Evaluasi Penelitian,” *Jurnal Riset Multidisiplin Edukasi* 2, no. 6 (2025): 509–523.

⁴¹ Moch. Rio Pambudi Candrawati Dudetu, Rusiyah, “Penggunaan Vidio Pembelajaran Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Dinamika Litosfer Di SMA Negeri I Suwawa Timur,” *Jurnal Riset Dan Pengabdian Interdisipliner* 2, no. 3 (2025): 394–402.

⁴² Sahmidin Nur Aziz, Mutiara Anjani, “Strategi Komunikasi Verbal Dalam Pelaksanaan Supervisi,” *Karimah Tauhid* 4, no. 1 (2025): 525–539.

permasalahan dan kebutuhan media pembelajaran, dengan memperhatikan karakteristik proses pembelajaran di kelas pada pelajaran Fiqih, topik Ketentuan Makanan Halal dan Haram.

3. Angket

Angket merupakan instrumen berupa serangkaian pertanyaan sistematis yang dirancang guna mengumpulkan data atau pendapat dari validator terkait dengan media pembelajaran berbentuk *lapbook* berbasis *game* yang telah dikembangkan.⁴³ Selain itu, angket juga dibagikan kepada guru guna mengevaluasi tingkat kepraktisan media pembelajaran, sehingga peneliti dapat menilai sejauh mana media tersebut layak serta efektif diterapkan saat pembelajaran. Angket penelitian ini mencakup:

a. Angket Validasi Ahli Materi

Angket validasi materi berfungsi untuk menilai mutu konten serta keselarasan tujuan dari media *lapbook* berbasis *game* yang telah dikembangkan. Selain itu, instrumen ini digunakan untuk mengkaji tingkat kedalaman materi yang disampaikan dan keterkaitannya dengan kompetensi yang ingin dicapai. Instrumen yang dipakai berupa angket validasi yang mencakup aspek kelayakan isi, penggunaan bahasa, serta kesesuaian materi dalam media pembelajaran *lapbook* berbasis *game*, khususnya dalam pembelajaran Fiqih pada topik ketentuan makanan halal dan haram. Adapun berikut disajikan lembar instrumen validasi materi:

⁴³ Abdillah Hermanus, Muchtadi, "Instrumen Tes Untuk Mengukur Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Dengan Bantuan Wordwall Dalam Materi Eksponen Kelas Xi Sman 1 Embaloh Hulu," *Indo-MatchEdu Intellectuals Journal* 5, no. 6 (2024): 7571–7587.

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Validasi Materi⁴⁴

Aspek yang Dinilai	Indikator	Nomor Butir
Kelayakan materi	Aspek isi	1a, 1b, 1c, 1d
	Aspek penyajian	1e, 1g
	Aspek kontekstual	1f

b. Angket Validasi Ahli Bahasa

Validasi dari pakar bahasa digunakan untuk mengumpulkan data tentang kelayakan elemen linguistik dalam media pembelajaran *lapbook* berbasis *game*, terutama dalam pembelajaran Fikih pada materi mengenai ketentuan makanan halal dan haram. Instrumen ini berperan dalam menilai aspek bahasa yang digunakan, meliputi kejelasan, ketepatan, sesuai dengan kaidah Ejaan yang Disempurnakan (EYD) Bahasa Indonesia. Berikut disajikan contoh lembar instrumen validasi bahasa:

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Validasi Bahasa⁴⁵

Aspek yang Dinilai	Indikator	Nomor Butir
Kelayakan bahasa	Lugas	1d, 2b
	Komunikatif	1b, 2a, 2c
	Kesesuaian dengan kaidah bahasa	1a, 1c, 1e

⁴⁴ Maya Marsevani dan Desty Febria, "Research and Development : Designing BIPA Learning Materials of Riau Island Context for Foreign Students," *Jurnal Pendidikan Bahasa Inggris Undiksha* 13, no. 1 (2025): 67–77.

⁴⁵ Rizki Mei Safitri, "Pengembangan E-Lkpd Dengan Pendekatan Realistic Mathematics Education Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Dan Adversity Quotient Peserta Didik" (2025).

c. Angket Validasi Ahli Media

Instrumen angket validasi oleh ahli media digunakan untuk menyebarkan aspek teknis dari media pembelajaran yang telah dirancang. Tujuan dari instrumen yaitu mengumpulkan data mengenai penilaian ahli media terhadap kualitas media *lapbook* berbasis *game*, khususnya dalam konteks pembelajaran mata pelajaran Fikih pada materi ketentuan makanan halal dan haram. Berikut disajikan lembar instrumen validasi media:

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Validasi Media⁴⁶

Aspek yang Dinilai	Indikator	Nomor Butir
Aspek Kelayakan media	Tampilan	1a, 1c, 1e, 1h
	Kemudahan	1b, 1f, 1g, 3b
	Kesesuaian	1d, 2b, 3a
	Kemenarikan	2a, 2c, 2d

d. Angket Respon Peserta Didik dan Guru

Instrumen survei untuk peserta didik atau guru disusun melalui skala Likert, yang bertujuan untuk mengukur tanggapan serta pandangan mereka terhadap media pembelajaran *lapbook* berbasis *game*, khususnya dalam konteks pembelajaran Fikih pada materi mengenai ketentuan makanan halal dan haram. Alat ini dirancang untuk mengevaluasi efektivitas media pembelajaran *lapbook* berbasis *game* yang telah dikembangkan, diterima, dipahami, serta digunakan dengan efisien oleh peserta didik dan guru. Berikut adalah rincian lembar instrumen:

⁴⁶ Weni Nelmira dan Susana Angraini, "Validitas Media E-Modul Pembuatan Gaun Pesta Untuk Siswa Kelas XI Di SMKN 3 Kota Solok," *Jurnal Pendidikan Tambusai* 7, no. 1 (2023): 1168–1172.

Tabel 3.4 Kisi-Kisi Angket Respon Peserta Didik⁴⁷

Aspek yang Dinilai	Indikator	Nomor Butir
Kelayakan soal dan media	Kemudahan atau kepraktisan	2, 3, 4, 6, 8, 9
	Ketertarikan	1, 5, 7, 10
	Bahasa	14, 15
	Memotivasi	11, 12, 13

Tabel 3. Kisi-Kisi Angket Respon Guru⁴⁸

Aspek yang Dinilai	Indikator	Nomor Butir
Kelayakan soal dan media	Kesesuaian soal	8, 9
	Kemudahan/kepraktisan	2, 3, 4
	Desain dan tampilan	1, 5, 6, 7, 10, 11
	Keteraturan	12, 13, 14, 15

4. Dokumentasi

Istilah “dokumentasi” diturunkan dari kata “dokumen”, yang berarti segala bentuk tulisan. Dengan menggunakan metode dokumentasi, peneliti mengumpulkan data melalui berbagai jenis arsip tertulis yang terkait dengan subjek penelitian.⁴⁹ Contoh sumber tertulis yang digunakan termasuk, tetapi tidak terbatas pada, catatan harian, buku, majalah, peraturan, notulen rapat, dan dokumen resmi.

⁴⁷ Urip Purwono, *Deskripsi Butir Penilaian Ahli Materi, Pembelajaran Matematika* (Jakarta: BNSP, 2008), 106-140.

⁴⁸ Urip Purwono, *Deskripsi Butir Penilaian Ahli Materi, Pembelajaran Matematika* (Jakarta: BNSP, 2008), 106-140.

⁴⁹ Eris Ramdhani Ahlan Syaeful Millah, Apriyani, Dede Arobiah, Elsa Selvia Febriani, “Analisis Data Dalam Penelitian Tindakan Kelas,” *Jurnal Kreativitas Mahasiswa* 1, no. 2 (2023): 140–153.

F. Teknik Analisis Data

Dalam kajian ini, peneliti menerapkan analisis data baik kualitatif maupun kuantitatif, pengolahan data dari angket atau kuesioner, baik dari validasi angket ahli ataupun angket respon peserta didik, yang dianalisis dalam bentuk deskriptif persentase. Untuk menginterpretasikan hasil, digunakan pedoman konversi tingkat pencapaian dengan skala 4, yang terdiri atas:

Tabel 3.6 Pedoman konversi tingkat pencapaian⁵⁰

Skor	Pilihan Jawaban
4	Sangat Baik
3	Baik
2	Kurang Baik
1	Sangat Kurang Baik

1. Analisis data uji validasi

Setelah nilai angket dikumpulkan, nilai akan dirata-ratakan. Selanjutnya, hasil rata-rata ini akan diubah menjadi pertanyaan untuk menerangi validitas media pembelajaran yang dibuat. Rumus berikut digunakan untuk menghasilkan nilai validasi:

$$P = \frac{\Sigma x}{SMI} \times 100\%$$

Keterangan:

P= Persentase

⁵⁰ Mulianti, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Web* Pada Materi Himpunan Kelas VII SMP Negeri 5 Palopo" Skripsi IAIN Palopo (2022): 35.

$\Sigma x =$ Jumlah skor

SMI= Skor Maksimal Ideal

Kajin ini menerapkan analisis deskriptif guna meningkatkan tingkat keefektifan dan keabsahan media pembelajaran *lapbook* yang telah dirancang. Hasil analisis ini kemudian dipakai untuk mengkategorikan tingkat validitas berdasarkan skor yang diperoleh. Adapun pengkategorian tingkat validitas ditampilkan pada tabel berikut:

Tabel 3.7 Pengkategorian Validasi Ahli⁵¹

Persentase	Kategori
0-20	Tidak Valid
21-40	Kurang Valid
41-60	Cukup Valid
61-80	Valid
81-100	Sangat Valid

2. Analisis data respon peserta didik

Setelah nilai angket dikumpulkan, hasilnya akan dirata-ratakan dan kemudian diubah menjadi pertanyaan untuk mengetahui seberapa praktis media pembelajaran tersebut. Berikut rumus yang digunakan untuk memberikan nilai praktis:

⁵¹ Mulianti, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Pada Materi Himpunan Kelas VII SMP Negeri 5 Palopo" (2022), 36.

$$\text{Presentase} = \frac{\Sigma \text{Skor Yang Diberikan Peserta Didik}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Keterangan:

P= Presentase

Σ = Skor Yang Diberikan Peserta Didik

SM= Skor Maksimal

Tabel berikut menunjukkan pengkonversian skor menjadi pernyataan:

Tabel 3.8 Kategori Praktikalitas Media Pembelajaran⁵²

Persentase	Kategori
81-100	Sangat Praktis
61-80	Praktis
41-60	Cukup Praktis
21-40	Kurang Praktis
0-20	Tidak Praktis

⁵² Herdiyanti, "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Adobe Captivate Software Pada Materi Matriks Di SMA Negeri 3 Luwu Timur" (2022), 40.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Studi ini melakukan penelitian dan pengembangan (*R&D*). Di kelas VIII B MTs Al-Muhajirien Mangkutana, model *Borg and Gall* digunakan untuk mengembangkan *lapbook* berbasis *game*, yang pada dasarnya terdiri atas sepuluh tahapan. Akan tetapi karena keterbatasan waktu, biaya, dan kondisi lain yang mempengaruhi terselenggaranya penelitian, langkah-langkah ini disesuaikan untuk memenuhi kebutuhan penelitian. Oleh karena itu, tahapan pengembangan disederhanakan menjadi delapan langkah. Penyederhanaan ini dilakukan karena melalui delapan tahapan tersebut, data yang dibutuhkan untuk menjawab permasalahan penelitian ini telah berhasil dikumpulkan. Berikut hasil yang diperoleh pada masing-masing tahapan pengembangan tersebut:

1. Penelitian dan Pengumpulan Data

Pada fase awal pembuatan media *lapbook* berbasis *game*, dilakukan analisis kebutuhan melalui observasi dan wawancara. Peneliti mengamati proses pembelajaran Fikih di kelas VIII B MTs Al-Muhajirien untuk mengidentifikasi permasalahan yang ada. Berdasarkan temuan observasi, diketahui ternyata metode kegiatan pembelajaran masih bergantung pada buku paket yang ada di sekolah. Guru telah menyampaikan materi dengan baik dan berusaha melibatkan peserta didik melalui metode ceramah dan tanya jawab, namun tingkat partisipasi peserta didik tetap rendah. Hanya sebagian kecil peserta didik, yakni satu hingga lima

orang yang aktif, sementara peserta didik lainnya cenderung pasif dengan hanya mencatat tanpa keterlibatan aktif dalam pembelajaran. Dari hasil wawancara dengan guru mata pelajaran Fiqih, terungkap bahwa penggunaan media pembelajaran alternatif seperti *lapbook* belum pernah diterapkan dalam pembelajaran.

Sementara itu, peserta didik merasa jenuh karena materi pelajaran hanya bersumber dari buku paket, ini menunjukkan perlunya variasi media pembelajaran yang lebih beragam, menarik, juga efektif. Solusi yang diusulkan adalah penggunaan media *lapbook* berbasis *game*. Media ini dirancang untuk memperkenalkan metode pembelajaran yang kreatif dan interaktif. Secara umum, peserta didik menunjukkan antusiasme terhadap hal-hal baru, sehingga kehadiran *lapbook* berbasis *game* diprediksi mampu menumbuhkan respon positif serta meningkatkan minat belajar dalam mata pelajaran Fiqih.

Media ini digunakan dengan tujuan mendorong partisipasi aktif peserta didik dalam pembelajaran, di mana ketertarikan pada materi sangat bergantung pada keselarasan media dengan ciri khas dan gaya belajar peserta didik. Dari hasil observasi dan kajian literatur, mayoritas peserta didik kelas VIII B MTs Al-Muhajirien memiliki kecenderungan gaya belajar visual. Oleh karena itu, media *lapbook* berbasis *game* dikembangkan dengan pendekatan visual dan interaktif guna memfasilitasi pemahaman peserta didik, khususnya dalam materi ketentuan makanan halal dan haram.

Dalam implementasinya, media ini memadukan unsur permainan edukatif seperti kartu jodoh dan tebak gambar, yang bertujuan untuk menumbuhkan rasa

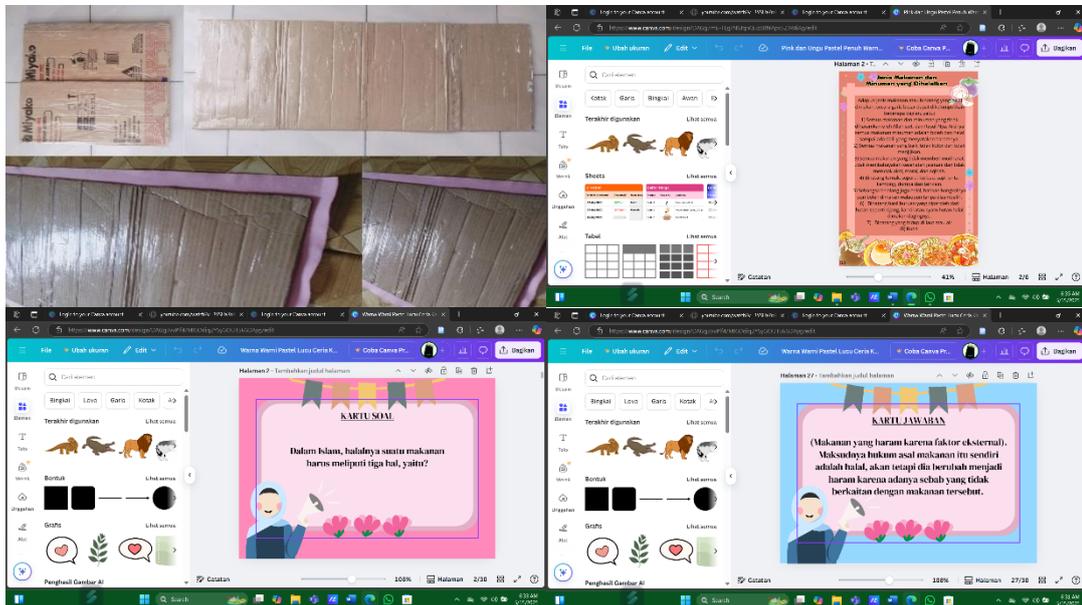
ingin tahu serta memperkuat daya ingat peserta didik terhadap konsep-konsep penting yang disampaikan. Desain media *lapbook* ini memiliki ukuran 150 x 45 cm, dengan bentuk menyerupai buku besar yang dapat dibuka tutup secara terbelah dua pada bagian sampulnya. Pemilihan warna juga menjadi perhatian penting dalam mendukung aspek visual, di mana warna sampul dominan berwarna pink untuk menarik perhatian awal peserta didik, sedangkan bagian isi didominasi oleh warna biru yang memberikan kesan sejuk dan nyaman bagi proses membaca dan eksplorasi isi materi. Dengan demikian, pengembangan media *lapbook* berbasis *game* yang dirancang berdasarkan kebutuhan peserta didik dan selaras dengan dominasi gaya belajar visual diharapkan dapat menjadi inovasi pembelajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik serta memperkuat pemahaman mereka terhadap materi ajar secara lebih bermakna.

2. Perencanaan

Setelah informasi diperoleh, langkah berikutnya dalam pengembangan produk bahan ajar adalah tahap perencanaan media pembelajaran *lapbook* berbasis *game*. Tahapan ini meliputi:

- a. Pengembangan sumber belajar yang berkaitan dengan materi ketentuan makanan halal dan haram sebagai pedoman pengembangan media, dengan referensi dari buku paket Fikih kelas VIII.
- b. Seleksi serta penyusunan materi, termasuk soal dan jawaban yang relevan dan akurat terkait ketentuan makanan halal dan haram.
- c. Perancangan dan pembuatan desain tampilan bahan ajar supaya lebih menarik yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik. Proses perancangan media

pembelajaran dilakukan dengan mempertimbangkan aspek estetika, daya tahan, dan kesesuaian dengan karakteristik peserta didik kelas VIII B MTs. Ditahap awal, sampul media dirancang menggunakan bahan dasar karton tebal yang disolasi secara menyeluruh untuk memberikan perlindungan tambahan serta meningkatkan ketahanan media terhadap kerusakan akibat penggunaan berulang. Setelah itu, permukaan sampul dibalut dengan kain flanel berwarna, yang tidak hanya memperindah tampilan visual media, tetapi juga memberikan sentuhan tekstur yang menarik bagi peserta didik, terutama yang memiliki kecenderungan gaya belajar visual maupun taktil. Bagian isi dari media *lapbook* disusun secara sistematis dan interaktif. Komponen-komponen penting yang disertakan dalam media ini antara lain: petunjuk penggunaan, materi pembelajaran, kartu soal, kartu jawaban, dan kartu gambar. Seluruh elemen visual tersebut dirancang menggunakan aplikasi desain grafis *Canva*, yang memungkinkan penyusunan tata letak dan visualisasi yang menarik serta mudah dipahami. Produk desain memenuhi aksesoris penggunaan warna yang kontras namun harmonis, perwakilan ikon, dan tipografi yang sesuai untuk adaptor dan karakteristik peserta didik. Media *lapbook* berbasis game ini, dengan tampilan yang atraktif dan kegunaan yang fungsional, berfungsi sebagai alat bantu penyampaian materi sekaligus memacu keterlibatan dan motivasi belajar peserta didik melalui visualisasi dan aktivitas bermain yang edukatif.



Gambar 4.1 Desain Media Lapbook

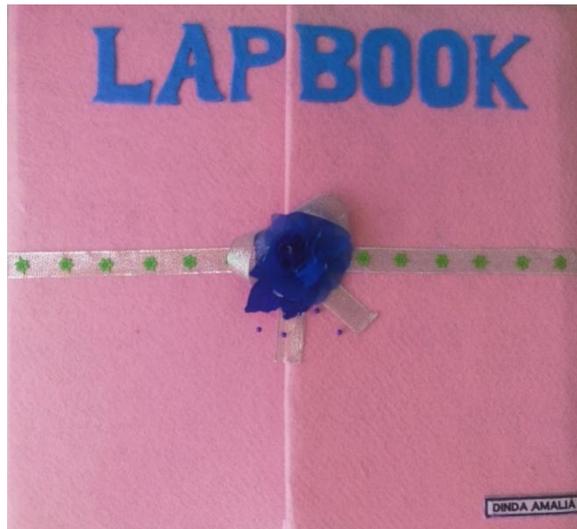
d. Membuat lembar tes untuk menilai media yang dikembangkan. Lembar tes ini akan melibatkan validasi angket dari ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media, serta angket respon dari peserta didik dan guru.

3. Pengembangan Produk

Setelah tahap perencanaan diselesaikan, langkah berikutnya adalah penyusunan dan pembuatan media pembelajaran *lapbook* berbasis *game*. Produk dikembangkan pada tahap ini dengan mengacu pada desain yang telah direncanakan. Berikut merupakan uraian mengenai produk media pembelajaran *lapbook* berbasis *game* yang telah dikembangkan.

a. Sampul

Bagian sampul terdapat judul media pembelajaran *lapbook*, dan nama peneliti dalam pembuatan media berikut adalah gambar sampul dari media pembelajaran *lapbook*:



Gambar 4.2 Sampul *Lapbook*

b. Isi Media Pembelajaran *Lapbook*



Gambar 4.3 Isi Media Pembelajaran *Lapbook*

Isi dari media pembelajaran *lapbook* berbasis *game* adalah sebagai berikut:

1) Materi Ketentuan Makanan Halal dan Haram

Media pembelajaran *lapbook* berbasis *game* ini memuat materi mengenai ketentuan makanan halal dan haram, yang disusun berdasarkan rujukan dari buku Fikih yang digunakan di sekolah. Adapun isi materi yang disajikan dalam *lapbook* berbasis *game* tersebut adalah sebagai berikut:



Jenis Makanan dan Minuman yang Dihalalkan

Adapun jenis makanan atau binatang yang halal dimakan, secara garis besar dapat dikelompokkan beberapa bagian, yaitu:

- 1) Semua makanan dan minuman yang tidak diharamkan oleh Allah swt. dan Rasul-Nya. Artinya semua makanan minuman adalah boleh dan halal sampai ada dalil yang menyatakan haramnya.
- 2) Semua makanan yang baik, tidak kotor dan tidak menjijikkan.
- 3) Semua makanan yang tidak memberi mudharat, tidak membahayakan kesehatan jasmani dan tidak merusak akal, moral, dan aqidah.
- 4) Binatang ternak, seperti: kerbau, sapi, unta, kambing, domba dan lain-lain.
- 5) Sebangsa belalang juga halal, bahkan bangkainya pun boleh dimakan walaupun tanpa disembelih.
- 6) Binatang hasil buruan yang diperoleh dari hutan seperti kijang, kancil atau ayam hutan halal dimakan dagingnya.
- 7) Binatang yang hidup di laut atau air
- (8) Kuda



Pengertian Makanan dan Minuman yang Haram

Haram artinya dilarang, jadi makanan dan minuman yang haram adalah makanan dan minuman yang diharamkan di dalam al-Qur'an dan al-Hadis, bila tidak terdapat petunjuk yang melarang, berarti halal. Setiap makanan dan minuman yang diharamkan atau larang oleh syara pasti ada bahayanya dan meninggalkan yang dilarang syara' pasti ada faidahnya dan mendapat pahala.

2) Jenis Makanan dan Minuman yang Diharamkan

Pada prinsipnya segala minuman apa saja halal untuk diminum selama tidak ada ayat al-Qur'an dan al-Hadis yang mengharamkannya. Bila haram, namun masih dikonsumsi dan dilakukan, maka niscaya tidak barokah, malah membuat penyakit di badan.



Haram Lidzatihi

a) Haram Lidzatihi (makanan yang haram karena zatnya). Maksudnya hukum asal dari makanan itu sendiri memang sudah haram. Haram bentuk ini ada beberapa, diantaranya:

- (1) Daging babi.
- (2) Darah.
- (3) Khamar (minuman keras)
- (4) Semua jenis burung yang bercakar, yang dengan cakarnya ia mencengkeram atau menyerang mangsanya.
- (5) Semua binatang buas yang bertaring.
- (6) Binatang yang diperintahkan supaya dibunuh.
- (7) Binatang yang dilarang untuk dibunuh.
- (8) Binatang yang buruk atau menjijikkan.

Semua makanan yang bermudharat terhadap kesehatan manusia apalagi kalau sampai membunuh diri, baik dengan segera maupun dengan cara perlahan. Misalnya, racun, narkoba dengan semua jenis dan sejenisnya.



Haram Lighairihi

a) Haram Lighairihi (makanan yang haram karena faktor eksternal). Maksudnya hukum asal makanan itu sendiri adalah halal, akan tetapi dia berubah menjadi haram karena adanya sebab yang tidak berkaitan dengan makanan tersebut. Haram bentuk ini ada beberapa, diantaranya:

- (1) Bangkai.
- (2) Binatang yang disembelih tanpa membaca basmalah.
- (3) Makanan haram yang diperoleh dari usaha dengan cara dhalim, seperti mencuri, korupsi, menipu, merampok, hasil judi, undian harapan, taruhan, menang togel dan sebagainya.

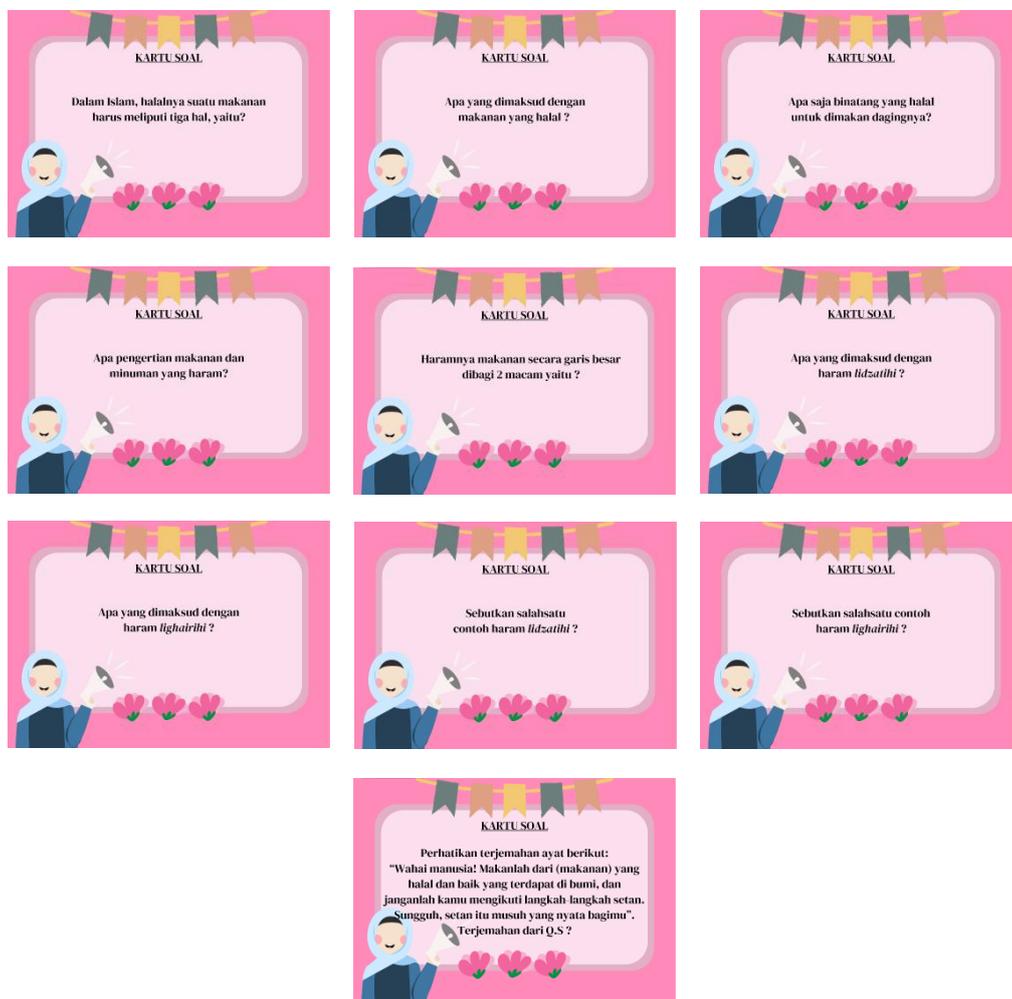
Semua makanan halal yang tercampur najis contohnya seperti mentega, madu, susu, minyak goreng atau selainya yang kejatuhan tikus atau cicak.



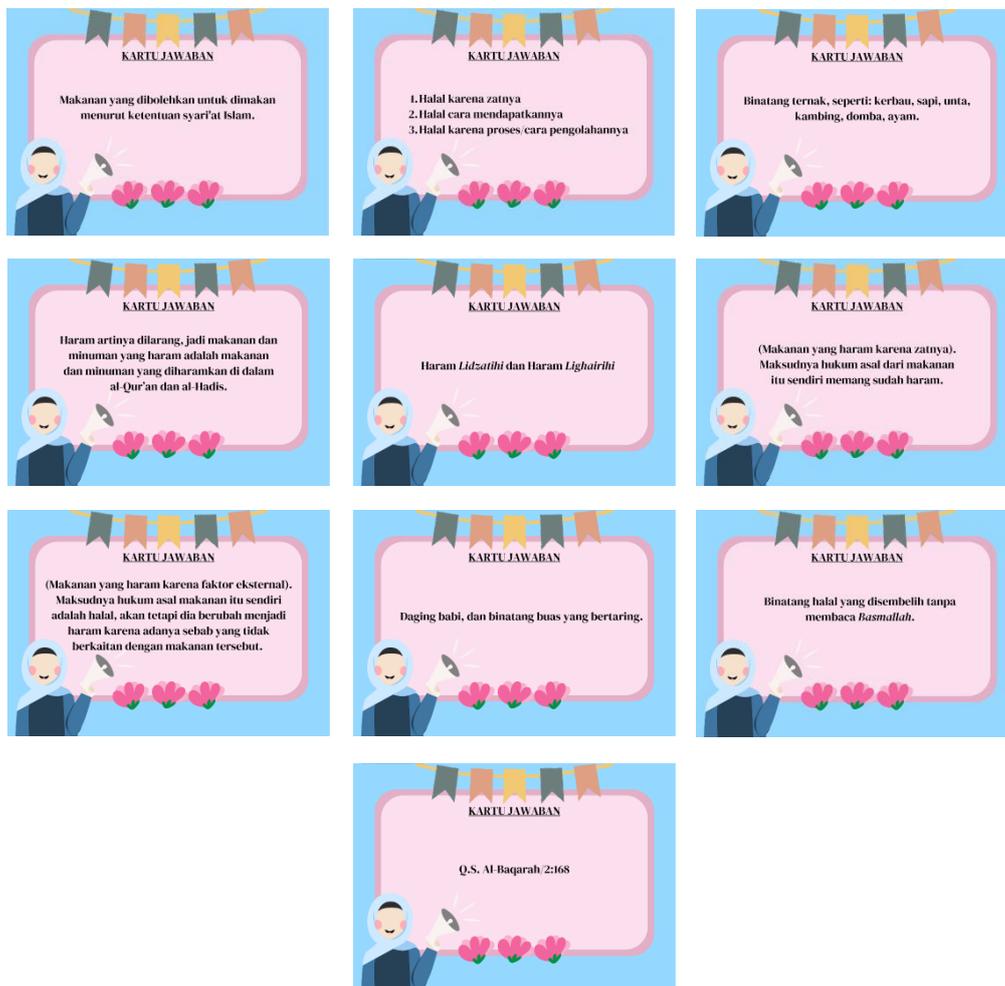
Gambar 4.4 Ringkasan Materi

2) Kartu Soal dan Kartu Jawaban

Kartu soal dan kartu jawaban yang dikemas dalam media pembelajaran *lapbook* berbasis *game* terdiri atas 10 butir soal dan 10 pasangannya sebagai jawaban. Adapun rincian kartu soal dan kartu jawaban tersebut adalah sebagai berikut:



Gambar 4.5 Kartu Soal



Gambar 4.6 Kartu Jawaban

3) Kartu Gambar

Kartu gambar dalam media pembelajaran ini berfungsi untuk memberikan contoh visual terkait makanan, minuman, serta hewan yang termasuk kategori halal dan haram untuk dikonsumsi. Selain itu, kartu gambar juga dimanfaatkan dalam permainan tebak gambar, sehingga mampu mendorong peningkatan partisipasi aktif peserta didik. Melalui aktivitas belajar sambil bermain ini, peserta didik diharapkan dapat lebih antusias dan tidak mudah merasa bosan. Adapun contoh kartu gambar yang digunakan yaitu:



Gambar 4.7 Kartu Gambar

4. Uji Validasi

Validasi produk dilakukan sebagai upaya untuk mengumpulkan penilaian dan saran dari pakar guna menilai kelayakan materi pembelajaran sebelum diimplementasikan secara luas. Hasil dari proses validasi ini menjadi dasar untuk perbaikan dan penyempurnaan *lapbook* berbasis *game* yang mengajarkan tentang aturan makanan halal dan haram.

a. Penilaian Ahli

Penilaian terhadap media pembelajaran *lapbook* berbasis *game* dengan materi makanan halal dan haram dilaksanakan oleh para validator dari Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) IAIN Palopo.

1) Validasi Lembar Instrumen Penilaian

Validasi lembar instrumen penilaian bertujuan untuk mendapatkan informasi kelayakan lembar instrumen penilaian sebelum diberikan kepada validator ahli

materi, ahli bahasa, ahli media, serta guru dan peserta didik. Validasi dilakukan pada 27 Februari 2025, berikut nama validator lembar instrumen penilaian:

Tabel 4.1. Validator Ahli Lembar Instrumen Penilaian

No.	Nama	Profesi dan Instansi	Keterangan
1.	Bungawati, S.Pd., M.Pd.	Dosen FTIK IAIN Palopo	Ahli lembar instrumen penilaian

Didasarkan pada tiga elemen: petunjuk, isi, dan bahasa, instrumen validasi penilaian dilakukan oleh ahli. Dari hasil analisis data, diperoleh ringkasan validasi yang dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.2. Hasil Penilaian Ahli Lembar Instrumen Penilaian

No	Indikator	Uraian	Skor yang Diperoleh	Skor Maksimum	Persentase	Kriteria
1	Petunjuk	2	8	10	80%	Valid
2	Isi	2	9	10	90%	Sangat Valid
3	Bahasa	2	8	10	80%	Valid
Jumlah Rata-rata			25	30	83%	Sangat Valid

Tabel 4.2 menunjukkan bahwa persentase hasil penilaian instrumen sebesar 83% termasuk dalam kategori sangat valid. Dengan demikian, lembar instrumen untuk produk media *lapbook* berbasis *game* layak digunakan, meskipun memerlukan beberapa perbaikan. Revisi ini mengacu pada komentar dan rekomendasi yang diberikan oleh validator sebagai bahan perbaikan instrumen.

2) Validasi Produk Oleh Ahli Materi

Aspek yang menjadi dasar dalam proses validasi meliputi kualitas isi atau materi. Validasi ini dilaksanakan pada tanggal 4 Februari 2025. Adapun nama validator ahli materi yang terlibat dalam proses validasi adalah sebagai berikut:

Tabel 4.3. Validator Ahli Materi

No.	Nama	Profesi dan Instansi	Keterangan
1.	Dr. Makmur, S.Pd.I., M.Pd.I.	Dosen FTIK IAIN Palopo	Ahli Materi

Berdasarkan hasil analisis data, hasil validasi disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4.4. Hasil Penilaian Ahli Materi

No	Indikator	Uraian	Skor yang Diperoleh	Skor Maksimum	Persentase	Kriteria
1	Aspek Isi	4	15	16	94%	Sangat Valid
2	Aspek Penyajian	2	7	8	88%	Sangat Valid
3	Aspek Kontekstual	1	4	4	100%	Sangat Valid
Jumlah Rata-rata			26	28	92%	Sangat Valid

Mengacu pada tabel 4.4, media pembelajaran *lapbook* berbasis *game* dinyatakan sangat layak digunakan, dengan skor penilaian dari validator materi sebesar 92%, yang tergolong dalam kategori sangat valid. Media ini dapat langsung diterapkan tanpa perlu revisi, karena hasil validasi dari ahli materi tidak memberikan catatan kritis maupun saran perbaikan.

3) Validasi Produk Dengan Ahli Bahasa

Aspek penilaian yang menjadi dasar dalam validasi oleh ahli bahasa meliputi kesesuaian penggunaan bahasa dengan kaidah Bahasa Indonesia yang baik, komunikatif, serta interaktif. Validasi ini dilaksanakan pada tanggal 5 Maret 2025. Tabel berikut menunjukkan nama validator ahli bahasa yang terlibat dalam proses validasi:

Tabel 4.5. Validator Ahli Bahasa

No.	Nama	Profesi dan Instansi	Keterangan
1.	Mawardi S.Ag., M. Pd.I	Dosen FTIK IAIN Palopo	Ahli Bahasa

Penilaian validasi oleh ahli bahasa berfokus pada aspek penggunaan Bahasa Indonesia yang sesuai kaidah, bersifat komunikatif, serta mendukung interaksi. Hasil dari analisis data ditampilkan pada uraian berikut ini:

Tabel 4.6. Hasil Penilaian Ahli Bahasa

No	Indikator	Uraian	Skor yang Diperoleh	Skor Maksimum	Persentase	Kriteria
1	Lugas	2	8	8	100%	Sangat Valid
2	Komunikatif	3	12	12	100%	Sangat Valid
3	Kesesuaian dengan kaidah bahasa	3	11	12	92%	Sangat Valid
Jumlah Rata-rata			31	32	96%	Sangat Valid

Berdasarkan data pada tabel 4.6, *lapbook* berbasis *game* dinilai sangat layak dipakai dalam proses belajar Fikih, dengan persentase penilaian mencapai 96%, yang tergolong pada kategori sangat valid. Validasi yang dilakukan oleh ahli bahasa juga disertai sejumlah saran dan masukan yang bermanfaat untuk melakukan penyempurnaan minor sebelum media tersebut diterapkan secara lebih luas.

4) Validasi Produk Oleh Ahli Media

Tampilan media, daya tarik, dan ilustrasi adalah elemen penting dalam validasi ahli media. Validasi ini dilaksanakan pada tanggal 12 Maret 2025. Nama

validator ahli media yang terlibat dalam proses validasi tercantum dalam tabel berikut:

Tabel 4.7. Validator Ahli Media

No.	Nama	Profesi dan Instansi	Keterangan
1.	Muh. Yamin, S.Pd., M.Pd	Dosen FTIK IAIN Palopo	Ahli Media

Validasi oleh ahli media telah dilakukan dengan mempertimbangkan tiga aspek utama, yaitu desain media, daya tarik, serta ilustrasi. Data yang telah dianalisis disajikan dalam ringkasan melalui tabel berikut:

Tabel 4.8. Hasil Penilaian Oleh Ahli Media

No	Indikator	Uraian	Skor yang Diperoleh	SM	Persentase	Kriteria
1	Tampilan	4	15	16	94	Sangat Valid
2	Kemudahan	4	16	16	100	Sangat Valid
3	Kesesuaian	3	11	12	92	Sangat Valid
4	Kemenarikan	3	11	12	92	Sangat Valid
Jumlah Rata-rata			53	56	94%	Sangat Valid

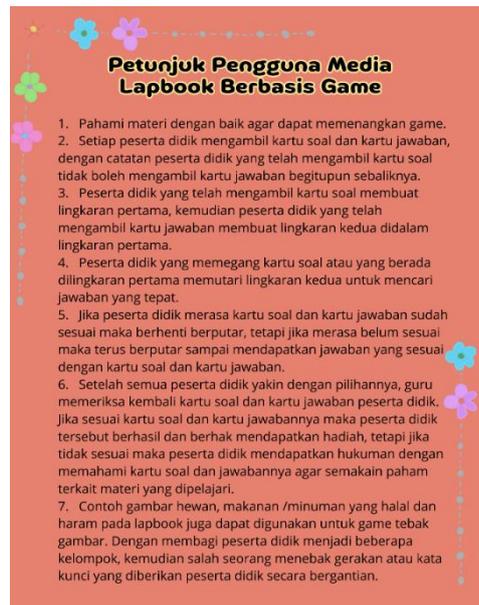
Merujuk pada tabel 4.8, media pembelajaran *lapbook* berbasis *game* dinyatakan sangat efektif untuk diterapkan dalam proses pembelajaran Fikih, dengan persentase penilaian sebesar 94% yang masuk dalam kategori sangat valid. Validasi dari ahli media disertai sejumlah saran dan catatan yang dapat dimanfaatkan untuk melakukan penyesuaian minor sebelum media tersebut digunakan secara langsung dalam kegiatan pembelajaran.

5. Revisi Hasil Uji Validasi Produk

Sesudah menerima penilaian dari ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media, langkah selanjutnya dalam pengembangan produk adalah melakukan revisi yang bertujuan untuk meningkatkan media pembelajaran *lapbook* berbasis *game* yang telah dibuat sebelumnya.

Berikut adalah rincian revisi yang telah dilakukan:

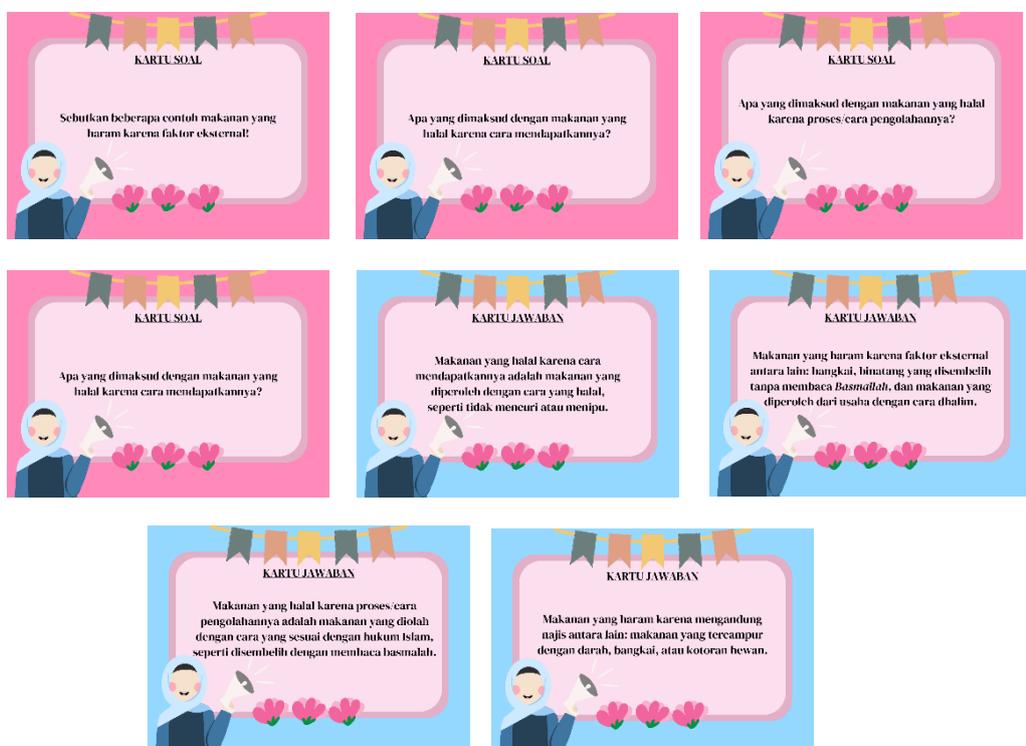
- a. Memberikan Petunjuk Pengguna Media Pembelajaran *Lapbook* Berbasis *Game*
Petunjuk penggunaan media pembelajaran *lapbook* berbasis *game* dirancang guna mendukung peserta didik dan guru dalam menggunakan media tersebut saat proses pembelajaran. Petunjuk penggunaannya yaitu:



Gambar 4.8 Penambahan Petunjuk Penggunaan Media Pembelajaran

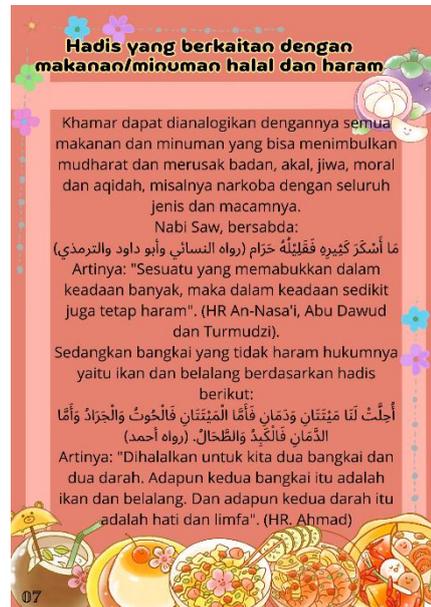
Lapbook Berbasis Game

b. Menambahkan Kartu Soal dan Kartu Jawaban



Gambar 4.9 Menambahkan Kartu Soal dan Kartu Jawaban

c. Menambahkan Hadis Dalam Pembahasan Materi



Gambar 4.10 Penambahan Hadis Dalam Pembahasan Materi

6. Uji Produk

Uji coba produk dilakukan di MTs Al-Muhajirien, tepatnya di kelas VIII B, yang terdiri dari 20 peserta didik. Dilakukannya uji coba ini guna mengevaluasi kualitas yang telah dikembangkan serta mengetahui tanggapan peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran *lapbook* berbasis *game*. Uji coba dilaksanakan dalam satu kali pertemuan, di mana peneliti mengambil alih peran guru Fikih untuk menyampaikan materi dengan menggunakan media *lapbook* berbasis *game* serta memberikan pemahaman materi ketentuan makanan halal dan haram terhadap peserta didik. Setelah pembelajaran berakhir, peneliti membagikan angket yang telah divalidasi sebelumnya sebagai bahan penilaian terhadap media pembelajaran *lapbook* berbasis *game* terhadap peserta didik dan

guru yang berjumlah 15 pertanyaan. Tabel berikut menunjukkan hasil uji produk untuk mengetahui praktikalitasnya:

Tabel 4.10. Hasil Angket Respon Peserta Didik

No	Indikator	Uraian	Skor yang Diperoleh	Skor Maksimum	Persentase	Kriteria
1	Kepraktisan	6	445	480	93%	Sangat Valid
2	Ketertarikan	2	152	160	95%	Sangat Valid
3	Bahasa	2	154	160	96%	Sangat Valid
4	Memotivasi	5	392	400	98%	Sangat Valid
Jumlah Rata-rata			1.143	1.200	95%	Sangat Valid

Tabel 4.11. Hasil Penilaian Angket Respon Guru

No	Indikator	Uraian	Skor yang Diperoleh	Skor Maksimum	Persentase	Kriteria
1	Kesesuaian Soal	2	8	8	100%	Sangat Valid
2	Kepraktisan	5	19	20	95%	Sangat Valid
3	Desain dan Tampilan	5	18	20	90%	Sangat Valid
4	Keteraturan	3	11	12	92%	Sangat Valid
Jumlah Rata-rata			56	60	93%	Sangat Valid

Mengacu pada data yang tercantum dalam tabel 4.10 dan 4.11, memuat hasil penilaian media pembelajaran *lapbook* berbasis *game* yang diuji coba pada 20 peserta didik kelas VIII B MTs Al-Muhajirien Mangkutana serta guru mata pelajaran Fikih selaku subjek penelitian menunjukkan respons yang sangat positif. Hal ini tercermin dari rata-rata skor tiap indikator penilaian, dengan persentase

sebesar 95% dari peserta didik dan 93% dari guru Fikih. Berdasarkan klasifikasi penilaian, persentase tersebut berada dalam kategori sangat praktis, sehingga media *lapbook* berbasis *game* ini dinyatakan sesuai untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran Fikih.

7. Revisi Hasil Uji Produk

Hasil dari percobaan di lapangan menunjukkan bahwa media pembelajaran berupa *lapbook* berbasis *game* mendapatkan tanggapan yang sangat positif dari peserta didik maupun guru mata pelajaran Fikih. Media yang dikembangkan telah selaras dengan kebutuhan pembelajaran, mampu meningkatkan partisipasi aktif peserta didik, serta membantu mengurangi rasa bosan selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu, tidak diperlukan revisi terhadap produk akhir, karena media tersebut telah memenuhi kriteria kevalidan dan kepraktisan yang sangat tinggi.

8. Produk Akhir

Berdasarkan tahapan-tahapan pengembangan yang telah dilakukan, produk yang dihasilkan menunjukkan tingkat validitas dan kepraktisan yang sangat baik. Dengan demikian, menghasilkan produk akhir berupa media pembelajaran *lapbook* berbasis *game* yang dibuat khusus untuk menyajikan materi mengenai aturan makanan halal dan haram kepada peserta didik kelas VIII MTs.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *lapbook* berbasis *game* pada muatan pembelajaran Fikih di kelas VIII B MTs Al-Muhajirien Mangkutana. Media yang dihasilkan telah divalidasi oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media, serta memperoleh hasil yang sangat valid. Tingkat kepraktisan dari guru dan peserta didik juga memperoleh hasil yang sangat praktis.

1. Tingkat Validitas Media Pembelajaran *Lapbook* Berbasis *Game*

Berdasarkan hasil validasi, media pembelajaran *lapbook* berbasis *game* dari tiga validator memperoleh hasil yang sangat valid, yaitu ahli materi 92%, ahli bahasa 96%, dan ahli media 94%. Penilaian mencakup beberapa indikator, yang dijelaskan sebagai berikut:

a. Validasi Aspek Materi

Berdasarkan hasil validasi ahli materi, media memperoleh rata-rata kevalidan sebesar 92%, yang termasuk kategori sangat valid. Penilaian aspek materi mencakup: Kesesuaian materi dengan kurikulum memperoleh skor 100%, menunjukkan materi telah sesuai dengan Kompetensi Dasar Fikih kelas VIII. Kelengkapan materi memperoleh skor 95%, menunjukkan materi mencakup semua pokok bahasan ketentuan makanan halal dan haram, meskipun validator menyarankan penambahan contoh-contoh lokal agar lebih kontekstual. Kedalaman materi memperoleh skor 90%, menandakan materi sudah cukup mendalam, tetapi masih dapat dikembangkan untuk soal yang menuntut kemampuan berpikir tingkat tinggi. Keakuratan materi memperoleh skor 92%, menunjukkan materi disusun secara tepat, sesuai dalil-dalil Fikih. Relevansi materi dengan kebutuhan peserta

didik memperoleh skor 85%, menandakan materi sudah relevan dengan kehidupan sehari-hari peserta didik, meskipun masih dapat diperkaya dengan contoh konteks lokal.

b. Validasi Aspek Bahasa

Hasil validasi ahli bahasa menunjukkan rata-rata kevalidan sebesar 96%, termasuk kategori sangat valid. Penilaian aspek bahasa meliputi: Lugas, memperoleh skor 100%, menandakan bahasa singkat, padat, dan tidak bertele-tele. Komunikatif, memperoleh skor 100%, menunjukkan bahasa mudah dipahami oleh peserta didik. Kesesuaian dengan kaidah bahasa, memperoleh skor 92%, meskipun validator memberikan saran perbaikan pada beberapa istilah keagamaan agar lebih baku dan sesuai dengan bahasa keilmuan Fikih.

c. Validasi Aspek Media

Berdasarkan validasi ahli media, media *lapbook* berbasis *game* memperoleh rata-rata kevalidan sebesar 94%, yang termasuk kategori sangat valid. Penilaian aspek media mencakup: Tampilan, memperoleh skor 94%, menunjukkan desain media menarik, pemilihan warna serasi, dan tata letak rapi. Kemudahan penggunaan, memperoleh skor 100%, menandakan media sangat mudah digunakan baik oleh guru maupun peserta didik. Kesesuaian media dengan materi, memperoleh skor 92%, menunjukkan media sangat relevan dengan materi ketentuan makanan halal dan haram. Kemenarikan, memperoleh skor 92%, menunjukkan media mampu memikat perhatian peserta didik, terutama karena adanya unsur permainan edukatif seperti kartu jodoh dan tebak gambar.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *lapbook* berbasis *game* termasuk dalam kategori sangat valid pada seluruh aspek yang dinilai. Keunggulan media ini terletak pada integrasi materi yang sesuai kurikulum, penggunaan bahasa yang komunikatif, serta desain media yang menarik dan interaktif. Hasil penelitian ini selaras dengan teori Dale dalam *Cone of Experience*, yang menyatakan bahwa semakin konkret, visual, dan interaktif pengalaman belajar yang diberikan, semakin tinggi pemahaman dan retensi peserta didik.⁵³ Media *lapbook* berbasis *game* memberikan pengalaman belajar yang bersifat visual dan interaktif, sehingga membantu peserta didik memahami materi Fikih yang sering dianggap abstrak.

Selain itu, hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Syahrina dan Safrida Napitupulu yang menyatakan bahwa penggunaan media *lapbook* dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dan mempermudah pemahaman materi.⁵⁴ Namun, penelitian ini memiliki keunggulan lebih lanjut dibandingkan penelitian terdahulu karena media yang dikembangkan berbasis *game*. Integrasi unsur permainan edukatif dalam *lapbook* berfungsi tidak hanya sebagai media penyaji materi tetapi juga sebagai sarana evaluasi yang menyenangkan. Hal ini berbeda dengan penelitian Rina Wulandari, Ali Mustadi, dan Yuli Rahayuningsih, yang hanya memanfaatkan *lapbook* sebagai media penyaji materi tanpa unsur permainan

⁵³ Naghm Zakarneh Dini Sugiarti, Deri Hendriawan, Effy Mulyasari, Hesti Wulandari, "Peran Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 13, no. 2 (2025): 834–842.

⁵⁴ Safarida Napitupulu dan Syahrina, "Pengaruh Media Lapbook Pada Pembelajaran IPS Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 101899 Lubuk Pakam," *Journal Pusdikra* 1, no. 1 (2021): 44–52.

edukatif.⁵⁵ Integrasi unsur game dalam penelitian ini terbukti mampu meningkatkan kevalidan media dari aspek materi, bahasa, maupun tampilan. Dengan demikian, dapat dipahami bahwa media pembelajaran *lapbook* berbasis game memiliki tingkat kevalidan yang sangat tinggi dan layak digunakan sebagai media pembelajaran Fikih di kelas VIII MTs. Media ini mampu menyajikan materi secara lebih menarik, mudah dipahami, serta sesuai dengan kurikulum, sekaligus meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

2. Tingkat Kepraktisan Media Pembelajaran *Lapbook* Berbasis *Game*

Berdasarkan hasil uji kepraktisan, media pembelajaran *lapbook* berbasis *game* memperoleh rata-rata persentase kepraktisan sebesar 95%, yang termasuk dalam kategori sangat praktis. Uji kepraktisan dilakukan melalui angket yang diberikan kepada guru dan peserta didik kelas VIII B MTs Al-Muhajirien Mangkutana, dengan mengukur beberapa indikator penting yang terkait dengan penggunaan media dalam pembelajaran. Secara terperinci, hasil uji kepraktisan dari guru dan peserta didik adalah sebagai berikut:

a. Hasil Uji Kepraktisan oleh Guru

Kepraktisan penggunaan media memperoleh skor 93%, menunjukkan bahwa media mudah digunakan dalam pembelajaran, baik dalam penyampaian materi maupun dalam pengelolaan kelas. Guru menyatakan bahwa media ini tidak memerlukan alat bantu teknologi yang kompleks sehingga sangat memudahkan proses pembelajaran. Ketertarikan terhadap media memperoleh skor 95%,

⁵⁵ Yuli Rahayuningsih Rina Wulandari, Ali Mustadi, "Pengaruh Project Based Learning Berbantuan Lapbook Terhadap Keaktifan Belajar Siswa," *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan* 6, no. 2 (2021): 300–308.

mengindikasikan bahwa guru menilai media ini sangat menarik karena desainnya yang interaktif serta keberadaan unsur permainan yang relevan dengan materi pembelajaran. Kejelasan bahasa dalam media memperoleh skor 96%, menunjukkan bahwa bahasa yang digunakan dalam media sangat mudah dipahami, baik oleh guru maupun peserta didik. Daya motivasi yang ditimbulkan media memperoleh skor 97%, menandakan bahwa media *lapbook* berbasis *game* mampu menumbuhkan semangat belajar peserta didik dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam pembelajaran. Rata-rata kepraktisan media menurut guru adalah 95%, tergolong sangat praktis.

b. Hasil Uji Kepraktisan oleh Peserta Didik

Kepraktisan penggunaan media memperoleh skor 94%, menunjukkan bahwa peserta didik merasa media mudah dimainkan, diakses, serta tidak membingungkan. Peserta didik mampu menggunakan media secara mandiri setelah diberikan petunjuk. Ketertarikan terhadap media memperoleh skor 96%, mengindikasikan peserta didik sangat tertarik terhadap tampilan dan fitur permainan dalam media *lapbook*. Unsur *game* dianggap membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Kejelasan bahasa dalam media memperoleh skor 97%, menunjukkan bahwa bahasa yang digunakan dalam media dapat dengan mudah dipahami oleh peserta didik, sehingga tidak menimbulkan kebingungan dalam memahami materi. Daya motivasi yang ditimbulkan media memperoleh skor 98%, menunjukkan bahwa media ini sangat memotivasi peserta didik untuk aktif belajar. Peserta didik merasa antusias mengikuti pembelajaran karena tertarik dengan permainan yang terdapat dalam

lapbook. Rata-rata kepraktisan media menurut peserta didik adalah 96%, termasuk kategori sangat praktis.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media *lapbook* berbasis *game* tidak hanya valid dari segi materi, bahasa, dan tampilan, tetapi juga sangat praktis untuk digunakan dalam pembelajaran. Kepraktisan media ini mendukung pendapat Sudjana dan Rivai yang menyatakan bahwa media pembelajaran hendaknya memiliki sifat mudah digunakan, tidak rumit, serta dapat membantu guru dalam penyampaian materi dengan lebih efisien.⁵⁶ Selain itu, teori Dale dalam *Cone of Experience* juga menegaskan bahwa semakin konkret dan interaktif media pembelajaran, semakin tinggi pula pemahaman dan motivasi peserta didik dalam belajar.⁵⁷ Dengan demikian, media *lapbook* berbasis *game* ini dapat menjadi salah satu alternatif inovatif dalam pembelajaran Fiqih, khususnya untuk meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang bersifat abstrak sekaligus menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif. Penyusunan materi pada media *lapbook* berbasis *game* ini mengacu pada Modul Ajar Fiqih Kelas VIII MTs. Hal ini memastikan bahwa materi yang disajikan dalam *lapbook* relevan dengan kurikulum dan sesuai dengan capaian pembelajaran yang ditetapkan.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian Syahrina dan Safrida Napitupulu yang menyatakan bahwa penggunaan media *lapbook* memudahkan guru dalam menyampaikan materi sekaligus meningkatkan keterlibatan peserta

⁵⁶ Rohani, "Media Pembelajaran," *Universitas Islam Negeri Sumatera Utara* (2020).

⁵⁷ Naghm Zakarneh Dini Sugiarti, Deri Hendriawan, Effy Mulyasari, Hesti Wulandari, "Peran Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 13, no. 2 (2025): 834–842.

didik.⁵⁸ Namun, penelitian ini memiliki keunggulan yang lebih spesifik dibanding penelitian terdahulu. Berbeda dengan penelitian Rina Wulandari, Ali Mustadi, dan Yuli Rahayuningsih, yang hanya memanfaatkan *lapbook* sebagai media penyaji materi, penelitian ini mengintegrasikan unsur permainan edukatif dalam media *lapbook*.⁵⁹ Integrasi *game* dalam media tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik, tetapi juga berfungsi sebagai sarana evaluasi pembelajaran yang menyenangkan. Hal ini menjadi inovasi yang belum banyak diangkat dalam penelitian sebelumnya, khususnya dalam konteks pembelajaran mata pelajaran Fikih. Media ini dinilai mudah digunakan, menarik, komunikatif, serta efektif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Keberadaan unsur permainan edukatif dalam *lapbook* terbukti menjadi inovasi yang signifikan dalam menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna, interaktif, dan menyenangkan, khususnya dalam pembelajaran Fikih pada jenjang MTs. Dengan demikian, dapat dipahami bahwa media pembelajaran *lapbook* berbasis *game* memiliki tingkat kepraktisan yang sangat tinggi baik dari perspektif guru maupun peserta didik.

⁵⁸ Safarida Napitupulu dan Syahrina, "Pengaruh Media Lapbook Pada Pembelajaran IPS Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 101899 Lubuk Pakam," *Journal Pusdikra* 1, no. 1 (2021): 44–52.

⁵⁹ Yuli Rahayuningsih Rina Wulandari, Ali Mustadi, "Pengaruh Project Based Learning Berbantuan Lapbook Terhadap Keaktifan Belajar Siswa," *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan* 6, no. 2 (2021): 300–308.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah dilakukan, dapat disimpulkan beberapa hal yang mencerminkan proses serta hasil pengembangan media pembelajaran *lapbook* berbasis *game* pada pembelajaran Fikih di kelas VIII B MTs Al-Muhajirien Mangkutana sebagai berikut:

1. Tingkat Validitas Media

Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh para ahli, media pembelajaran *lapbook* berbasis *game* memperoleh penilaian dengan kategori sangat valid. Hal ini ditunjukkan melalui hasil penilaian dari tiga aspek, yaitu: validator materi memberikan skor sebesar 92%, validator bahasa memberikan skor sebesar 96%, dan validator media memberikan skor sebesar 94%. Persentase yang tinggi dari ketiga validator ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, *lapbook* berbasis *game* dianggap sangat sesuai untuk digunakan sebagai penunjang pembelajaran Fikih di kelas VIII MTs, khususnya pada materi ketentuan makanan halal dan haram.

2. Tingkat Kepraktisan Media

Penilaian terhadap kepraktisan media dilakukan melalui penyebaran angket kepada peserta didik dan guru. Hasil analisis menunjukkan bahwa peserta didik memberikan persentase kepraktisan sebesar 95%, sedangkan guru memberikan persentase sebesar 93%. Kedua persentase tersebut termasuk dalam kategori sangat

praktis, yang menunjukkan bahwa media pembelajaran *lapbook* berbasis *game* mudah digunakan, dipahami, serta mampu menarik minat belajar peserta didik. Dengan demikian, media ini dinilai memiliki tingkat kepraktisan yang tinggi dan efektif dalam menunjang proses kegiatan belajar mengajar, khususnya dalam pembelajaran Fikih.

B. Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa media pembelajaran *lapbook* berbasis *game* memiliki tingkat validitas dan kepraktisan yang sangat tinggi, maka penelitian ini memiliki beberapa implikasi yang dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran *lapbook* berbasis *game* memberikan alternatif inovatif dalam proses pembelajaran Fikih, khususnya pada materi ketentuan makanan halal dan haram, dengan memanfaatkan media ini, guru dapat menyampaikan materi dengan cara yang lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami oleh peserta didik, sehingga dapat meningkatkan efektivitas proses pembelajaran di kelas.
2. Media *lapbook* berbasis *game* terbukti memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan serta mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Hal ini berdampak positif terhadap pemahaman konsep dan pencapaian hasil belajar peserta didik, khususnya dalam mata pelajaran Fikih.

3. Keberhasilan pengembangan media ini menunjukkan pentingnya dukungan lembaga pendidikan dalam mendorong terciptanya inovasi pembelajaran. Lembaga pendidikan, dalam hal ini sekolah, dapat menjadikan media ini sebagai salah satu sumber belajar tambahan yang mendukung penerapan pembelajaran aktif dan menyenangkan.
4. Penelitian ini dapat menjadi referensi bagi pengembang atau peneliti selanjutnya dalam menciptakan media pembelajaran serupa untuk materi atau jenjang yang berbeda. Selain itu, media ini juga dapat diuji pada lingkup yang lebih luas guna melihat efektivitasnya secara lebih komprehensif.

C. Saran

Berikut beberapa usulan yang dianggap relevan sebagai tindakan selanjutnya:

1. Saran untuk Pemanfaatan Media

Rekomendasi penggunaan media pembelajaran *lapbook* berbasis *game* yaitu diharapkan dapat digunakan oleh guru sebagai alat alternatif untuk mengajar Fikih, khususnya tentang materi makanan halal dan haram dalam meningkatkan partisipasi aktif peserta didik terhadap pelajaran.

2. Saran untuk Diseminasi Produk

Karena pengembangan media ini masih terbatas pada kelas VIII B di MTs Al-Muhajirien Mangkutana, disarankan agar media ini disebarluaskan dan diuji coba lebih lanjut di sekolah lain, baik di tingkat SMP maupun MTs, sehingga dapat diketahui efektivitasnya dalam skala yang lebih luas.

3. Saran untuk Pengembangan Produk Selanjutnya

- a. Media pembelajaran yang dikembangkan saat ini hanya mencakup satu submateri. Untuk ke depannya, perlu dilakukan pengembangan materi lain agar cakupan media semakin luas dan komprehensif.
- b. Revisi dan penyempurnaan media sebaiknya terus dilakukan berdasarkan masukan dari pengguna dan ahli, guna meningkatkan kualitas isi, tampilan, dan interaktivitas media.
- c. Penelitian lanjutan dapat mengkaji efektivitas media ini mendukung peningkatan capaian belajar peserta didik melalui pendekatan kuasi eksperimen atau metode penelitian lain yang tepat.

DAFTAR PUSTAKA

- Aghina Rosmiyyah, Djunaidi, Eni Heldayani. "Pengembangan Media Lapbook Pada Siswa Kelas V Di SD Negeri 20 Lawang Kidul Tanjung Enim." *Pedas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 8, no. 2 (2023): 4766–76.
- Ahlan Syaeful Millah, Apriyani, Dede Arobiah, Elsa Selvia Febriani, Eris Ramdhani. "Analisis Data Dalam Penelitian Tindakan Kelas." *Jurnal Kreativitas Mahasiswa* 1, no. 2 (2023): 140–53.
- An-Nawawiy, Abu Zakariyya Muhyiddin bin Syaraf. "Al-Majmu' Syarhu Al-Muhadzdzab." In *Juz 1*, 20. Cairo-Mesir: Idarah ath-thaba'ah al-munairiyyah, n.d.
- Asy-Syaikh, Shalih bin Muhammad Alu. *Tafsir Muyyassar Jilid 1*. Jakarta: Darul Haq, 2016.
- . *Tafsir Muyyassar Jilid 2*. Jakarta: Penerbit Darul Haq, 2016.
- Atiqah Miftahul Huda, Anggun Rahmadhani Putri Utami, Darma Mulya Eka Putri, Merika Setiawan, Hendri Budi Utama. "Optimalisasi Pengelolaan Kurikulum Sebagai Upaya Meningkatkan Mutu Pembelajaran." *Jurnal Ilmu Manajemen Dan Pendidikan* 02, no. 01 (2025): 267–73.
- Bintang Mahrani Abdullah, Miftahul Jannah, Yunita Azhari, Juni Sahla Nasution. "Konsep Media Pembelajaran Menyimak Di Kelas Tinggi." *JISPENDIORA Jurnal Ilmu Sosial Pendidikan Dan Humaniora* 3, no. 2 (2024): 119–26.
- Cahyadi, Ani. *Pengembangan Media Dan Sumber Belajar Teori Dan Prosedur. Laksita Indonesia*. Serang, 2019.
- Candrawati Dudetu, Rusiyah, Moch. Rio Pambudi. "Penggunaan Vidio Pembelajaran Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Dinamika Litosfer Di SMA Negeri I Suwawa Timur." *Jurnal Riset Dan Pengabdian Interdisipliner* 2, no. 3 (2025): 394–402.
- Dini Sugiarti, Deri Hendriawan, Effy Mulyasari, Hesti Wulandari, Naghm Zakarneh. "Peran Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 13, no. 2 (2025): 834–42.
- Dodi Ilham, Abdul Pirol, Andi Husni A. Zainuddin, Salmilah. "Harmonizing Faith And Virtue: Enhacing Discipline Through Islamic Education And Character Building In Palopo City Schools." *Proceedings of International Conference on Islamic Civilization and Humanities*, no. 28-29 May (2024): 776–87.

- Eliatunnisa, Taat Kurnita Yeniningsih, Sitti Mulyah Rizka, Rahmi, Dina Amalia, Dara Rosita, Muthmainnah. “Pengembangan Lap Book Sebagai Media Pengenalan Dan Pencegahan Covid-19 Pada Anak Usia Dini.” *JIM PAUD: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Anak Usia Dini* 6, no. 3 (2021): 22–31.
- Febria, Maya Marsevani dan Desty. “Research and Development : Designing BIPA Learning Materials of Riau Island Context for Foreign Students.” *Jurnal Pendidikan Bahasa Inggris Undiksha* 13, no. 1 (2025): 67–77.
- Gazali Tawakal, Muhaemin, Muhammad Ihsan. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di MTsN Palopo.” *Refleksi* 13, no. 1 (2024): 125–34.
- Halimatus Sa’diyah, Hanik Yuni Alfiyah, Zaini Tamin AR, Nasaruddin. “Model Research And Development Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam.” *El Banat: Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Islam* 10, no. 1 (2020): 43–70.
- Hasriadi, St. Marwiyah, Muhammad Ihsan, Arifuddin, Muh. Yamin, Muh. Zuljalal Al-Hamdany, Dewi Mustika Putri. “Media Pembelajaran Inovatif Berbasis Lingkungan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Pondok Pesantren Pengkendekan Luwu Utara.” *Madaniyah* 4, no. 2 (2023): 531–39.
- Hasriadi. “Metode Pembelajaran Inovatif Di Era Digitalisasi.” *Jurnal Sinestesia* 12, no. 1 (2022): 136–51.
- . *Strategi Pembelajaran*. Edited by Firman. *Mata Kata Inspirasi*. Kabupaten Bantul, 2022.
- Herdiyanti. “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Adobe Captivate Software Pada Materi Matriks Di SMA Negeri 3 Luwu Timur,” 2022.
- Hermanus, Muchtadi, Abdillah. “Instrumen Tes Untuk Mengukur Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Dengan Bantuan Wordwall Dalam Materi Eksponen Kelas Xi Sman 1 Embaloh Hulu.” *Indo-MatchEdu Intellectuals Journal* 5, no. 6 (2024): 7571–87.
- Irma T. “Rancang Bangun Perangkat Keamanan Berbasis Infra Merah Pada Kantor Pegadaian Palopo.” *Al-Khwarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam* 3, no. 1 (2018): 107–8.
- Kartini, Naidin Syamsuddin, Mustafa, Andi Arif Pamessangi, Nurmiati, Sukirman, Firman, Hasriadi, dan Muhammad Chaeril. “Pelatihan Penerapan Media Inovatif Dalam Pembelajaran Di Pondok Pesantren Putra Dato Sulaeman.” *Madaniyah* 3, no. 4 (2022): 737-743.

- Ma'arif, Zainul. *Fikih MTs Kelas 8*. Jakarta: Direktorat KSKK Madrasah, Direktorat Jenderal Pendidikan Islam, Kementerian Agama RI, 2020.
- Muhamad Afandi, Evi Chamalah, Oktarina Puspita Wardani. *Model Dan Metode Pembelajaran Inovativ*. UNISSULA PRESS, 2023.
- Mulianti. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Pada Materi Himpunan Kelas VII SMP Negeri 5 Palopo," 2022.
- Muryanti, Baiti Latifa dan Elise. "Efektivitas Penggunaan Media Lapbook Dalam Mengenalkan Kosakata Bahasa Inggris Pada Anak Di Taman Kanak-Kanak." *Early Childhood: Jurnal Pendidikan* 6, no. 1 (2022): 29–41.
- Mustika Dewi Muttaqien, Nurul Apriani Sa'adah. "Media Pembelajaran Lapbook: Peningkatan Kecerdasan Visual-Spasial Anak Usia Dini." *Abata : Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 3, no. 1 (2023): 61–75.
- Nur Aziz, Mutiara Anjani, Sahmidin. "Strategi Komunikasi Verbal Dalam Pelaksanaan Supervisi." *Karimah Tauhid* 4, no. 1 (2025): 525–39.
- Nurdattillah, Indah. "Pemanfaatan Harta Riba Dalam Perspektif Hukum Islam," 2018.
- Nurdin, Ervi Rahmadani. *Pendidikan Karakter Berciri Kearifan Lokal*. Edited by Baderiah. *Eureka Media Aksara*. Purbalingga, 2024.
- Nurkhayati Rojabiah, Sri Suryani, Sigit Budiyanto. "Korelasi Makanan Halal Dan Thoyib Terhadap Kesehatan Dalam Perspektif Al-Qur'an." *IJMA: International Journal Mathla'ul Anwar of Halal Issues* 3, no. 1 (2023): 1–7.
- Pamessangi, Andi Arif. *Media Dan Permainan Pembelajaran Bahasa Arab*. Aksara Timur, 2021.
- Purwono, Urip. *Deskripsi Butir Penilaian Ahli Materi. Pembelajaran Matematika*. Jakarta: BNSP, 2008.
- Rachmat Hidayat, Rafika Amelia Fitri, Dina Hermina. "Langkah Penelitian Manajemen Pendidikan: Penemuan Masalah, Telaah Pustaka, Persiapan Penelitian, Pengumpulan Data, Analisis Data Dan Penyimpulan/Pemaknaan, Dan Pelaporan & Evaluasi Penelitian." *Jurnal Riset Multidisiplin Edukasi* 2, no. 6 (2025): 509–23.
- Ramla Dewi, Eka Poppi Hutami, Erwatul Efendi. "Pengembangan Modul Pembelajaran Tematik Dengan Subtema Bekerjasama Mencapai Tujuan Terintegrasi Nilai-Nilai Keislaman." *REFLEKSI* 11, no. 2 (2022): 85–98.

- Ramli, Muhammad. *Media Dan Teknologi Pembelajaran*. IAIN Antasari Press. Banjarmasin, 2012.
- Rina Wulandari, Ali Mustadi, Yuli Rahayuningsih. “Pengaruh Project Based Learning Berbantuan Lapbook Terhadap Keaktifan Belajar Siswa.” *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan* 6, no. 2 (2021): 300–308.
- Risda Mustakim, Fitriani, Fathurrakhman Ansar, Ariani Amri, Hasriadi. “Pelatihan Pembuatan Google Sites Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Website Pada Mahasiswa Prodi Pendidikan Agama Islam.” *Madaniya* 5, no. 3 (2024): 1007–12.
- Rohani. “Media Pembelajaran.” *Universitas Islam Negeri Sumatera Utara*, 2020.
- Safitri, Rizki Mei. “Pengembangan E-Lkpd Dengan Pendekatan Realistic Mathematics Education Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Dan Adversity Quotient Peserta Didik,” 2025.
- Sinar Wulan, Fauziah Zainuddin, Muhammad Yamin, Selviana, M. Arief R, Ervi Rahmadani. “Pengembangan Media Pembelajaran Smart Card Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas VI Di MI 01 Bonepute.” *Refleksi* 12, no. 4 (2024): 211–22.
- Sri Aprilia Nur Larasti, Johana Auliana Rahmatin, Rita Alawiyah, Satutik Rahayu. “Indonesian Journal of Educational Innovation Literature Review : The Application of the Borg & Gall Development Model in Science Learning.” *IJEI: Indonesia Journal of Educational Innovation* 1, no. 1 (2025): 1–7.
- Sulfikram, Baderiah, Makmur, Nurjannah Jasmin, Syamsu Sanusi. “Strategi Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Melalui Kegiatan Ektrakurikuler Rohani Islam Di SMAN 2 Palopo.” *Jurnal Pendidikan Refleksi* 12, no. 3 (2023): 161–170.
- Susana Anggraini, Weni Nelmira. “Validitas Media E-Modul Pembuatan Gaun Pesta Untuk Siswa Kelas XI Di SMKN 3 Kota Solok.” *Jurnal Pendidikan Tambusai* 7, no. 1 (2023): 1168–1172.
- Syahrina, Safarida Napitupulu. “Pengaruh Media Lapbook Pada Pembelajaran IPS Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 101899 Lubuk Pakam.” *Journal Pusedikra* 1, no. 1 (2021): 44–52.

LAMPIRAN-LAMPIRAN

1. Permohonan Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO
FAKULTAS TARBIYAH & ILMU KEGURUAN
Jl. Agatis Kel. Balandai Kec. Bara 91914 Kota Palopo
Email: ftik@ainpalopo.ac.id <https://ftik-ainpalopo.ac.id>

Nomor : B- 1024 /In.19/FTIK/HM.01/02/2025 Palopo, 6 Maret 2025
Lampiran : -
Perihal : *Permohonan Surat Izin Penelitian*

Yth. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu
Satu Pintu Kab Luwu Timur
di Malili

Assalamu Alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, disampaikan bahwa mahasiswa (i):

Nama : Dinda Amalia
NIM : 2102010064
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Semester : VIII (Delapan)
Tahun Akademik : 2024/2025

akan melaksanakan penelitian dalam rangka penulisan skripsi dengan judul:
"Pengembangan Media Pembelajaran lapbook Berbasis Game pada Pembelajaran Fiqih di Kelas VIII MTs Al-MUHajirien Mangkutana". Untuk itu dimohon kiranya Bapak/Ibu berkenan memberikan surat izin penelitian.

Demikian surat permohonan ini, atas perhatian dan kerjasama diucapkan terima kasih.

Wassalamu Alaikum Wr. Wb.



Prof. Dr. H. Sukirman, S.S., M.Pd.
NIP. 196705162000031002

2. Surat Keterangan Telah Meneliti



**YAYASAN AL-MUHAJIRIEN
MADRASAH TSANAWIYAH AL-MUHAJIRIEN
SINDU AGUNG MANGKUTANA LUWU TIMUR
SULAWESI SELATAN**

Alamat: Jln. Bendung Kalaena Sindu Agung Mangkutana 92973
NPSN : 40320280, NSM : 121273240006, email: yayasanalmuhajirien@gmail.com

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

Nomor : 116/YAM/MTs-AM/IV/2025

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Sudarmiati, S.Pd
NIK : 7324016807910003
Alamat : Dusun Tegal Rejo Desa Teromu Kec. Mangkutana Kab. Luwu Timur Sulawesi Selatan
Jabatan : Kepala Madrasah

Dengan ini menerangkan bahwa:

Nama : Dinda Amalia
NIM : 2102010064
Prodi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Semester : VIII (delapan)
Tahun Akademik : 2024/2025

Telah melaksanakan penelitian di Madrasah Tsanawiyah Al-Muhajirien Mangkutana pada tanggal 10 Maret 2025-25 April 2025, dalam rangka penulisan skripsi dengan judul:

“Pengembangan Media Pembelajaran Lapbook Berbasis Game pada Pelajaran Fikih di Kelas VIII Madrasah Tsanawiyah Al-Muhajirien Mangkutana”

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Mangkutana, 25 April 2025

Kepala Madrasah,



Sudarmiati, S.Pd

3. Lembar Validasi Instrumen

LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN PENILAIAN

Peneliti : Dinda Amalia
 Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran *Lapbook* Berbasis *Game* pada Pembelajaran Fikih di Kelas VIII MTs Al-Muhajirien Mangkutana

Informasi Umum

Nama Validator : Bungawati, S.Pd., M.Pd.

Jabatan :

Petunjuk Pengisian :

- Bacalah dengan teliti setiap pertanyaan dalam angket ini sebelum anda memberikan penilaian;
- Penilaian dimulai dari rentang “Sangat Setuju” sampai “Tidak Setuju”, silahkan memberikan tanda ceklis (✓) pada kolom yang tersedia.

Keterangan :

Skor	Keterangan
1	Sangat kurang baik
2	Kurang Baik
3	Cukup Baik
4	Baik
5	Sangat baik

- Komentar dan saran Ibu mohon dituliskan pada lembar yang telah disediakan.
- Peneliti mengucapkan terima kasih atas ketersediaan Ibu untuk mengisi lembar angket ini.

Tabel Penilaian :

No	Aspek yang dinilai	Keterangan				
		5	4	3	2	1
I	Petunjuk					
	1. Petunjuk lembar angket dinyatakan dengan jelas		✓			
	2. Kriteria penilaian dinyatakan dengan jelas		✓			
II	Isi					
	1. Pernyataan dinyatakan dengan jelas		✓			

	2. Kesesuaian pertanyaan dengan instrument yang akan dilakukan	✓				
III	Bahasa					
	1. Menggunakan bahasa yang sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia		✓			
	2. Kalimat yang digunakan mudah dipahami		✓			

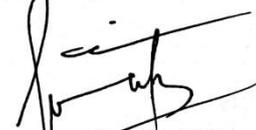
Komentar/Saran : Jika Ibu merasa bahwa ada penilaian yang perlu dikemukakan mohon tuliskan pada kolom yang tersedia dibawah ini.

Kesimpulan

1. Dapat digunakan tanpa revisi
- ✓ 2. Dapat digunakan, namun perlu revisi kecil
3. Boleh digunakan dengan revisi besar
4. Tidak boleh digunakan

Palopo, 27 Februari 2025

Validator,



Bungawati, S.Pd., M.Pd.
NIP. 199311282020122014

4. Hasil Validasi Instrumen

No.	Aspek yang Dinilai	Skor yang Diperoleh	Skor Maksimum
1.	Petunjuk lembar angket dinyatakan dengan jelas	4	5
2.	Kriteria penilaian dinyatakan dengan jelas	4	5
3.	Pernyataan dinyatakan dengan jelas	4	5
4.	Kesesuaian pertanyaan dengan instrument yang akan dilakukan	5	5
5.	Menggunakan bahasa yang sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia	4	5
6.	Kalimat yang digunakan mudah dipahami	4	5
Jumlah		25	30
Persentase		83%	
Kategori		Sangat Valid	

Hasil Penilaian Ahli Lembar Instrumen Penilaian

No	Indikator	Uraian	Skor yang Diperoleh	Skor Maksimum	Persentase	Kriteria
1	Petunjuk	2	8	10	80%	Valid
2	Isi	2	9	10	90%	Sangat Valid
3	Bahasa	2	8	10	80%	Valid
Jumlah Rata-rata			25	30	83%	Sangat Valid

Rumus Perhitungan Persentase

Persentase dihitung menggunakan rumus:

$$\text{Persentase} = (\text{Skor yang Diperoleh} / \text{Skor Maksimum}) \times 100\%$$

Contoh perhitungan:

- Petunjuk = $(8/10) \times 100\% = 80\%$
- Isi = $(9/10) \times 100\% = 90\%$
- Bahasa = $(8/10) \times 100\% = 80\%$
- Rata-rata = $(25/30) \times 100\% \approx 83\%$

Kategori ditetapkan berdasarkan interval penilaian sebagai berikut:

- 81% – 100% = Sangat Valid
- 61% – 80% = Valid
- 41% – 60% = Cukup Valid
- $\leq 40\%$ = Kurang Valid

5. Lembar Instrumen Validasi Ahli Materi

**LEMBAR VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN *LAPBOOK* BERBASIS
GAME PADA PEMBELAJARAN FIKIH DI KELAS VIII MTS
AL-MUHAJIRIEN MANGKUTANA**

A. Identitas

Nama Validator : Dr. Makmur, S.Pd.I., M.Pd.I.

Bidang Keahlian : Validator Materi

B. Pengantar

Dalam rangka menyusun proposal skripsi dengan judul "*Pengembangan Media Pembelajaran Lapbook Berbasis Game pada Pembelajaran Fikih di Kelas VIII MTs Al-Muhajirien Mangkutana*" oleh Dinda Amalia NIM 2102010064 Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan. Oleh sebab itu peneliti meminta kesediaan Bapak untuk menjadi validator materi.

C. Petunjuk

Beri tanda *check list* (✓) pada kolom penilaian yang sesuai dengan penilaian Bapak terhadap media pembelajaran *lapbook* berbasis *game* dengan skala penilaian sebagai berikut:

1 = Sangat Kurang Baik

2 = Kurang Baik

3 = Baik

4 = Sangat Baik

D. Tabel Penilaian

No.	Aspek yang dinilai	Penilaian			
		1	2	3	4
1	Materi				
	a. Media yang dikembangkan sesuai dengan materi pelajaran.				✓
	b. Media yang dikembangkan sesuai dengan tujuan pembelajaran.				✓

c. Kesesuaian materi dengan kurikulum yang berlaku di sekolah.			✓	
d. Soal mudah untuk dipahami.				✓
e. Pokok soal dirumuskan dengan singkat dan jelas.			✓	
f. Soal sesuai sengan dengan materi pembelajaran				✓
g. Soal yang disajikan sesuai dengan tingkat kemampuan peserta didik.				✓

E. Komentar/Saran

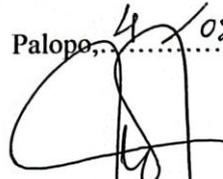
Jika Bapak merasa bahwa ada penilaian yang perlu dikemukakan mohon tuliskan pada kolom yang tersedia dibawah ini.

--

F. Kesimpulan

✓	Layak digunakan tanpa revisi/perbaikan
	Layak digunakan dengan revisi/perbaikan
	Tidak layak digunakan

Palopo, 4/02/2025


 Dr. Makmur, S.Pd.I., M.Pd.I.
 NIP. 198401152019031006

6. Hasil Validasi Materi

No.	Pertanyaan	Skor Yang Diperoleh	Skor Maksimum
1.	Media yang dikembangkan sesuai dengan materi pelajaran.	4	4
2.	Media yang dikembangkan sesuai dengan tujuan pembelajaran.	4	4
3.	Kesesuaian materi dengan kurikulum yang berlaku di sekolah.	3	4
4.	Soal mudah untuk dipahami.	4	4
5.	Pokok soal dirumuskan dengan singkat dan jelas.	3	4
6.	Soal sesuai sengan dengan materi pembelajaran	4	4
7.	Soal yang disajikan sesuai dengan tingkat kemampuan peserta didik.	4	4
Jumlah		26	28
Persentase		92%	
Kategori		Sangat Valid	

No	Indikator	Uraian	Skor yang Diperoleh	Skor Maksimum	Persentase	Kriteria
1	Aspek Isi	4	15	16	94%	Sangat Valid
2	Aspek Penyajian	2	7	8	88%	Sangat Valid
3	Aspek Kontekstual	1	4	4	100%	Sangat Valid
Jumlah Rata-rata			26	28	92%	Sangat Valid

Rumus Perhitungan Persentase

Persentase dihitung menggunakan rumus:

$$\text{Persentase} = (\text{Skor yang Diperoleh} / \text{Skor Maksimum}) \times 100\%$$

Hasil olah data:

- Aspek Isi = $(15 / 16) \times 100\% \approx 93.75\% \rightarrow 94\% \rightarrow$ Sangat Valid
- Aspek Penyajian = $(7 / 8) \times 100\% = 87.5\% \rightarrow 88\% \rightarrow$ Sangat Valid
- Aspek Kontekstual = $(4 / 4) \times 100\% = 100\% \rightarrow$ Sangat Valid
- Rata-rata = $(26 / 28) \times 100\% \approx 92.86\% \rightarrow 92\% \rightarrow$ Sangat Valid

7. Lembar Instrumen Validasi Ahli Bahasa

**LEMBAR VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN *LAPBOOK* BERBASIS
GAME PADA PEMBELAJARAN FIKIH DI KELAS VIII MTS
AL-MUHAJIRIEN MANGKUTANA**

A. Identitas

Nama Validator : Mawardi, S.Ag., M.Pd.I.

Bidang Keahlian : Validator Bahasa

B. Pengantar

Dalam rangka menyusun proposal skripsi dengan judul "*Pengembangan Media Pembelajaran Lapbook Berbasis Game pada Pembelajaran Fikih di Kelas VIII MTs Al-Muhajirien Mangkutana*" oleh Dinda Amalia NIM 2102010064 Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan. Oleh sebab itu peneliti meminta kesediaan Bapak untuk menjadi validator bahasa.

C. Petunjuk

Beri tanda *check list* (✓) pada kolom penilaian yang sesuai dengan penilaian Bapak terhadap media pembelajaran *lapbook* berbasis *game* dengan skala penilaian sebagai berikut:

1 = Sangat Kurang Baik

2 = Kurang Baik

3 = Baik

4 = Sangat Baik

D. Tabel Penilaian

No.	Aspek yang diamati	Penilaian			
		1	2	3	4
1	Kesesuaian dengan kaidah Bahasa Indonesia				
	a. Menggunakan bahasa yang baik dan benar sesuai dengan kaidah (EYD).				✓
	b. Bahasa yang digunakan dalam media sesuai dengan tingkat intelektual peserta didik MTs.				✓
	c. Kesesuaian bahasa yang digunakan dalam menyajikan soal-soal				✓

	d. Bahasa yang digunakan tidak bermakna ganda				✓
	e. Bahasa yang digunakan pada media tidak mengandung nilai-nilai negatif			✓	
2	Komunikatif dan Interaktif				
	a. Penggunaan bahasa disesuaikan dengan kemampuan berbahasa peserta didik MTs.				✓
	b. Penggunaan bahasa pada materi jelas dan mudah dipahami				✓
	c. Bahasa yang digunakan bersifat komunikatif				✓

E. Komentar/Saran

Jika Bapak merasa bahwa ada penilaian yang perlu dikemukakan mohon tuliskan pada kolom yang tersedia dibawah ini.

Lembar Validasi media pembelajaran ini dapat digunakan pada pembelajaran haploke berbasis Reme pada pelajaran Fiqih.

F. Kesimpulan

	Layak digunakan tanpa revisi/perbaikan
✓	Layak digunakan dengan revisi/perbaikan
	Tidak layak digunakan

Palopo, 5 Maret 2025

Mawardi, S.Ag., M.Pd.I.

NIP. 196808021997031001

8. Hasil Validasi Bahasa

No.	Pertanyaan	Skor Yang Diperoleh	Skor Maksimum
1.	Menggunakan bahasa yang baik dan benar sesuai dengan kaidah (EYD).	4	4
2.	Bahasa yang digunakan dalam media sesuai dengan tingkat intelektual peserta didik MTs.	4	4
3.	Kesesuaian bahasa yang digunakan dalam menyajikan soal-soal	4	4
4.	Bahasa yang digunakan tidak bermakna ganda	4	4
5.	Bahasa yang digunakan pada media tidak mengandung nilai-nilai negatif	3	4
6.	Penggunaan bahasa disesuaikan dengan kemampuan berbahasa peserta didik MTs.	4	4
7.	Penggunaan bahasa pada materi jelas dan mudah dipahami	4	4
8.	Bahasa yang digunakan bersifat komunikatif	4	4
Jumlah		31	32
Persentase		96%	
Kategori		Sangat Valid	

No	Indikator	Uraian	Skor yang Diperoleh	Skor Maksimum	Persentase	Kriteria
1	Lugas	2	8	8	100%	Sangat Valid
2	Komunikatif	3	12	12	100%	Sangat Valid
3	Kesesuaian dengan kaidah bahasa	3	11	12	92%	Sangat Valid
Jumlah Rata-rata			31	32	96%	Sangat Valid

Rumus Perhitungan Persentase

Persentase dihitung menggunakan rumus:

$$\text{Persentase} = (\text{Skor yang Diperoleh} / \text{Skor Maksimum}) \times 100\%$$

Contoh perhitungan:

- Lugas = $(8/8) \times 100\% = 100\% \rightarrow$ Sangat Valid
- Komunikatif = $(12/12) \times 100\% = 100\% \rightarrow$ Sangat Valid
- Kesesuaian dengan kaidah bahasa = $(11/12) \times 100\% = 92\% \rightarrow$ Sangat Valid
- Rata-rata = $(31/32) \times 100\% \approx 96\% \rightarrow$ Sangat Valid

Kategori ditetapkan berdasarkan interval penilaian sebagai berikut:

- 81% – 100% = Sangat Valid
- 61% – 80% = Valid
- 41% – 60% = Cukup Valid
- $\leq 40\%$ = Kurang Valid

9. Lembar Instrumen Validasi Ahli Media

LEMBAR VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN *LAPBOOK* BERBASIS *GAME* PADA PEMBELAJARAN FIKIH DI KELAS VIII MTS AL-MUHAJIRIEN MANGKUTANA

A. Identitas

Nama Validator : Muh. Yamin, S.Pd., M.Pd

Bidang Keahlian : Validator Media

B. Pengantar

Dalam rangka menyusun proposal skripsi dengan judul "*Pengembangan Media Pembelajaran Lapbook Berbasis Game pada Pembelajaran Fikih di Kelas VIII MTs Al-Muhajirien Mangkutana*" oleh Dinda Amalia NIM 2102010064 Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan. Oleh sebab itu peneliti meminta kesediaan Bapak untuk menjadi validator media

C. Petuniuk

Bapak terhadap media pembelajaran *lapbook* berbasis *game* dengan skala penilaian sebagai berikut:

sebagai berikut:

1 = Sangat Kurang Baik

2 = Kurang Baik

3 = Baik

4 = Sangat Baik

D. Tabel Penilaian

No.	Aspek yang diamati	Penilaian			
		1	2	3	4
1	Media				
	a. Tampilan media pembelajaran <i>lapbook</i> berbasis <i>game</i> menarik perhatian peserta didik.			✓	
	b. Media pembelajaran <i>lapbook</i> berbasis <i>game</i> yang digunakan tidak mudah rusak.			✓	

	c. Warna pada setiap media pembelajaran <i>lapbook</i> berbasis <i>game</i> menarik.				✓
	d. Tampilan media pembelajaran <i>lapbook</i> berbasis <i>game</i> sesuai dengan materi.			✓	
	e. Ukuran panjang dan lebar media pembelajaran <i>lapbook</i> berbasis <i>game</i> tepat.				✓
	f. Media pembelajaran <i>lapbook</i> berbasis <i>game</i> dapat digunakan berulang-ulang.				✓
	g. Media pembelajaran <i>lapbook</i> berbasis <i>game</i> mudah dioperasikan.				✓
	h. Perpaduan warna jelas.				✓
2	Daya Tarik				
	a. Penggunaan media pembelajaran <i>lapbook</i> berbasis <i>game</i> dapat menumbuhkan daya tarik peserta didik.			✓	
	b. Penggunaan media pembelajaran <i>lapbook</i> berbasis <i>game</i> dapat meminimalisir salah persepsi yang terjadi pada peserta didik.				✓
	c. Penggunaan media pembelajaran <i>lapbook</i> berbasis <i>game</i> dapat menambah pengetahuan peserta didik.				✓
	d. Penggunaan media pembelajaran <i>lapbook</i> berbasis <i>game</i> dapat membuat peserta didik lebih tertarik dan aktif di kelas.				✓
3	Ilustrasi				
	a. Media yang digunakan dapat memberikan ilustrasi yang sesuai dengan keadaan yang sebenarnya.				✓
	b. Media dapat memudahkan peserta didik dalam membayangkan.				✓

E. Komentor/Saran

Jika Bapak merasa ada penilaian yang perlu dikemukakan mohon tuliskan pada kolom yang tersedia dibawah ini.

<p>- Tambahkan pakusale pengajaran <</p> <p>- Tambahkan kartu soal & kartu jawaban.</p>
--

F. Kesimpulan

<input type="checkbox"/>	Layak digunakan tanpa revisi/perbaikan
<input checked="" type="checkbox"/>	Layak digunakan dengan revisi/perbaikan
<input type="checkbox"/>	Tidak layak digunakan

Palopo, 12 Maret 2025



Muh. Yamin, S.Pd., M.Pd
NIP. 199008192020121009

10. Hasil Validasi Media

No.	Pertanyaan	Skor Yang Diperoleh	Skor Maksimum
1.	Tampilan media pembelajaran <i>lapbook</i> berbasis <i>game</i> menarik perhatian peserta didik.	3	4
2.	Media pembelajaran <i>lapbook</i> berbasis <i>game</i> yang digunakan tidak mudah rusak.	4	4
3.	Warna pada setiap media pembelajaran <i>lapbook</i> berbasis <i>game</i> menarik.	4	4
4.	Tampilan media pembelajaran <i>lapbook</i> berbasis <i>game</i> sesuai dengan materi.	3	4
5.	Ukuran panjang dan lebar media pembelajaran <i>lapbook</i> berbasis <i>game</i> tepat.	4	4
6.	Media pembelajaran <i>lapbook</i> berbasis <i>game</i> dapat digunakan berulang-ulang.	4	4
7.	Media pembelajaran <i>lapbook</i> berbasis <i>game</i> mudah dioperasikan.	4	4
8.	Perpaduan warna jelas.	4	4
9.	Penggunaan media pembelajaran <i>lapbook</i> berbasis <i>game</i> dapat menumbuhkan daya tarik peserta didik.	3	4
10.	Penggunaan media pembelajaran <i>lapbook</i> berbasis <i>game</i> dapat meminimalisir salah persepsi yang terjadi pada peserta didik.	4	4
11.	Penggunaan media pembelajaran <i>lapbook</i> berbasis <i>game</i> dapat menambah pengetahuan peserta didik.	4	4
12.	Penggunaan media pembelajaran <i>lapbook</i> berbasis <i>game</i> dapat membuat peserta didik lebih tertarik dan aktif di kelas.	4	4
13.	Media yang digunakan dapat memberikan ilustrasi yang sesuai dengan keadaan yang sebenarnya.	4	4
14.	Media dapat memudahkan peserta didik dalam membayangkan.	4	4
Jumlah		53	56
Persentase		94%	
Kategori		Sangat Valid	

No	Indikator	Uraian	Skor yang Diperoleh	Skor Maksimum	Persentase	Kriteria
1	Tampilan	4	15	16	94	Sangat Valid
2	Kemudahan	4	16	16	100	Sangat Valid
3	Kesesuaian	3	11	12	92	Sangat Valid
4	Kemenarikan	3	11	12	92	Sangat Valid
Jumlah Rata-rata			53	56	94%	Sangat Valid

Rumus Perhitungan Persentase

Persentase dihitung menggunakan rumus:

$$\text{Persentase} = (\text{Skor yang Diperoleh} / \text{Skor Maksimum}) \times 100\%$$

Contoh perhitungan:

- Tampilan = $(15/16) \times 100\% = 94\% \rightarrow$ Sangat Valid
- Kemudahan = $(16/16) \times 100\% = 100\% \rightarrow$ Sangat Valid
- Kesesuaian = $(11/12) \times 100\% = 92\% \rightarrow$ Sangat Valid
- Kemenarikan = $(11/12) \times 100\% = 92\% \rightarrow$ Sangat Valid
- Rata-rata = $(53/56) \times 100\% \approx 94\% \rightarrow$ Sangat Valid

Kategori ditetapkan berdasarkan interval penilaian sebagai berikut:

- 81% – 100% = Sangat Valid
- 61% – 80% = Valid
- 41% – 60% = Cukup Valid
- $\leq 40\%$ = Kurang Valid

11. Lembar Pedoman Wawancara Untuk Guru

Pedoman Wawancara Guru Fikih MTs Al-Muhajirien

1. Kurikulum apa yang digunakan dalam proses pembelajaran?
2. Metode apa yang Ibu gunakan dalam proses pembelajaran?
3. Apakah ada kendala yang Ibu dapatkan saat proses pembelajaran?
4. Apakah Ibu menggunakan media pembelajaran pada saat proses pembelajaran?
5. Menurut Ibu, apakah perlu adanya media pembelajaran tambahan selain buku cetak yang membantu guru dalam proses pembelajaran?
6. Apakah Ibu sudah pernah mendengar atau menggunakan media pembelajaran *lapbook* berbasis *game*?
7. Menurut Ibu, apakah media pembelajaran *lapbook* berbasis *game* ini cocok diterapkan pada materi ketentuan makanan halal dan haram?

12. Lembar Pedoman Wawancara Untuk Peserta Didik

Pedoman Wawancara Peserta Didik MTs Al-Muhajirien

1. Apakah belajar Fikih terasa membosankan?
2. Biasanya guru di dalam kelas menggunakan media pembelajaran apa?
3. Menurut Adek, apakah perlu menggunakan media pembelajaran tambahan selain buku cetak?
4. Apakah Adek sudah pernah mendengar media pembelajaran *lapbook* berbasis *game*?
5. Menurut Adek, apakah media pembelajaran *lapbook* berbasis *game* yang mempunyai konsep belajar sambil bermain ini akan terasa menyenangkan jika digunakan dalam pembelajaran Fikih?

13. Angket Praktikalitas Untuk Guru

ANGKET PRAKTIKALITAS UNTUK GURU TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN *LAPBOOK* BERBASIS *GAME*

A. Identitas Guru

Nama Guru : Sri Subekti Nilaini, S.Pd

Sekolah : Mts. AL-Muhajirin

B. Pengantar

Survey ini bertujuan untuk mendapatkan informasi tentang penilaian guru terhadap media pembelajaran *lapbook* berbasis *game*, peneliti mengucapkan terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu dalam meluangkan waktunya untuk membaca dan mengisi koesioner/angket ini.

C. Petunjuk Pengisian

1. Silahkan baca setiap pernyataan dengan seksama!
2. Berilah tanda check list (✓) pada kolom jawaban yang dianggap sesuai dengan kondisi sesungguhnya. Ada empat alternatif jawaban atas setiap pernyataan yaitu:

1 = Sangat Kurang Setuju

2 = Kurang Setuju

3 = Setuju

4 = Sangat Setuju

D. Tabel Penilaian

NO	Pernyataan	Penilaian			
		4	3	2	1
1.	Pembelajaran Fikih pada materi ketentuan makanan halal dan haram sangat ditunjang dengan adanya media pembelajaran <i>lapbook</i> berbasis <i>game</i> .	✓			
2.	Media pembelajaran <i>lapbook</i> berbasis <i>game</i> memudahkan dalam pembelajaran Fikih pada materi ketentuan makanan halal dan haram.	✓			

3.	Media pembelajaran <i>lapbook</i> berbasis <i>game</i> mudah digunakan.	✓			
4.	Media pembelajaran <i>lapbook</i> berbasis <i>game</i> tidak mudah rusak.	✓			
5.	Warna pada media pembelajaran <i>lapbook</i> berbasis <i>game</i> menarik dan jelas.	✓			
6.	Ukuran panjang dan lebar media pembelajaran <i>lapbook</i> berbasis <i>game</i> tepat.		✓		
7.	Tampilan media sesuai dengan materi.	✓			
8.	Soal pada media pembelajaran <i>lapbook</i> berbasis <i>game</i> mudah untuk dipahami dan dijawab.	✓			
9.	Soal yang disajikan sangat jelas dan benar.	✓			
10.	Tampilan (tulisan dan gambar) pada media pembelajaran <i>lapbook</i> berbasis <i>game</i> jelas dan mudah dipahami.		✓		
11.	Dengan menggunakan media pembelajaran <i>lapbook</i> berbasis <i>game</i> tidak terkesan monoton.	✓			
12.	Media pembelajaran <i>lapbook</i> berbasis <i>game</i> dapat menambah pengetahuan siswa.		✓		
13.	Media pembelajaran <i>lapbook</i> berbasis <i>game</i> membuat belajar Fikih menjadi lebih menyenangkan.	✓			
14.	Bahasa yang digunakan sederhana.	✓			
15.	Bahasa yang digunakan mudah untuk dipahami (tidak menimbulkan kebingungan).		✓		

E. Saran/Komentar

.....

.....

.....

Mangkutana, 15 Maret 2025

Guru Fikih,



(..sri..subekti..milaini..S.F.H.)

14. Hasil Angket Praktikalitas Untuk Guru

No.	Pernyataan	Skor Yang Diperoleh	Skor Maksimum
1.	Pembelajaran Fikih pada materi ketentuan makanan halal dan haram sangat ditunjang dengan adanya media pembelajaran <i>lapbook</i> berbasis <i>game</i> .	4	4
2.	Media pembelajaran <i>lapbook</i> berbasis <i>game</i> memudahkan dalam pembelajaran Fikih pada materi ketentuan makanan halal dan haram.	4	4
3.	Media pembelajaran <i>lapbook</i> berbasis <i>game</i> mudah digunakan.	4	4
4.	Warna pada media pembelajaran <i>lapbook</i> berbasis <i>game</i> menarik dan jelas.	4	4
5.	Warna pada media pembelajaran <i>lapbook</i> berbasis <i>game</i> menarik dan jelas.	4	4
6.	Ukuran panjang dan lebar media pembelajaran <i>lapbook</i> berbasis <i>game</i> tepat.	3	4
7.	Tampilan media sesuai dengan materi.	4	4
8.	Soal pada media pembelajaran <i>lapbook</i> berbasis <i>game</i> mudah untuk dipahami dan dijawab.	4	4
9.	Soal yang disajikan sangat jelas dan benar.	4	4
10.	Tampilan (tulisan dan gambar) pada media pembelajaran <i>lapbook</i> berbasis <i>game</i> jelas dan mudah dipahami.	3	4
11.	Dengan menggunakan media pembelajaran <i>lapbook</i> berbasis <i>game</i> tidak terkesan monoton.	4	4
12.	Media pembelajaran <i>lapbook</i> berbasis <i>game</i> dapat menambah pengetahuan siswa.	3	4
13.	Media pembelajaran <i>lapbook</i> berbasis <i>game</i> membuat belajar Fikih menjadi lebih menyenangkan.	4	4
14.	Bahasa yang digunakan sederhana.	4	4
15.	Bahasa yang digunakan mudah untuk dipahami (tidak menimbulkan kebingungan).	3	4
Jumlah		56	60
Persentase		93%	
Kategori		Sangat Praktis	

No	Indikator	Uraian	Skor yang Diperoleh	Skor Maksimum	Persentase	Kriteria
1	Kesesuaian Soal	2	8	8	100%	Sangat Valid
2	Kepraktisan	5	19	20	95%	Sangat Valid
3	Desain dan Tampilan	5	18	20	90%	Sangat Valid
4	Keteraturan	3	11	12	92%	Sangat Valid
Jumlah Rata-rata			56	60	93%	Sangat Valid

Rumus Perhitungan Persentase

Persentase dihitung menggunakan rumus:

$$\text{Persentase} = (\text{Skor yang Diperoleh} / \text{Skor Maksimum}) \times 100\%$$

Contoh perhitungan:

- Kesesuaian Soal = $(8/8) \times 100\% = 100\% \rightarrow$ Sangat Valid
- Kepraktisan = $(19/20) \times 100\% = 95\% \rightarrow$ Sangat Valid
- Desain dan Tampilan = $(18/20) \times 100\% = 90\% \rightarrow$ Sangat Valid
- Keteraturan = $(11/12) \times 100\% = 92\% \rightarrow$ Sangat Valid
- Rata-rata = $(56/60) \times 100\% \approx 93\% \rightarrow$ Sangat Valid

Kategori ditetapkan berdasarkan interval penilaian sebagai berikut:

- 81% – 100% = Sangat Valid
- 61% – 80% = Valid
- 41% – 60% = Cukup Valid
- $\leq 40\%$ = Kurang Valid

15. Angket Praktikalitas Untuk Peserta Didik

ANGKET PRAKTIKALITAS UNTUK PESERTA DIDIK TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN *LAPBOOK* BERBASIS *GAME*

A. Identitas Responden

Nama Responden: *Tiara Murislami*

Kelas : *8 B*

B. Pengantar

Survey ini bertujuan untuk mendapatkan informasi tentang penilaian peserta didik terhadap media pembelajaran *lapbook* berbasis *game*, peneliti mengucapkan terima kasih atas kesediaan responden dalam meluangkan waktunya untuk membaca dan mengisi koesioner/angket ini.

C. Petunjuk Pengisian

1. Silahkan baca setiap pernyataan dengan seksama!
2. Berilah tanda check list (✓) pada kolom jawaban yang dianggap sesuai dengan kondisi sesungguhnya. Ada empat alternatif jawaban atas setiap pernyataan yaitu:

1 = Sangat Kurang Setuju

2 = Kurang Setuju

3 = Setuju

4 = Sangat Setuju

D. Tabel Penilaian

NO	Pernyataan	Penilaian			
		4	3	2	1
1.	Pembelajaran Fikih pada materi ketentuan makanan halal dan haram sangat ditunjang dengan adanya media pembelajaran <i>lapbook</i> berbasis <i>game</i> .	✓			
2.	Media pembelajaran <i>lapbook</i> berbasis <i>game</i> memudahkan saya dalam belajar Fikih pada materi ketentuan makanan halal dan haram.	✓			

3.	Media pembelajaran <i>lapbook</i> berbasis <i>game</i> mudah untuk digunakan.	✓			
4.	Media pembelajaran <i>lapbook</i> berbasis <i>game</i> tidak mudah rusak.		✓		
5.	Warna pada media pembelajaran <i>lapbook</i> berbasis <i>game</i> menarik dan jelas.		✓		
6.	Ukuran panjang dan lebar media pembelajaran <i>lapbook</i> berbasis <i>game</i> tepat.		✓		
7.	Tampilan media sesuai dengan materi.		✓		
8.	Soal pada media pembelajaran <i>lapbook</i> berbasis <i>game</i> mudah untuk dipahami dan dijawab.	✓			
9.	Media pembelajaran <i>lapbook</i> berbasis <i>game</i> mudah digunakan.	✓			
10.	Saya tertarik dengan tampilan media pembelajaran <i>lapbook</i> berbasis <i>game</i> .	✓			
11.	Dengan menggunakan media pembelajaran <i>lapbook</i> berbasis <i>game</i> tidak membuat saya bosan belajar Fikih.	✓			
12.	Media pembelajaran <i>lapbook</i> berbasis <i>game</i> dapat menambah pengetahuan saya.	✓			
13.	Media pembelajaran <i>lapbook</i> berbasis <i>game</i> membuat belajar Fikih menjadi lebih menyenangkan.	✓			
14.	Bahasa yang digunakan sederhana.	✓			
15.	Bahasa yang digunakan mudah untuk saya pahami (tidak menimbulkan kebingungan).	✓			

E. Saran/Komentar

Mudah dipahami, dapat menambah wawasan
dan menyenangkan serta tidak mudah
bosan.

Mangkutana,..... 2025

Responden,


(.....)

Untuk mengetahui angket respon peserta didik lainnya silahkan *scan*
barcode berikut:



<https://drive.google.com/file/d/1EpDoqapoD40cFeUgR5HfcJRyGEDwH-Vg/view?usp=drivesdk>

16.	Fanny Fauziyah	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	59	60
17.	Sepni Umiatussiah	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60	60
18.	Aqila Syava Faiqocah	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	58	60
19.	Umi Halimah Tusadiyah	4	3	3	3	3	3	3	4	3	4	4	4	4	3	4	52	60
20.	Nazwah Nailah Aprilia	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60	60
Jumlah																	1.143	1.200
																	95% Sangat Praktis	

Keterangan:

JS= Jumlah Skor

SM= Skor Maksimum

No	Indikator	Uraian	Skor yang Diperoleh	Skor Maksimum	Persentase	Kriteria
1	Kepraktisan	6	445	480	93%	Sangat Valid
2	Ketertarikan	2	152	160	95%	Sangat Valid
3	Bahasa	2	154	160	96%	Sangat Valid
4	Memotivasi	5	392	400	98%	Sangat Valid
Jumlah Rata-rata			1.143	1.200	95%	Sangat Valid

Rumus Perhitungan Persentase

Persentase dihitung menggunakan rumus:

$$\text{Persentase} = (\text{Skor yang Diperoleh} / \text{Skor Maksimum}) \times 100\%$$

Contoh perhitungan:

- Kepraktisan = $(445/480) \times 100\% = 93\% \rightarrow$ Sangat Valid
- Ketertarikan = $(152/160) \times 100\% = 95\% \rightarrow$ Sangat Valid
- Bahasa = $(154/160) \times 100\% = 96\% \rightarrow$ Sangat Valid

- Memotivasi = $(392/400) \times 100\% = 98\% \rightarrow$ Sangat Valid

- Rata-rata = $(1.143/1.200) \times 100\% \approx 95\% \rightarrow$ Sangat Valid

Kategori ditetapkan berdasarkan interval penilaian sebagai berikut:

- 81% – 100% = Sangat Valid

- 61% – 80% = Valid

- 41% – 60% = Cukup Valid

- $\leq 40\%$ = Kurang Valid

17. Modul

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA

MATA PELAJARAN : FIKIH

I. INFORMASI UMUM

A. IDENTITAS MODUL

Nama Madrasah	: MTs Al-Muhajirien
Nama Penyusun	: Dinda Amalia
Mata Pelajaran	: Fikih
Kelas / Fase Semester	: VIII / D / 2
Elemen	: Ketentuan Makanan Dan Minuman Yang Halal
Alokasi waktu	: 1 x 45 menit (1 x Pertemuan)

B KOMPETENSI AWAL

- Menganalisis ketentuan halal haramnya makanan dan minuman
- Menyajikan hasil analisis tentang ketentuan makanan dan minuman yang halal

C. PROFIL PELAJAR PANCASILA (PPP) DAN PELAJAR RAHMATAN LIL ALAMIN (PRA)

- Profil Pelajar Pancasila yang ingin dicapai adalah bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia, bernalar kritis dan kreatif, bergotong royong, serta kebhinnekaan global.
- Profil Pelajar *Rahmatan Lil 'Alamin* yang ingin dicapai adalah *taaddub, tawassuth, tathawwur wa ibtikar, dan tasamuh.*

D. SARANA DAN PRASARANA

Media	: Media <i>lapbook</i> berbasis <i>game</i>
Sumber Belajar	: Buku teks, dan lain-lain

E. TARGET PESERTA DIDIK

Peserta didik cerdas istimewa berbakat dan peserta didik regular

F. MODEL DAN METODE PEMBELAJARAN

Model Pembelajaran	: <i>Cooperative learning</i> dan <i>game based learning</i>
Metode Pembelajaran	: Diskusi, tanya jawab, dan permainan edukatif

II. KOMPETENSI INTI

A. CAPAIAN PEMBELAJARAN

- Peserta didik mampu memahami ketentuan makanan halal dan haram sesuai dengan syariat Islam serta dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

B. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Menunjukkan sikap taat kepada Allah dengan mengosumsi makanan dan minuman halal
- Menunjukkan sikap hati-hati dan perilaku hidup bersih dan sehat

- Memahami ketentuan halal haramnya makanan dan minuman
- Membandingkan makanan halal dan haram
- Menganalisis penyebab halal dan haramnya makanan dan minuman
- Menyebutkan dalil naqli tentang makanan halal dan haram.
- Mengomunikasikan penyebab halal dan haramnya makanan dan minuman

C. PEMAHAMAN BERMAKNA

- Menjelaskan jenis-jenis makanan dan minuman halal
- Menjelaskan manfaat mengkonsumsi makanan dan minuman halal
- Menjelaskan jenis-jenis makanan dan minuman haram
- Menjelaskan akibat buruk mengkonsumsi makanan dan minuman haram
- Menganalisis sebab-sebab yang melatarbelakangi makanan menjadi halal atau haram
- Menyimpulkan sebab-sebab yang melatarbelakangi makanan menjadi halal atau haram
- Menyajikan hasil analisis

D. PERTANYAAN PEMANTIK

- Sebagai motivasi dan menarik perhatian unruk mengikuti kegiatan pembelajaran, guru menanyakan kepada peserta didik seputar materi *Ketentuan Makanan Dan Minuman Yang Halal*

E. KEGIATAN PEMBELAJARAN

PENDAHULUAN

- Guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam.
- Melakukan pembiasaan berdoa, memeriksa kehadiran, kerapian pakaian, posisi tempat duduk peserta didik dan kebersihan kelas.
- Guru memberikan motivasi, memberikan pertanyaan pemantik materi yang akan diajarkan.
- Guru memotivasi peserta didik untuk tercapainya kompetensi dan karakter yang sesuai dengan **Profil Pelajar Pancasila** (bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia, bernalar kritis dan kreatif, bergotong royong, serta kebhinnekaan global) dan **Profil Pelajar Rahmatan Lil 'Alamin** (*taaddub, tawassuth, tathawwur wa ibtikar, dan tasamuh*)

KEGIATAN INTI

- Guru menjelaskan materi makanan halal dan haram.
- Peserta didik mengamati *lapbook* berbasis game.
- Peserta didik bermain kartu jodoh/tebak gambar berisi soal tentang makanan halal dan haram.
- Guru membimbing diskusi kelompok.

PENUTUP

- Guru membimbing peserta didik menyimpulkan pembelajaran yang telah dilakukan

- Melakukan refleksi dan tanya jawab untuk mengevaluasi kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan
- Guru mengakhiri kegiatan belajar dengan memberikan pesan dan motivasi tetap semangat belajar dan diakhiri dengan berdoa.

F. PEMBELAJARAN DIFERENSIASI

- Untuk peserta didik yang sudah memahami materi ini sesuai dengan tujuan pembelajaran dan mengeksplorasi topik ini lebih jauh, disarankan untuk membaca materi menganalisis tata cara thaharah dari berbagai referensi yang relevan.
- Guru dapat menggunakan alternatif metode dan media pembelajaran sesuai dengan kondisi masing-masing agar pelaksanaan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan (*joyfull learning*) sehingga tujuan pembelajaran bisa tercapai.
- Untuk peserta didik yang kesulitan belajar topik ini, disarankan untuk belajar kembali tata cara pada pembelajaran di dalam dan atau di luar kelas sesuai kesempatan antara guru dengan peserta didik . Peserta didik juga disarankan untuk belajar kepada teman sebaya.

G. ASESMEN / PENILAIAN

- Penilaian pengetahuan: Tes lisan/tulis
- Penilaian keterampilan: Aktivitas dalam bermain *game lapbook*
- Penilaian sikap: Keaktifan, kerja sama

H. PENGAYAAN DAN REMEDIAL

Pengayaan

- Pengayaan diberikan kepada peserta didik yang telah mencapai kompetensi dan tujuan pembelajaran.
- Guru memberikan pertanyaan-pertanyaan yang lebih variatif dengan menambah keluasan dan kedalaman materi yang mengarah pada *high order thinking*
- Program pengayaan dilakukan di luar jam belajar efektif.

Remedial

- Remedial diberikan kepada peserta didik yang belum mencapai kompetensi dan tujuan pembelajaran
- Guru melakukan pembahasan ulang terhadap materi yang telah diberikan dengan cara/metode yang berbeda untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih memudahkan peserta didik dalam memaknai dan menguasai materi ajar misalnya lewat diskusi dan permainan.
- Program remedial dilakukan di luar jam belajar efektif.

I. REFLEKSI GURU DAN PESERTA DIDIK

Refleksi Guru:

Pertanyaan kunci yang membantu guru untuk merefleksikan kegiatan pengajaran di kelas, misalnya:

- Apakah semua peserta didik terlibat aktif dalam pembelajaran ini ?

- Apakah ada kesulitan yang dialami peserta didik?
- Apakah semua peserta didik sudah dapat melampaui target pembelajaran?
- Sudahkan tumbuh sikap yang mencerminkan profil pelajar pancasila dan profil pelajar rahmatil lil ‘alamin?
- Apa langkah yang perlu dilakukan untuk memperbaiki proses belajar?

Refleksi Peserta Didik:

No	Pertanyaan Refleksi	Jawaban Refleksi
1	Bagian manakah yang menurut kamu hal paling sulit dari pelajaran ini?	
2	Apa yang akan kamu lakukan untuk memperbaiki hasil belajarmu?	
3	Kepada siapa kamu akan meminta bantuan untuk memahami pelajaran ini?	
4	Jika kamu diminta untuk memberikan bintang 1 sampai 5, berapa bintang yang akan kamu berikan pada usaha yang telah dilakukan	

III. LAMPIRAN- LAMPIRAN

LAMPIRAN 1

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

Aktifitas Peserta Didik:

Setelah memahami pengertian dan hukum dan dalil tentang ketentuan makanan dan minuman halal, diskusikan permasalahan berikut:

1. Salah satu jenis makanan yang halal dimakan adalah yang tidak kotor dan menjijikkan. Apa standar (ukuran) bahwa makanan atau minuman ini menjijikkan atau tidak?
2. Bagaimana cara menyikapi temanmu ketika memberimu makanan akan tetapi ternyata makanan tersebut didapatkan dengan cara yang tidak halal?

LAMPIRAN 2

BAHAN AJAR

KETENTUAN MAKANAN DAN MINUMAN YANG HALAL

1. Pengertian Makanan dan Minuman Halal

Tahukah kamu apa itu makanan yang halal? Makanan halal adalah makanan yang dibolehkan syari‘at Islam untuk dikonsumsi kecuali ada nash al-Qur‘an atau Hadis yang mengharamkannya. Dengan kata lain bahwa semua makanan baik berupa tumbuh-tumbuhan, buah-buahan, binatang dan lain-lain pada dasarnya adalah halal dan baik (*thayyib*) sampai ada dalil yang menyebutkan bahwa makanan tersebut haram hukumnya untuk dikonsumsi.

Allah Swt berfirman:

يَا أَيُّهَا النَّاسُ كُلُوا مِمَّا فِي الْأَرْضِ حَلَالًا طَيِّبًا وَلَا تَتَّبِعُوا خُطُوَاتِ الشَّيْطَانِ إِنَّهُ لَكُمْ عَدُوٌّ مُبِينٌ

Artinya: “Hai sekalian manusia, makanlah yang halal lagi baik dari apa yang terdapat di bumi, dan janganlah kamu mengikuti langkah-langkah syaitan; Karena Sesungguhnya syaitan itu adalah musuh yang nyata bagimu. (QS. Al-Baqarah: 168).

وَكُلُوا مِمَّا رَزَقَكُمُ اللَّهُ حَلَالًا طَيِّبًا وَاتَّقُوا اللَّهَ الَّذِي أَنْتُمْ بِهِ مُؤْمِنُونَ

Artinya : “Dan makanlah makanan yang halal lagi baik dari apa yang Allah telah rezkikan kepadamu, dan bertakwalah kepada Allah yang kamu beriman kepada-Nya.” (QS. Al-Maidah: 88)

Berdasarkan kedua ayat tersebut jelaslah bahwa makanan dan minuman yang dikonsumsi oleh seorang muslim hendaknya memenuhi 2 syarat, yaitu:

- a. Halal (*halaal*), artinya diperbolehkan untuk dikonsumsi dan tidak dilarang oleh hukum syara“
- b. Baik (*thayyib*), artinya makanan atau minuman itu sehat, bergizi, mengandung nutrisi, dan bermanfaat untuk kesehatan.

Pertama: Makanan dan minuman harus halal (*halaal*). halalnya suatu makanan atau minuman harus meliputi tiga hal, yaitu:

- 1) Halal karena zatnya makanan atau minuman itu sendiri.

Makanan itu terbuat dari bahan yang halal, tidak mengandung unsur-unsur yang diharamkan menurut syariat.

- 2) Halal cara mendapatkannya.

Sesuatu yang halal itu harus diperoleh dengan cara yang halal pula. Makanan atau minuman halal tetapi cara mendapatkannya tidak sesuai dengan hukum syara“ maka menjadi haramlah makanan atau minuman tersebut, seperti yang diperoleh dengan cara mencuri, merampok, menipu dan sebagainya.

- 3) Halal karena proses atau cara pengolahannya.

Selain cara memperolehnya harus dengan cara yang halal, maka cara atau proses pengolahannya juga harus benar. Hewan, seperti kambing, ayam, sapi, jika disembelih dengan cara yang tidak sesuai dengan hukum Islam maka dagingnya menjadi haram. Atau makanan atau minuman yang proses pengolahannya dicampur dengan bahan haram seperti lemak babi, maka makanan atau minuman tersebut menjadi haram.

Kedua, makanan dan minuman harus *thayyib* artinya baik bagi tubuh dan kesehatan. Makanan yang membahayakan kesehatan misalnya mengandung formalin, mengandung pewarna untuk tekstil, makanan berlemak yang berlebihan, dan lain-lain dikatakan tidak *thayyib*.

Nah sekarang menjadi semakin jelas bukan? Makanan dan minuman yang kita konsumsi tidak asal mengenyangkan perut tetapi harus halal dan baik (*thayyib*). Karena itu kita harus berhati-hati dan pandai memilih dan memilah mana makanan yang halal dan mana yang haram.

2. Jenis Makanan dan Minuman yang Halal

Adapun jenis makanan atau minuman yang halal dimakan adalah sebagai berikut:

- a. Semua makanan dan minuman yang tidak diharamkan oleh Allah dan Rasul-Nya. Artinya semua makanan dan minuman itu boleh dan halal dikonsumsi sampai ada dalil yang menyatakan keharamannya. Allah Swt. berfirman:

هُوَ الَّذِي خَلَقَ لَكُمْ مَّا فِي الْأَرْضِ جَمِيعًا

Artinya: “*Dia-lah Allah, yang menjadikan segala yang ada di bumi untuk kamu*”. (QS. *al-Baqarah*: 29)

سُئِلَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ عَنِ السَّمْنِ وَالْجُبْنِ وَالْفِرَاءِ، فَقَالَ: الْحَلَالُ مَا أَحَلَّ اللَّهُ فِي كِتَابِهِ، وَالْحَرَامُ مَا حَرَّمَ اللَّهُ فِي كِتَابِهِ، وَمَا سَكَتَ عَنْهُ فَهُوَ مِمَّا عَفَا لَكُمْ. (رواه ابن ماجه والترمذي)

Artinya: “*Apa yang dihalalkan oleh Allah dalam Kitab-Nya adalah halal dan apa yang diharamkan Allah di dalam Kitab-Nya adalah haram, dan apa yang didiamkan (tidak diterangkan), maka barang itu termasuk yang dimaafkan*”. (HR. Ibnu Majah dan Turmudzi).

- b. Semua makanan yang baik, tidak kotor dan tidak menjijikan.

يَأْتِيهَا النَّاسُ كُلُّوْا مِمَّا فِي الْأَرْضِ حَلَالًا طَيِّبًا

Artinya: “*Hai sekalian manusia, makanlah yang halal lagi baik dari apa yang terdapat di bumi*”. (QS. *Al-Baqarah*: 168)

يَأْتِيهَا الَّذِينَ آمَنُوا كُلُّوْا مِنْ طَيِّبَاتِ مَا رَزَقْنَاكُمْ وَاشْكُرُوا لِلَّهِ إِنْ كُنْتُمْ إِيَّاهُ تَعْبُدُونَ

Artinya: “*Hai orang-orang yang beriman, makanlah di antara rezeki yang baik-baik yang Kami berikan kepadamu dan bersyukurlah kepada Allah, jika benar-benar kepada-Nya kamu menyembah*”. (QS. *Al-Baqarah*: 172)

وَيُحِلُّ لَهُمُ الطَّيِّبَاتِ وَيُحَرِّمُ عَلَيْهِمُ الْخَبَائِثَ

Artinya: “*Dan dihalalkan bagi mereka segala yang baik dan mengharamkan bagi mereka segala yang buruk*”. (QS. *Al-A'raf*: 157)

- c. Semua makanan yang tidak memberi mudharat, tidak membahayakan kesehatan jasmani dan tidak merusak akal, moral, dan aqidah.

وَلَا تُلْقُوا بِأَيْدِيكُمْ إِلَى التَّهْلُكَةِ

Artinya: “Dan janganlah kamu menjatuhkan dirimu sendiri ke dalam kebinasaan”.
(QS. Al-Baqarah: 195)

Kaidah ushul fikih: لَا ضَرَرَ وَلَا ضِرَارَ

Artinya: “Tidak boleh membahayakan diri sendiri dan tidak boleh membahayakan orang lain”

3. Manfaat Makanan dan Minuman Halal

- Mendapat ridha Allah Swt. karena telah menaati perintah-Nya dalam memilih jenis makanan dan minuman yang halal.
- Menumbuhkan akhlakul *karimah* (karakter positif) dan terhindar dari akhlak *madzmumah* (karakter negatif).
- Menjadi sumber tenaga (energi positif) setiap makanan dan minuman yang telah dikonsumsi akan berubah menjadi tenaga yang digunakan untuk beraktivitas sehari-hari seperti belajar, berolah raga dan beribadah kepada Allah.
- Terjaga kesehatannya karena setiap makanan dan minuman yang telah dikonsumsi bergizi dan baik (*thayyib*) untuk kesehatan tubuh.
- Menjaga akal dan hati seseorang. Mengonsumsi makanan dan minuman halal akan berpengaruh positif pada pikiran dan juga hati seseorang.
- Rizki yang diperolehnya membawa barokah dunia akhirat, serta mendapat perlindungan dari Allah Swt.
- Membawa ketenangan hidup dalam kegiatan sehari-hari, dan itu tercermin kepribadian yang jujur dalam hidupnya.

LAMPIRAN 3

GLOSARIUM

- *Akad* : perjanjian yang dilakukan oleh dua pihak atau lebih dan pihak-pihak tersebut terikat dengan isi perjanjian yang sudah disepakati, seperti dalam nikah, jual beli, dan lain-lain
- *Dalil* „*aqliyy* : alasan yang didasarkan pada akal yang sehat;: *Dalil naqliyy* : alasan yang didasarkan pada ayat alqur’an dan hadis
- *Fidyah*: pengganti kewajiban puasa yang tidak dapat dilaksanakan karena ada halangan yang dibenarkan syariat dengan memberi makan orang miskin dalam jumlah dan kadar tertentu menurut syariat
- *Haul*: jangka waktu satu tahun sebagai jangka dalam hal zakat harta yang telah dimiliki selama satu tahun;
- *Hilal*: bulan yang terbit pada tanggal 1 bulan qamariah
- *Ihtilam*: keadaan bermimpinya seorang anak laki-laki yang telah mencapai usia balig yang diikuti dengan mengeluarkan mani dari kemaluannya, dan sejak itu anak tersebut dikenakan kewajiban untuk menjalankan perintah agama (taklif)
- *Ijab*: ucapan penyerahan dalam suatu akad perjanjian, misalnya, dalam akad nikah, akad jual beli, dan lain-lain
- *Ijtihad*: usaha sungguh-sungguh yang dilakukan para mujtahid untuk mencapai suatu putusan (simpulan) dalam masalah agama

- *Jumhur ulama*“: mayoritas ulama dari satu bidang ilmu pengetahuan, seperti jumhur ulama fikih dan jumhur ulama tafsir yang mempunyai kesamaan pendapat
- *Kafarat*: denda yang harus dibayar seseorang karena melanggar ketentuan Allah SWT., seperti bersenggama pada siang hari saat melaksanakan puasa bulan Ramadhan;
- *Khitbah*: peminangan kepada seorang perempuan untuk dijadikan istri sehingga salah seorang dari keduanya sudah terdapat ikatan sebagai calon suami istri, biasanya diwakili oleh keluarga masing-masing
- *Mahram*: orang yang haram dinikahi karena keturunan, persusuan, dan pernikahan dalam syariat Islam
- *Mitsqal*: ukuran berat untuk menimbang emas atau perak (4,2 g)
- *Muallaf*: orang yang baru masuk Islam, yang imannya belum kukuh, perlu mendapat bimbingan keislaman, termasuk salah seorang yang berhak menerima zakat
- *Mustahik*: orang yang berhak menerima zakat sesuai dengan ketentuan hukum Islam; penerima zakat
- *Nisab*: jumlah harta, binatang, atau hasil tanaman tertentu yang menjadi batas minimal kewajiban mengeluarkan zakat bagi pemiliknya
- *Qasar*: pemendekan rakaat shalat wajib dari empat rakaat menjadi dua rakaat sebagai keringanan (*rukhsah*) bagi musafir
- *Qunut*: khusus untuk sesuatu, biasanya dibaca setelah iktidal pada rakaat terakhir dalam shalat subuh atau shalat tertentu
- *Rikaz*: benda berharga yang ditemukan tersimpan di dalam tanah tanpa diduga sebelumnya dan tanpa mengeluarkan biaya dan penemunya wajib mengeluarkan zakatnya sebesar 20%;

LAMPIRAN 4

DAFTAR PUSTAKA

- Zainul Ma'arif, FIKIH MTs KELAS 8, Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama RI, Jakarta : 2020
- Ahmad Hadi Yasin. *Buku Panduan Zakat*. Jakarta: Dompot Dhuafa. 2012.
- Ditjen PHU Kementerian Agama RI. *Tuntunan Manasik Haji dan Umrah*. Jakarta: Ditjen PHU Kemenag. 2018.
- Imam Jalaluddin al-Suyuthi. *al-Jaami' u al-Shaghiir Fii Ahaadiitsi al-Basyiir al-Nadziir*. Surabaya: al-Haramain. 2016.
- Imam Nawawi. *Nihaayatuzzain Fii Irsyaadil Mubtadi''iin*. Darul Ihyail Kutub Al-Arabiyyah Indonesia. tanpa tahun.
- Kementerian Agama. *Buku Siswa Fikih*. Jakarta: Kementerian Agama. 2015.
- Kementerian Agama. *Al-Qur''an dan Terjemahnya*. Jakarta: Direktorat Jendral BIMAS Islam. 2012.
- Ibrahim al-Bajuri. *Haasyiyatus Syaikh Ibraahiim al-Baajuri*. Beirut: Dar Al-Kotob Al- Ilmiyyah. 2010.

- Musthafa Dib Al-Bugha. *Ringkasan Fikih Madzhab Syafi'i*. Jakarta: Noura. Books. 2012. Shalih bin Fauzan bin Abdullah al-Fauzan. *Fikih Makanan*. Penerjemah: M. Arvan Amal. Jakarta: Griya Ilmu. 2017.
- Wahbah Zuhaili. *Fikih Imam Syafi'i*. penerjemah: Muhammad Afifi. Abdul Hafiz. Jakarta: al-Mahira. 2017.
- Syaikh Muhammad bin Qasim. *Fath al-Qariib al-Mujiib*. Jakarta: Dar Al-Kutub Al- Islamiyah. 2014.
- Syamsuddin Muhammad bin Muhammad al-Khatib al-Syarbini. *al-Iqnaa" fii Halli Alfaadhi Abii Syujaa"*. Mesir: al-Quds Linnasyr wattauzi". Cetakan ke-2. 2013.
- Sayyid Ahmad al-Hasyimi. *Mukhtaar al-Ahadiits al-Nawawiyah wa al-Hikam al- Muhammadiyah*. Surabaya: Darul Ilmi. tanpa tahun.
- Syaikh Imam Abi Ishaq Ibrahim bin Ali al-Fairuz. *al-Muhadzzab*. Beirut: Dar al-Fikr. 2019.
- Tim Pembukuan ANFA 2015. *Menyingkap Sejuta Permasalahan dalam Fathul Qarib*. Kediri: „Anfa Press. 2015.
- Tim Tirakat "14. *Ngaji Untuk Bekal Kehidupan Dunia-Akherat*. Kediri: Santri Salaf Press. 2014.

Mengetahui,
Kepala Madrasah,



Mangkutana, 15 Maret , 2025
Guru Mata Pelajaran

Sri Subekti Nilaini, S.Fil

18. Dokumentasi



Foto bersama peserta didik kelas VIII B setelah wawancara



Foto saat menjelaskan materi dan peserta didik memahami materi dalam media *lapbook* berbasis *game*



Foto saat memainkan kartu jodoh dari media *lapbook* berbasis *game*



Foto saat memainkan kartu tebak gambar dari media *lapbook* berbasis *game*



Foto bersama peserta didik kelas VIII B setelah menggunakan media *lapbook* berbasis *game*

RIWAYAT HIDUP



Dinda Amalia, lahir di Margolembo pada tanggal 10 Mei 2003.

Penulis merupakan anak kedua dari tiga bersaudara dari pasangan seorang ayah bernama Suryadi dan ibu Tati Sutarti.

Saat ini, penulis bertempat tinggal di Desa Sindu Agung, Kecamatan Mangkutana, Kabupaten Luwu Timur. Pendidikan

Sekolah Dasar penulis diselesaikan pada tahun 2015 di MI Al-Muhajirien. Kemudian pada tahun yang sama menempuh pendidikan Sekolah Menengah Pertama di MTs Al-Muhajirien hingga tahun 2018, pada tahun yang sama juga penulis melanjutkan pendidikan Sekolah Menengah Atas di Pondok Pesantren Nurul Junaidiyah Lauwo selama satu semester kemudian pindah ke MA Al-Muhajirien penulis aktif dalam berbagai kegiatan ekstrakurikuler diantaranya; Organisasi Pondok Pesantren Al-Muhajirien (OPPM) dan pramuka kemudian lulus pada tahun 2021, pada tahun yang sama penulis mendaftar menjadi salahsatu mahasiswi S1 Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri Palopo dan aktif dalam organisasi diantaranya; KOPMA UIN Palopo, HMPS PAI UIN Palopo dan KAMMI UIN Palopo, kemudian menyelesaikan studi pada tahun 2025 dengan judul skripsi “**Pengembangan Media Pembelajaran *Lapbook* Berbasis *Game* pada Pembelajaran Fikih di Kelas VIII MTs Al-Muhajirien Mangkutana Luwu Timur**”. Sebagai syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan.

Contact person penulis: dindaamalia153@gmail.com