

**PENGEMBANGAN MODUL *DIGITAL INTERAKTIF GAME
BASED LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN MINAT
BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN
AL-QUR'AN HADITS DI MADRASAH IBTIDAIYAH
AL-MU'MINUN TELLESANG KABUPATEN WAJO**

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*



Disusun Oleh:

Windi Febriani R

20 0201 0067

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

**PENGEMBANGAN MODUL *DIGITAL INTERAKTIF GAME*
BASED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN MINAT
BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN
AL-QUR'AN HADITS DI MADRASAH IBTIDAIYAH
AL-MU'MINUN TELLESANG KABUPATEN WAJO**

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*



Disusun Oleh:

Windi Febriani R

20 0201 0067

Pembimbing

- 1. Dr. H. Hisban Thaha, M.Ag**
- 2. Arwan Wiratman, S.Pd., M.Pd**

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

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Windi Febriani R
NIM : 20 0201 0067
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa:

1. Skripsi ini merupakan 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, 17 Februari 2025

3 membuat pernyataan,


Windi Febriani R

20 0201 0067

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi berjudul Pengembangan Modul Digital Interaktif *Game Based Learning* untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas IV pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadits materi Mari Mengkaji Surah At-tin di Madrasah Ibtidaiyah Al-Mu'minin Tellesang Kabupaten Wajo yang ditulis oleh Windi Febriani R Nomor Induk Mahasiswa (NIM) 2002010067, mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Palopo, yang dimunaqasyahkan pada hari Selasa, tanggal 26 Agustus 2025 M bertepatan dengan 2 Rabi'ul Awal 1447 H telah diperbaiki sesuai catatan dan permintaan Tim Penguji, dan diterima sebagai syarat meraih gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.).

Palopo, 2 September 2025

TIM PENGUJI

- | | | |
|---------------------------------|---------------|---|
| 1. Hasriadi, S.Pd., M.Pd. | Ketua Sidang | () |
| 2. Hasriadi, S.Pd., M.Pd. | Penguji I | () |
| 3. Subhan, S.Pd., M.Pd. | Penguji II | () |
| 4. Dr. H. Hisban Thaha, M.Ag. | Pembimbing I | () |
| 5. Arwan Wiratman, S.Pd., M.Pd. | Pembimbing II | () |

Mengetahui:

a.n. Rektor UIN Palopo



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

Ketua Program Studi



Dr. Andi Arif Pamessangi, S.Pd.I., M.Pd.
NIP 19910608 201903 1 007

PRAKATA

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ سَيِّدِنَا وَمَوْلَانَا
مُحَمَّدٍ وَعَلَى آلِهِ وَصَحْبِهِ أَجْمَعِينَ، أَمَّا بَعْدُ

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah Swt. Yang senantiasa menganugrahkan rahmat, hidaya, serta kekuatan lahir dan batin, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan judul “Pengembangan Modul Digital Game Based Learning untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Al-Qur’an Hadits Di Madrasah Ibtidaiyah Al-Mu’minun Kabupaten Wajo” setelah melalui proses yang panjang. Sholawat serta salam penulis tujukan kepada Nabi Muhammad saw. Kepada para keluarga, sahabat dan pengikut-pengikutnya.

Skripsi ini disusun sebagai syarat yang harus diselesaikan, guna memperoleh gelar sarjana pendidikan dalam bidang Pendidikan Agama Islam pada Universitas Islam Negeri Palopo (UIN). Penulisan skripsi ini dapat terselesaikan atas bantuan, bimbingan serta dorongan dari bapak pihak walaupun penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang tak terhingga, kepada:

1. Dr. Abbas Langaji, M. Ag, selaku Rektor IAIN Palopo, beserta Wakil Rektor I Dr. Munir Yusuf, S.Ag., M.Pd. Wakil Rektor II Bidang Dr. Masruddin,S.S., M.Hum. dan Wakil Rektor III Bidang Kemahasiswaan dan Kerjasama Dr. Takdir, SH.,MH.M.Kes.

2. Prof. Dr. H. Sukirman, S.S., M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Palopo, Wakil Dekan I Dr. Hj. Fausiah Zainuddin. M.Ag. Wakil Dekan II Hj. Nursaeni, S.Ag., M.Pd. dan Wakil Dekan III Dr. Taqwa, M.Pd.I.
3. Dr. Andi Arif Pamessangi, S.Pd., M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam, Hasriadi S.Pd., M.Pd. selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Agama Islam yang telah banyak membantu dan mengarahkan dalam penyelesaian skripsi.
4. Arwan Wiratman, S.Pd, M.Pd., selaku Pembimbing I, dan Dr. H Hisban Thaha, S.Ag M.Pd. selaku Pembimbing II. penulis ucapkan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada bapak yang telah memberikan arahan dan masukan melalui koreksian dalam naskah skripsi.
5. Hasriadi, S.Pd, M.Pd., selaku Penguji I, dan Subhan, S.Pd.I, M.Pd. selaku Penguji II. penulis ucapkan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada bapak yang telah memberikan masukan melalui koreksian dalam naskah skripsi.
6. Dr. H. Hisban Thaha, M.Ag selaku Dosen Penasehat Akademik.
7. Dr. Hj. Salmilah, S. Kom., M.Pd. selaku validator ahli media, Mawardi, S.Ag., M.Pd.I. selaku ahli materi, dan Sukmawaty, S.Pd., M. Pd. Selaku ahli bahasa yang telah memberikan saran dan masukan dalam penyelesaian skripsi ini.
8. Kepada Seluruh Dosen beserta staf pegawai IAIN Palopo yang telah mendidik penulis selama menempuh pendidikan di IAIN Palopo dan memberikan ilmu pengetahuan dalam menyusun skripsi ini.
9. Zainuddin., S. E., M. Ak. selaku Kepala Unit Perpustakaan beserta Karyawan dan Karyawati dalam ruang lingkup IAIN Palopo, yang telah banyak

membantu, khususnya dalam mengumpulkan literatur yang berkaitan dengan pembahasan skripsi ini.

10. Kepada Ustadz Andi Zansibar, S. Pd selaku Kepala Madrasah dan Ustadzah Elis Risna, S.Pd selaku wakil kepala Madrasah MI Al-Mu'minin Kabupaten Wajo. Ibu Marwah AM,S.Pd. selaku Guru Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadits sekaligus teman yang selalu menasehati dan menyemangati penulis.
11. Guru dan staf yang telah memberi izin dan bantuan dalam melakukan penelitian. Kepada Peserta didik MI Al-Mu'Minun Kabupaten Wajo yang telah bekerja sama dengan penulis dalam proses.
12. Dengan penuh rasa hormat dan cinta, penulis persembahkan ucapan terima kasih yang tak terhingga kepada kedua orang tua penulis, Bapak Rahman dan Mama Kasmira tercinta. Tanpa doa-doa kalian yang tak pernah putus, tanpa kasih sayang, dukungan, serta pengorbanan kalian, penulis tidak akan mampu mencapai titik ini. Terima kasih bapak dan Mama, atas segala jerih payah, keikhlasan, dan kesabaran dalam mendidik serta membimbing penulis hingga detik ini. Setiap langkah dalam perjalanan akademik ini adalah berkat perjuangan dan doa kalian. Tiada kata yang mampu menggambarkan betapa besar rasa syukur penulis memiliki orang tua yang luar biasa seperti kalian. Skripsi ini bukan hanya hasil kerja keras penulis, tetapi juga bukti cinta dan harapan yang telah kalian tanamkan sejak kecil. Semoga Allah swt senantiasa melimpahkan keberkahan, Kesehatan, serta kebahagiaan untuk kalian. Semoga suatu saat nanti penulis bisa membalas kebaikan kalian meski hanya sebagian kecil dari kasih sayang yang telah kalian berikan.

13. Kepada kakak penulis Indri Rahmadani, S.Kep, adik penulis Nabila Zahira, Kakak Ipar Ahmad Ridwan, dan keponakan tersayang penulis Arumi Inayah Ahmad dan seluruh keluarga besar penulis. Terima kasih yang mendalam penulis sampaikan telah menjadi bagian dari perjalanan ini, untuk setiap bantuan, dukungan, motivasi, dan bahkan gangguan kecil yang justru menjadi warna dalam menyelesaikan skripsi ini. Semoga Allah membalas setiap kebaikan kalian dengan keberkahan dan kebahagiaan tanpa batas. Semoga kita selalu menjadi keluarga yang saling menguatkan dalam segala apapun. Skripsi ini bukan hanya milik penulis, tapi juga bukti bahwa keluarga adalah sumber kekuatan terbesar dalam hidup penulis.
14. Kepada Nur Aisyah, Nurul Husna dan Ani penulis ucapkan terima kasih banyak atas kebersamaan sejak mahasiswa baru dan waktu luangnya dalam kebersamaan penulis selama menempuh pendidikan.
15. Kepada Sahra Tunniza dan Riri Ayu terima kasih telah kebersamaan penulis selama masa-masa sulit mengurus ke kampus sampai wisudah.
16. Kepada teman-teman seperjuangan PAIC 2020 yang tidak dapat disebutkan satu persatu, penulis ucapkan terima kasih karena telah kebersamaan.
17. Kepada teman-teman PLP II SMAN 8 Palopo, penulis ucapkan banyak terima kasih atas segala kenangan dan pengalaman yang luar biasa.
18. Kepada teman-teman KKN Desa Sumber Baru, Sukamaju selatan. Penulis ucapkan banyak terima kasih atas segala dukungan, pengalaman dan kenangan bersama kalian.

19. Terakhir untuk wanita hebat, diriku. *“Terima kasih untuk diriku sendiri yang sudah berjuang sejauh ini. Untuk semua air mata, Lelah, dan rasa ingin menyerah berhasil kulewati. Aku bangga pada diriku karena telah bertahan, belajar, dan terus melangkah meskipun jalannya tidak selalu mudah. Skripsi ini bukan sekadar tulisan,tapi bukti dari ketekunan dan kerja keras yang telah kutanam. Hari ini, aku merayakan diriku karena aku pantas untuk itu. Terima Kasih aku!”*

Akhir kata, penulis berharap skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi siapa yang membaca. Penulis sepenuhnya menyadari dalam penulisan skripsi ini masih terdapat kekurangan dan kekeliruan serta masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang sifatnya membangun penulis menerima dengan hati yang lapang dan ikhlas.

Palopo, 17 Februari 2025



WINDI FEBRIANI R

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN DAN SINGKATAN

A. Transliterasi Arab-Latin

Daftar huruf bahasa arab dan transliterasinya ke dalam huruf lain dapat dilihat pada tabel:

1. Konsonan

Tabel 01 Transliterasi 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 di atas)
ج	Jim	j	Je
ح	Ĥa	ĥ	ha (dengan titik dibawah)
خ	Kha	Kh	Ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	Žal	Ž	Zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	R	Er

ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	SY	Es dan Ya
ص	Ṣad	ṣ	es (dengan titik di bawah)
ض	Ḍad	ḍ	de (dengan titik di bawah)
ط	Ṭa	ṭ	te (dengan titik di bawah)
ظ	Ẓa	ẓ	Zet (dengan titik di bawah)
ع	`ain	`	Koma terbalik (di atas)
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Ki
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wau	W	We

هـ	Ha	H	Ha
ء	Hamzah	‘	Apostrof
ي	Ya	Y	Ye

Hamsah (ء) yang terletak di awal kata mengikuti vokalnya tanpa diberi tanda apa pun. Jika ia diletakkan di tengah atau di akhir, maka ditulis dengan tanda (‘).

2. Vocal

Vocal bahasa arab, seperti vocal bahasa Indonesia, terdiri atas vocal tunggal atau monoftong dan vocal rangkap atau diflong.

Vocal tunggal bahasa arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat transliterasinya sebagai berikut:

Tabel 02 Translitera Vocal Tunggal

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
َ	Fathah	A	A
ِ	Kasrah	I	I
ُ	Dammah	U	U

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

Tabel 03 Transliterasi Vocal Rangkap

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
يَ.اَ..	Fathah dan ya	Ai	a dan u
وَ.اَ..	Fathah dan wau	Au	a dan u

Contoh:

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

3. Maddah

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

Tabel 04 Tabel Transliterasi Maddah

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
يَ.اَ...اَ..	Fathah dan alif atau ya	Ā	a dan garis di atas
يَ.اِ..	Kasrah dan ya	Ī	i dan garis di atas
يَ.اُ..	Dammah dan wau	Ū	u dan garis di atas

Contoh:

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

4. Ta' Marbutah

Transliterasi untuk ta' marbutah ada dua, yaitu:

1. Ta' marbutah hidup

Ta' marbutah hidup atau yang mendapat harakat fathah, kasrah, dan dammah, transliterasinya adalah "t".

2. Ta' marbutah mati

Ta' marbutah mati atau yang mendapat harakat sukun, transliterasinya adalah "h".

- ##### 3. Kalau pada kata terakhir dengan ta' marbutah diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka ta' marbutah itu ditransliterasikan dengan "h".

Contoh:

- رَوْضَةُ الْأَطْفَالِ rawdah al-atfāl/raudhatul atfāl
- الْمَدِينَةُ الْمُنَوَّرَةُ al-madīnahal-munawwarah/al-madīnatul munawwarah
- طَلْحَةَ talhah

5. Syaddah (Tasydid)

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

Contoh:

- نَزَّلَ nazzala
- الْبِرُّ al-bir

6. Kata Sandang

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

1. Kata sandang yang diikuti huruf syamsiyah

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

2. Kata sandang yang diikuti huruf qamariyah

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

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

Contoh:

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

7. Hamzah

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

Contoh:

- تَأْخُذُ ta'khuzu
- شَيْءٌ syai'un
- النَّوْءُ an-nau'u
- إِنَّ inna

8. Penulisan Kata

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

Contoh:

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

9. Huruf Kapital

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

Contoh:

- الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ
- /Ar-rahmān ar-rahīm

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

Contoh:

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

10. Tajwid

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

B. Daftar Singkatan

Beberapa singkatan yang dilakukan adalah:

Swt.	: subhanahu wa ta'ala
saw	: shallallahu 'alaihi wa sallam
a.s	: 'alaihi al-salam
wr.	: Warahmatullahi
wb.	: Wabarakatuh
Q.S./...13	: Qur'an Surah Ali Imran: 102
SDN	: Sekolah Dasar Negeri
LKPD	: Lembar Kerja Peserta didik
PAI	: Pendidikan Agama Islam
SMP	: Sekolah Menengah Pertama
ASYEBU	: Asyiknya Belajar Wudu
Dkk	: Dan kawan-kawan
ADDIE	: Analisis, Desain, Development, Implementasi, Evaluasi
TIK	: Teknologi Informasi dan Komunikasi
EYD	: Ejaan Yang Disempurnakan

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
PRAKATA	v
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN DAN SINGKATAN	x
DAFTAR ISI	xix
DAFTAR AYAT	xxi
DAFTAR HADIST	xxii
DAFTAR TABEL	xxiii
DAFTAR GAMBAR	xxiv
DAFTAR LAMPIRAN	xxv
ABSTRAK	xxvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Batasan Masalah.....	6
C. Rumusan Masalah	7
D. Tujuan Penelitian	8
E. Manfaat Penelitian	8
F. Spesifikasi Produk yang Diharapkan	10
G. Asumsi dan Batasan Pengembangan.....	10
BAB II KAJIAN TEORI	11
A. Penelitian Terdahulu yang Relevan	11
B. Landasan Teori.....	16
C. Kerangka Pikir	32
BAB III METODE PENELITIAN	35
A. Jenis Penelitian.....	35
B. Lokasi dan Waktu Penelitian	36
C. Subjek dan Objek Penelitian	36
D. Prosedur Pengembangan	36

E. Teknik Pengumpulan Data.....	39
F. Teknik Analisis Data.....	47
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	50
A. Gambaran Umum.....	50
B. Hasil Penelitian	53
C. Pembahasan.....	68
BAB V PENUTUP	75
A. Kesimpulan	75
B. Implikasi Penelitian.....	77
C. Saran.....	78
DAFTAR PUSTAKA.....	80
LAMPIRAN	

DAFTAR AYAT

Kutipan Ayat 1 Q.S At-Tin/95:1-8.....	25
Kutipan Ayat 2 Q.S At-Tin/95:1-8.....	26

DAFTAR HADIST

Kutipan Hadist 1 HR. Tirmidzi.....	1
------------------------------------	---

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu yang Relevan	14
Tabel 2.2 Perbandingan antara modul cetak dan modul digital	18
Tabel 3.1 Kisi-kisi Lembar Validasi Meteri	41
Tabel 3.2 Kisi-kisi Lembar Validasi Bahasa.....	42
Tabel 3.3 Kisi-kisi Lembar Validasi Media.....	42
Tabel 3.4 Kisi-kisi Lembar Praktikalitas Guru	43
Tabel 3. 5 Kisi-kisi Lembar Praktikalitas Peserta Didik.....	44
Tabel 3. 6 Kisi-kisi Lembar Efektivitas Sebelum menggunakan Modul	45
Tabel 3. 7 Kisi-kisi Lembar Efektivitas Setelah menggunakan Modul	46
Tabel 3.8 Kriteria Kevalidan.....	49
Tabel 3.9 Kriteria Kepraktisan.....	49
Tabel 3.10 Kriteria Keefektivan.....	49
Tabel 4.1 <i>Flowchart</i> Modul Digital <i>Game Based Learning</i>	56
Tabel 4.2 Nama Tim Validator Ahli	59
Tabel 4.3 Hasil Validitas Ahli Media	59
Tabel 4.4 Komentar dan Saran Validitas Ahli Media	60
Tabel 4.5 Hasil Validitas Ahli Materi.....	60
Tabel 4.6 Komentar dan Saran Validitas Ahli Meteri.....	60
Tabel 4.7 Hasil Validitas Ahli Bahasa	63
Tabel 4.8 Hasil Uji Praktikalitas Pendidik Mata Pelajaran.....	63
Tabel 4.9 Hasil Uji Praktikalitas Peserta didik	64
Tabel 4.10 Hasil Minat Belajar Sebelum Menggunakan Modul Digital	66
Tabel 4.11 Hasil Minat Belajar Setelah Menggunakan Modul Digital.....	67

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Pikir	34
Gambar 4.1 Penyusunan Desain Modul.....	55
Gambar 4.2 Grafik Kevalidan Ahli Media.....	59
Gambar 4.3 Grafik Kevalidan Ahli Materi	61
Gambar 4.4 Grafik Kevalidan Ahli Bahasa	62
Gambar 4.5 Grafik Kepraktisan oleh Pendidik.....	63
Gambar 4.6 Grafik Kepraktisan oleh Peserta Didik.....	65
Gambar 4.7 Grafik Keefektifan Sebelum Menggunakan Modul Digital.....	66
Gambar 4.8 Grafik Keefektifan Setelah Menggunakan Modul Digital	67

DAFTAR LAMPIRAN

Link Modul Digital

Surat Keterangan Penelitian

Surat Telah Melakukan Penelitian

Surat Keterangan Judul Proposal

Lembar Persetujuan Seminar Proposal

Lembar Persetujuan Seminar Hasil

Lembar Nota Dinas Pembimbing

Lembar Nota Dinas Tim Penguji

Lembar Halaman Persetujuan Tim Penguji

Lembar Validasi Instrumen Penilaian Ahli

Lembar Validasi Ahli Media

Lembar Validasi Ahli Materi

Lembar Validasi Ahli Bahasa

Lembar Praktikalisisasi Pendidik PAI

Lembar Angket Respon Praktikalitas Peserta Didik

Lembar Angket Keefektifan Sebelum Menggunakan Modul Digital

Lembar Angket Keefektifan Setelah Menggunakan Modul Digital

Hasil Angket Praktikalitas Peserta Didik

Hasil Angket Respon Peserta didik Sebelum Menggunakan Modul

Hasil Angket Respon Peserta didik Setelah Menggunakan Modul

Dokumentasi

ABSTRAK

ABSTRAK

Windi Febriani R, 2025 “*Pengembangan Modul Digital Interaktif Game Based Learning untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Mata Pelajaran Al-Qur’an Hadits di Madrasah Ibtidaiyah Al-Mu’minun.*” Skripsi Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri Palopo. Dibimbing oleh H. Hisban Thaha dan Arwan Wiratman.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui analisis kebutuhan, desain, validitas, praktisan, dan efektifan modul *digital interaktif game base learning* Mata Pelajaran Al-Qur’an Hadis di MI Al-Mu’minun kabupaten Wajo. Jenis penelitian ini menggunakan penelitian *R&D (Research & Development)* dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Subjek dalam penelitian ini peserta didik kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Al-Mu’minun Tellesang Kabupaten Wajo dengan jumlah 18 orang dan 1 guru mata pelajaran Al-Qur’an Hadits. Metode pengumpulan data melalui observasi, wawancara dan angket. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis data kualitatif dan analisis data kuantitatif. Adapun hasil penelitian ini adalah Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Desain modul dikembangkan dengan memanfaatkan aplikasi digital yang dilengkapi video, gambar, serta permainan edukatif. Hasil validasi menunjukkan modul sangat valid (ahli materi 95%, ahli media 75%, ahli bahasa 88,8%). Uji praktikalitas memperoleh kategori sangat praktis (guru 96,15% dan peserta didik 93,05%). Uji efektivitas menunjukkan peningkatan minat belajar dari 69,12% (efektif) menjadi 98,18% (sangat efektif). Dengan demikian, modul digital interaktif berbasis *game-based learning* layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran Al-Qur’an Hadis di Madrasah Ibtidaiyah Al-Mu’minun Tellesang Kabupaten Wajo.

Kata kunci: Pengembangan, Modul Digital, *Game Based Learning*

Verified by UPT Pengembangan Bahasa IJIN Palopo	
Date	Signature
12/09/2025	Jly

ABSTRACT

Windi Febriani R., 2025. *“Development of an Interactive Digital Module Based on Game-Based Learning to Enhance Students’ Learning Interest in the Subject of Al-Qur’an Hadith at Madrasah Ibtidaiyah Al-Mu’minun.”* Thesis of Islamic Educational Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Universitas Islam Negeri Palopo. Supervisors: H. Hisban Thaha and Arwan Wiratman.

This study aims to determine the needs analysis, design, validity, practicality, and effectiveness of an interactive digital module based on game-based learning for the Al-Qur’an Hadith subject at MI Al-Mu’minun, Wajo Regency. The research employed Research and Development (R&D) with the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The subjects were 18 fourth-grade students of MI Al-Mu’minun Tellesang, Wajo Regency, and one Al-Qur’an Hadith teacher. Data collection techniques included observation, interviews, and questionnaires. Data were analyzed using both qualitative and quantitative approaches. The results show that the needs analysis indicated students require interactive and engaging learning media. The module was designed using digital applications equipped with videos, images, and educational games. Validation results showed that the module was highly valid (material expert: 95%, media expert: 75%, language expert: 88.8%). The practicality test indicated the module was highly practical (teachers: 96.15%, students: 93.05%). The effectiveness test demonstrated an increase in students’ learning interest from 69.12% (effective) to 98.18% (highly effective). Thus, the interactive digital module based on game-based learning is feasible to be used as an alternative learning medium for the Al-Qur’an Hadith subject at MI Al-Mu’minun Tellesang, Wajo Regency.

Keywords: Development, Digital Module, Game-Based Learning

Verified by UPT Pengembangan Bahasa UIN Palopo	
Date	Signature
12/09/2025	Jly

ملخص

ويندي فبرياني ر.، ٢٠٢٥. "تطوير وحدة تعليمية رقمية تفاعلية بالتعلم القائم على الألعاب لزيادة دافعية التعلم لدى التلاميذ في مادة القرآن والحديث بالمدرسة الابتدائية المؤمنون"، رسالة جامعية في برنامج دراسة التربية الإسلامية، كلية التربية والعلوم التعليمية، جامعة بالويو الإسلامية الحكومية. بإشراف حصبان طه وأروان ويراتمان.

يهدف هذا البحث إلى معرفة تحليل الاحتياجات، وتصميم، وصلاحية، وسهولة الاستخدام، وفعالية الوحدة التعليمية الرقمية التفاعلية بالتعلم القائم على الألعاب في مادة القرآن والحديث بمدرسة "المؤمنون" الابتدائية في محافظة واجو. نوع البحث المستخدم هو البحث والتطوير وفق أنموذج أدبي (التحليل، التصميم، التطوير، التنفيذ، التقييم). أما عينة البحث فتتكون من ١٨ تلميذاً من الصف الرابع في المدرسة الابتدائية المؤمنون تليسانغ بمحافظة واجو، ومعلم واحد لمادة القرآن والحديث. أما طرق جمع البيانات فشملت الملاحظة، والمقابلة، والاستبيان. وتم تحليل البيانات باستخدام التحليلين النوعي والكمي. أظهرت نتائج البحث أن تحليل الاحتياجات يدل على حاجة التلاميذ إلى وسيلة تعليمية تفاعلية وممتعة. وقد تم تصميم الوحدة التعليمية بالاعتماد على تطبيقات رقمية مدعّمة بالفيديوهات والصور والألعاب التعليمية. أما نتائج التحقق من الصلاحية فقد أظهرت أن الوحدة التعليمية "صالحة جداً"، حيث حصلت على (٩٥٪) من خبير المادة، و(٧٥٪) من خبير الوسائل، و(٨٨,٨٪) من خبير اللغة. كما أن نتائج اختبار سهولة الاستخدام أظهرت أنها "عملية جداً"، بنسبة (٩٦,١٥٪) من المعلم و(٩٣,٠٥٪) من التلاميذ. وأثبت اختبار الفعالية ارتفاع دافعية التعلم من (٦٩,١٢٪) بدرجة "فعال" إلى (٩٨,١٨٪) بدرجة "فعال جداً". وبناءً على ذلك، يمكن القول إن الوحدة التعليمية الرقمية التفاعلية بالتعلم القائم على الألعاب صالحة جداً وقابلة للتطبيق كبديل من وسائل التعليم في مادة القرآن والحديث بالمدرسة الابتدائية المؤمنون بمحافظة واجو.

الكلمات المفتاحية: تطوير، وحدة تعليمية رقمية، التعلم القائم على الألعاب

Verified by UPT Pengembangan Bahasa UIN Palopo	
Date	Signature
12/09/2025	Jhy

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan hal yang tidak dapat dipisahkan di kehidupan manusia, sebab pendidikan merupakan suatu wadah untuk mengembangkan potensi diri. Berdasarkan undang-undang tentang sistem pendidikan nasional pasal 1 nomor 1 Republik Indonesia mengenai pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengembalian diri, kepribadian yang baik, kecerdasan, akhlak yang mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.¹ Hadist rasullullah saw. Juga menegaskan pentingnya pendidikan agama islam diterapkan dalam diri seorang muslim agar mampu memudahkan dirinya menuju kepada kebaikan dunia dan akhirat, Rasulullah saw. bersabda:

عَنْ أَبِي هُرَيْرَةَ قَالَ قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ مَنْ سَلَكَ طَرِيقًا يَلْتَمِسُ فِيهِ عِلْمًا سَهَّلَ اللَّهُ لَهُ طَرِيقًا إِلَى الْجَنَّةِ. (رواه الترمذي).

Terjemahnya:

“Dari Abu Hurairah berkata: Rasulullah saw. bersabda: “Barangsiapa menempuh jalan untuk mencari ilmu, maka Allah akan memudahkan baginya jalan menuju surga”. (HR. At-Tirmidzi).²

¹ Asep Mulyadi, dkk “Pengembangan Media Digital Untuk Meningkatkan Minat Pendahuluan” 18, no. 2 (2022): 268–86

²Abu Isa Muhammad bin Isa bin Saurah, *Sunan At-Tirmidzi*, Kitab. Al-‘Ilmu, Juz 4, No. 2655, (Beirut-Libanon: Darul Fikri, 1994), 294

Hadist ini menunjukkan betapa mulianya ilmu dalam islam dan bagaimana menuntut ilmu bisa menjadi salah satu cara untuk mendekati diri kepada Allah dan mencapai keselamatan di akhirat. Menuntut ilmu di sini bukan hanya terbatas pada ilmu agama, tetapi mencakup segala ilmu yang bermanfaat bagi umat manusia. Hadis ini juga menekankan pentingnya niat yang benar dalam menuntut ilmu, yaitu untuk mendekati diri kepada Allah, bukan untuk tujuan duniawi semata.

Seiring perkembangan zaman, teknologi digital telah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari, termasuk dalam dunia anak-anak. Saat ini anak-anak sudah mulai menggunakan *smartphone* sejak usia dini, bahkan pada usia 3-5 tahun mereka sudah terbiasa bermain game, menonton video, atau mengakses aplikasi digital di *smartphone* orang tua mereka.³ Dalam berbagai survei dan pengamatan, anak-anak usia SD atau MI rata-rata sudah mahir mengoperasikan *smartphone* untuk kegiatan belajar yang positif. Fenomena ini membawa tantangan sekaligus peluang bagi dunia Pendidikan. Di satu sisi, penggunaan *smartphone* yang tidak terarah dapat menurunkan minat belajar siswa. Namun di sisi lain, jika dimanfaatkan dengan tepat, *smartphone* dapat menjadi media belajar yang menarik dan efektif. Salah satu strategi yang dapat digunakan adalah *Game Based Learning*, yaitu pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan elemen permainan dalam kegiatan belajar. *Game Based Learning* mampu meningkatkan minat dan keterlibatan siswa karena menghadirkan suasana belajar yang menyenangkan.⁴ Penggunaan modul digital ini

³ UNICEF Indonesia, Dampak Teknologi Digital terhadap Anak Usia Dini di Indonesia, 2021.

⁴ Anggraeni, D., Herlambang, A.D., & Afrianto, T. (2024). Pengaruh Game Based Learning Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Kuliah Pemrograman Dasar. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 8(3).

tidak hanya menjadi pembelajaran lebih modern dan interaktif, tetapi juga sejalan dengan kebiasaan peserta didik yang akrab dengan teknologi.

Faktor sosial yang menonjol mencakup beragam gaya belajar siswa, tingkat pemahaman awal terhadap konsep-konsep ekologi, dan preferensi terhadap media pembelajaran yang interaktif, keberhasilan suatu media pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh kualitas materi tetapi juga sejauh mana media tersebut dapat memenuhi kebutuhan dan ekspektasi sosial siswa dan guru.⁵ Dalam mewujudkan potensi peserta didik, guru adalah komponen utamanya dari pelaksanaan pendidikan yang merancang dan menciptakan proses pembelajaran yang efektif dan efisien. Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk meningkatkan minat belajar siswa yaitu dengan memanfaatkan media digital sebagai kreasi dalam media pembelajaran.⁶ Media pembelajaran sangatlah penting digunakan saat belajar mengajar. Kedudukan dari media pembelajaran sangat berpengaruh dikarenakan jadi alat bantu yang efektif atau dependent media serta akan jadi bahan ajar yang dipakai mandiri oleh siswa atau independent media. Proses belajar tidak akan bisa berjalan dengan baik jika tak didukung media pembelajaran, dikarenakan fungsi media sendiri yakni memudahkan pensisik serta peserta didik.⁷

⁵ Rahma Binti Pageno, Salmilah Salmilah, and Arwan Wiratman, "Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Doratoon Pada Materi Ekosistem Siswa Kelas V SDN 09 Mattekko," *Jurnal Pendidikan Refleksi* 12, no. 4 (2024): 241–54, <https://p3i.my.id/index.php/refleksi>.

⁶ Rosi Purwanti, M. Rusdi, and Akhmad Habibi, "Pengembangan Modul Game Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Dan Kreatif Mata Pelajaran Ipa Bagi Peserta Didik Tunadaksa Kelas Xii Smalb Negeri Kota Jambi," *Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Ilmu Sosial* 3, no. 2 (2022): 1065–78, <https://doi.org/10.38035/jmpis.v3i2.1345>.

⁷ Rachma Dwi Yanti, Hisban Thaha, and Mirnawati, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Animasi Pada Peserta Didik Sd," *MUBTADI: Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah* 4, no. 1 (2022): 81–95, <https://doi.org/10.19105/mubtadi.v4i1.6357>.

Modul digital disusun dengan tampilan yang berbeda karena disusun dengan layanan digital yang memiliki kelebihan praktis dan mudah dalam penggunaannya. Selain itu, dilengkapi dengan gambar dan video pembelajaran yang dapat menarik minat peserta didik untuk mempelajarinya. Modul digital dapat dikembangkan lebih menarik dengan penyajian materi yang ilustratif bersifat relevan dan kontekstual sehingga mudah dipahami, selain daripada bentuk penyajian yang disusun sedemikian rupa maka modul digital dapat diintegrasikan sebuah permainan berbasis website yang bersifat edukasi. Metode juga mempunyai kedudukan yang sangat penting karena metode mendukung keberhasilan pembelajaran, ini disebabkan karena para ahli sepakat bahwa seorang guru yang telah diberikan tugas untuk mengajar haruslah seorang profesional yang dapat dilihat atas pemahamannya terhadap suatu pembelajaran dengan metode pembelajaran.⁸ Kemampuan mengintegrasikan media belajar yang kombinasi teks, gambar atau video.⁹

Seiring perkembangan zaman, teknologi digital telah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari, termasuk dalam dunia anak-anak. Saat ini anak-anak sudah mulai menggunakan *smartphone* sejak usia dini, bahkan pada usia 3-5 tahun mereka sudah terbiasa bermain game, menonton video, atau mengakses aplikasi digital di *smartphone* orang tua mereka.¹⁰ Dalam berbagai survei dan pengamatan, anak-anak usia SD atau MI rata-rata sudah mahir mengoperasikan *smartphone* untuk kegiatan

⁸ Hasriadi, *Strategi Pembelajaran*, cet 1 (Gampingan RT 003: Agustus 2022).

⁹ Subhan, Penerapan Sistem Informasi (Si-Pappa) dalam meningkatkan efektivitas layanan PAUD Masa Pandemi di Kota Palopo. 2023

¹⁰ UNICEF Indonesia, Dampak Teknologi Digital terhadap Anak Usia Dini di Indonesia, 2021.

belajar yang positif. Fenomena ini membawa tantangan sekaligus peluang bagi dunia Pendidikan. Di satu sisi, penggunaan *smartphone* yang tidak terarah dapat menurunkan minat belajar siswa. Namun di sisi lain, jika dimanfaatkan dengan tepat, *smartphone* dapat menjadi media belajar yang menarik dan efektif. Salah satu strategi yang dapat digunakan adalah *Game Based Learning*, yaitu pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan elemen permainan dalam kegiatan belajar. *Game Based Learning* mampu meningkatkan minat dan keterlibatan siswa karena menghadirkan suasana belajar yang menyenangkan.¹¹ Penggunaan modul digital ini tidak hanya menjadi pembelajaran lebih modern dan interaktif, tetapi juga sejalan dengan kebiasaan peserta didik yang akrab dengan teknologi.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi, peneliti menemukan bahwa minat belajar peserta didik masih rendah. Hal ini disebabkan peserta didik merasa jenuh dengan pembelajaran yang begitu saja dan tidak merasakan pembelajaran yang bervariasi dan merasa tidak terlibat langsung dalam proses pembelajaran sehingga banyak diantara peserta didik yang tidak memperhatikan pendidik saat menjelaskan bahkan ada yang bermain saat pembelajaran berlangsung. Berdasarkan uraian tersebut peneliti bermaksud mengembangkan media pembelajaran berupa modul digital interaktif sebagai alat dan bahan dalam pembelajaran dengan judul penelitian “Pengembangan Modul *Digital Interaktif Game Based Learning* dalam Meningkatkan Minat belajar Siswa kelas IV pada Mata Pelajaran Al-Qur’an Hadits di MI Al-Mu’minun Tellesang Kabupaten Wajo”. Dengan menggunakan media

¹¹ Anggraeni, D., Herlambang, A.D., & Afrianto, T. (2024). Pengaruh *Game Based Learning* Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Kuliah Pemrograman Dasar. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 8(3).

modul *digital interaktif game based learning* pada pembelajaran diharapkan mampu menciptakan kegiatan pembelajaran yang lebih efektif, menarik, serta memotivasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pembelajaran yg berbasis permainan atau *game* yang dapat memberikan pengalaman belajar yang bermakna dan mampu meningkatkan kemampuan pemahaman dan pengetahuan sehingga mempengaruhi minat belajar peserta didik. Dimana tujuan dari penelitian ini agar minat belajar peserta didik bisa berkembang sehingga menarik perhatian mereka untuk fokus terhadap pelajaran yang berlangsung.

B. Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, maka Batasan masalah di dalam penelitian ini yaitu:

1. Penelitian hanya mencakup analisis kebutuhan, desain, validitas, praktikalitas, dan efektivitas pengembangan modul digital interaktif berbasis game based learning pada mata pelajaran AL-Qur'an Hadits.
2. Subjek penelitian dibatasi pada siswa kelas IV dengan jumlah 18 orang dan satu guru Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadits MI Al-Mu'minin Kabupaten Wajo
3. Materi yang digunakan dalam pengembangan modul dibatasi pada materi Surah At-Tin, sesuai dengan focus kurikulum yang berlaku di MI Al-Mu'minin Kabupaten Wajo.
4. Praktikalitas produk ditinjau dari respon guru dan siswa terhadap kemudahan penggunaan dan keterpahaman isi modul

5. Efektivitas modul ditinjau dari peningkatan minat belajar siswa setelah menggunakan modul digital interaktif berbasis game

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah di dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana analisis kebutuhan pada pengembangan modul *digital interaktif game based* Mata Pelajara Al-Qur'an Hadis di MI Al-Mu'minin Kabupaten Wajo?
2. Bagaimana validitas pada pengembangan modul *digital interaktif game based learning* Mata Pelajaran AL-Qur'an Hadis di MI Al-Mu'minin Kabupaten Wajo?
3. Bagaimana Desain pada pengembangan modul *digital interaktif game based learning* Mata Pelajaran AL-Qur'an Hadis di MI Al-Mu'minin Kabupaten Wajo?
4. Bagaimana praktikalitas pada pengembangan modul *digital interaktif game based learning* Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadis di MI Al-Mu'minin Kabupaten Wajo?
5. Bagaimana Efektivitas pada pengembangan modul *digital interaktif game based learning* Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadis di MI Al-Mu'minin Kabupaten Wajo?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian rumusan masalah tersebut maka dapat dirumuskan tujuan pengembangan penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui bagaimana analisis kebutuhan modul *digital interaktif game based learning* Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadis di MI Al-Mu'minin Kabupaten Wajo.
2. Untuk mengetahui bagaimana Desain modul *digital interaktif game based learning* Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadis di MI Al-Mu'minin kabupaten Wajo
3. Untuk mengetahui bagaimana validitas modul *digital interaktif game based learning* Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadis di MI Al-Mu'minin kabupaten Wajo
4. Untuk Mengetahui praktikalitas modul *digital interaktif game based learning* Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadis di MI Al-Mu'minin Kabupaten Wajo.
5. Untuk mengetahui bagaimana efektivitas modul *digital interaktif game based learning* Mata Pelajaran AL-Qur'an Hadis di MI Al-Mu'minin Kabupaten Wajo.

E. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan pada pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan bisa dijadikan sebagai tambahan wawasan peneliti maupun pembaca, serta penelitian ini bermanfaat sebagai bahan referensi untuk penelitian lebih lanjut, dengan tema yang sama akan tetapi

menggunakan metode dan teknik analisa yang berbeda, demi kemajuan ilmu pengetahuan.

2. Manfaat praktis

Adapun manfaat praktis penelitian ini adalah:

a. Bagi peneliti

Peneliti memperoleh suatu pengetahuan baru dalam penelitian sebagai calon guru PAI sehingga kelak dapat digunakan untuk mengetahui pola belajar siswa.

b. Bagi siswa

Siswa yang berpartisipasi dalam penelitian ini dapat mendapatkan manfaat untuk meningkatkan aspek kognitif siswa dengan mendapatkan pembelajaran game base learning dalam penelitian ini.

c. Bagi guru

Guru-guru dapat memperoleh manfaat yang dapat digunakan sebagai sebuah variasi dalam strategi mengajar sehingga bisa menciptakan suatu metode belajar yang lebih inovatif, kreatif dan menyenangkan.

d. Bagi sekolah

Penelitian ini dapat bermanfaat sebagai informasi dalam rangka meningkatkan kualitas dan mutu dalam proses pembelajaran Al-Qur'an Hadis untuk sekolah yang diteliti.

F. Spesifikasi produk yang diharapkan

Spesifik produk yang akan dikembangkan dalam Penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini menghasikan modul *digital interaktif berbasis game based learning* Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadis di MI Al-Mu'Minun Wajo.
2. Modul yang dikembangkan menggunakan layout yang didesain melalui aplikasi canva dengan ukuran modul yaitu A4 yang memuat satu pebelajaran dalam satu sub tema.
3. Format modul digital yang dihasilkan dapat diakses melalui link yang telah tersedia.

G. Asumsi dan keterbatasan pengembangan

Asumsi dalam Penelitian dan pengembangan modul *digital Interaktif berbasis game based learning* ini adalah sebagai berikut:

1. Asumsi pengembangan
 - a. Peserta didik mendapatkan pengalaman belajar yang bermakna dan tidak monoton pada buku pekat di sekolah.
 - b. Diharapkan peserta didik dapat belajar dengan mandiri.
2. Keterbatasan pengembangan
 - a. Produk yang dihasilkan berupa modul *digital Interaktif berbasis game based learning* yang terbatas hanya pada Mata Pelajaran AL-Qur'an Hadis.
 - b. Produk yang dihasilkan hanya dapat digunakan melalui *Handphone*, laptop, komputer, maupun tablet dan hanya dapat diakses menggunakan internet.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Penelitian Terdahulu yang relevan

Penelitian yang dilakukan tidak terlepas dari Penelitian terdahulu yang relevan. Dengan ini dapat memperkuat hasil Penelitian, sebagai bahan atau pedoman dalam Penelitian yang dilakukan dan untuk membandingkan dengan Penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Penelitian yang memiliki kaitan dengan pengembangan modul *digital interaktif berbasis game based learning* pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis, diantaranya sebagai berikut:

1. Penelitian Anita Oktariani Efitri pada tahun 2021 dengan judul Pengembangan E-modul menggunakan canva pada Pelajaran Fiqih di MTSN 1 Sawahlunto. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana validitas dan praktikalitas pengembangan e-modul menggunakan canva. Metode yang digunakan pada penelitian ini menggunakan metode 4-D (*define, design, development, and disseminate*). Namun, penulis menggunakan model 4-D hanya sampai pada tahap development. Alasan memilih model ini karena model ini mudah dimengerti dan sering dipakai untuk penelitian pengembangan. Hasil dari penelitian e-modul menggunakan canva sudah baik atau layak digunakan, hasil analisis e-modul menggunakan aplikasi canva menunjukkan nilai analisis e-modul menunjukkan 93,8% dengan kategori sangat valid. Sedangkan hasil uji praktikalitas dinyatakan praktis dengan presentasi total sebesar 85,2% dengan kategori sangat prakttis. Jadi penelitian ini menghasilkan e-modul pembelajaran fiqih memenuhi kriteria sangat

baik sehingga dapat digunakan pada jenjang Sekolah MTSN sebagai pegangan bahan ajar didalam kelas.¹²

2. Penelitian Rosi Purwanti, M. Rusdi dan Akhmad Habibi pada tahun 2022 dengan judul Pengembangan Modul *Game Based Learning* Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Kreatif Mata Pelajaran IPA bagi Peserta Didik Tunadaksa Kelas XII SMALB Negeri Kota Jambi. Tujuan Penelitian ini yaitu mengembangkan Modul *game Based Learning* untuk meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Kreatif Mapel IPA Bagi Peserta Didik Tunadaksa. Jenis Penelitian ini adalah Penelitian *Research and Development (R&D)*. Penelitian ini dilakukan di SLB Negeri Prof. Dr. Sri Soedewi Masjchun Sofwan, SH Jambi. Tahap pengembangan ini menggunakan model *ADDIE*, Penelitian yang dilakukan menghasilkan produl modul Game based Learning korosi pada Logam IPA SMALB Kelas XII. Berdasarkan review para Ahli tersebut maka didapatkan penilaian akhir modul memenuhi kriteri yag sangat baik dengan rata-rata keseluruhan skor dari masing-masing ahli, yaitu 9,57, 9,51 dan 9,02. Modul juga dinyatakan valid dan dapat diterapkan pada uji lapangan. Pada uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil didapatkan rata-rata keseluruhan skor dari 5 aspek yang terdapat dalam angket memenuhi kriteria penilaian yaitu sangat praktis dengan nilai 8,9. Untuk itu dapat disimpulkan bahwa modul yang dikembangkan baik, menarik, memenuhi kriteria layak dan dapat disarankan untuk dimanfaatkan

¹² Anita Oktariani Efitri, Pengembangan E-Modul Menggunakan Canva Pada Mata Pelajaran Fiqih Di MTSN 1 Sawahlunto. (2021). 25-60.

dalam pembelajaran dikelas secara tatap muka maupun digunakan secara mandiri oleh pendidik dan peserta didik.¹³

3. Penelitian Hajar Ismail dengan judul Pengembangan *E-modul* Berbasis Aplikasi Canva dan *Heyzine* pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 03 Palopo. Penelitian ini bertujuan untuk memperkirakan pengembangan e-modul berbantuan Canva dan *Heyzine* pada mata pelajaran pendidikan agama islam. Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode *ADDIE* yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Adapun hasil penelitian ini adalah uji validitasnya telah diperoleh hasil dari beberapa validator yakni, ahli media 84,21% dan ahli bahasa 81,81% dengan kategori valid. Uji praktikalitasnya diperoleh 98% oleh pendidikan dan 91% oleh peserta didik dengan kategori sangat praktis. Dan uji eektivitasnya diperoleh ketuntasan klasikal 93% tes uraian dan 87% tes pilihan ganda dengan kategori sangat efektif digunakan dalam pembelajaran. Jadi penelitian Pengembangan *E-modul* Berbasis Aplikasi Canva dan *Heyzine* pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam memenuhi kriteria sangat baik dapat digunakan pada jenjang sekolah menengah pertama sebagai bahan ajar di kelas.¹⁴

¹³ Purwanti, Rusdi, and Habibi, “Pengembangan Modul Game Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Dan Kreatif Mata Pelajaran Ipa Bagi Peserta Didik Tunadaksa Kelas Xii Smalb Negeri Kota Jambi.”

¹⁴ Hajar Ismail, “Pengembangan E-Modul Berbasis Aplikasi Canva Pada Mata Pelajaran PAI Di SMP Negeri 3 Palopo,” *Institut Agama Islam Negeri Palopo*, 2023, 50–130.

Tabel 2.1 Perbandingan Penelitian terdahulu yang Relevan

no	Nama Peneliti	Persamaan	Perbedaan	Hasil
1	Anita Oktariani Efitri (2021)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sama-sama mengembangkan media pembelajaran <i>e-modul</i>. 2. Sama-sama menggunakan aplikasi canva untuk membuat <i>e-modul</i>. 3. Dari rumusan masalah sama-sama untuk mengetahui bagaimana validitas dan praktikalitas <i>e-modul</i>. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Objek Penelitian ini di MTSN sedangkan objek Penelitian saya di Madrasah Ibtidaiyah. 2. Dari segi pembahasan, <i>e-modul</i> ini membahas materi tentang materi fiqih. Sedangkan Penelitian saya membahas materi Tajwid 3. Metode Penelitian ini menggunakan metode 4D sampai tahap <i>disseminate</i>, sedangkan Penelitian saya menggunakan model <i>ADDIE</i> sampai tahap evaluasi. 4. Pada Penelitian yang akan dilakukan berbasis <i>game based learning</i>. 5. Teknik pengumpulan data hanya menggunakan 	<i>e-modul</i> pembelajaran ini memenuhi kriteria sangat baik sehingga dapat digunakan pada jenjang sekolah di MTSN 1 Sawahlunto sebagai pegangan bahan ajar.

2	Rosi Purwanti (2022)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sama-sama menggunakan metode game based learning. 2. Sama-sama menggunakan metode Penelitian <i>ADDIE</i>. 	<p>lembar validasi dan wawancara.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pada penelitian ini mengembangkan modul ajar, sedangkan penelitian yang akan dilakukan menggunakan <i>e-modul</i>. 2. Penelitian ini dilaksanakan di SMALB Kelas XII, sedangkan penelitian yang akan dilaksanakan berfokus pada Madrasah Ibtidaiyah Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadis. 	<p>modul yang dikembangkan baik, menarik, memenuhi kriteria layak dan dapat disarankan untuk dimanfaatkan dalam pembelajaran dikelas secara tatap muka maupun digunakan secara mandiri oleh pendidik dan peserta didik.</p>
3	Hajar Ismail (2023)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sama-sama mengembangkan bahan ajar <i>e-modul</i>. 2. Penelitian ini dengan Penelitian yang akan dilakukan sama-sama untuk mengetahui bagaimana validitas dan praktikalitas pengembangan modul. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pada Penelitian ini <i>e-modul</i> pembelajaran berfokus pada jenjang pendidikan agama islam di SMP. Sedangkan Penelitian yang akan dilakukan berfokus pada jenjang Madrasah Ibtidaiyah. 2. Penelitian yang akan dilakukan berbasis <i>game based learning</i>. 	<p>Produk yang dikembangkan berupa <i>e-modul</i> menggunakan aplikasi Canva dan <i>Heyzine</i> yang memiliki efektivitas, validasi dan praktikalitas yang tergolong sangat baik terhadap mata pelajaran</p>

3. Kemudian dari metode yang digunakan sama-sama menggunakan metode Penelitian *ADDIE*.
4. Aplikasi yang digunakan untuk membuat modul yaitu aplikasi canva.
- Pendidikan Agama Islam.

B. Landasan Teori

1. Modul *Digital*

Modul adalah suatu kegiatan belajar terencana yang didesain guna membantu siswa menyelesaikan tujuan-tujuan tertentu dengan cara pengorganisasian materi pelajaran yang disesuaikan dengan pribadi individu itu sendiri sehingga dapat memaksimalkan kemampuan intelektualnya. Modul dirancang secara khusus dan jelas berdasarkan kecepatan pemahaman masing-masing siswa, sehingga mendorong siswa untuk belajar sesuai dengan kemampuannya. Seiring dengan perkembangan IPTEK saat ini mulai terjadi transisi dari media cetak menjadi media digital.¹⁵

Modul dan modul *digital* secara esensi sama, yaitu sebagai bahan ajar yang dapat digunakan peserta didik untuk belajar secara mandiri. Berdasarkan Kemendikbud, 2017 bahwa modul *digital* merupakan sebuah bentuk penyajian

¹⁵ Azkiya Hidayanti, "Pengembangan Modul Berbasis Nilai-Nilai Pendidikan Multikultural Di Sekolah Dasar Ilam," *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah* 7.2 (2022): 409–27, [https://doi.org/DOI:10.25299/al-thariqah.2022.vol7\(2\).10851](https://doi.org/DOI:10.25299/al-thariqah.2022.vol7(2).10851).

bahan belajar mandiri yang disusun secara sistematis ke dalam unit pembelajaran tertentu, yang disajikan dalam format elektronik, di mana setiap kegiatan pembelajaran di dalamnya dihubungkan dengan tautan (*link*) sebagai navigasi yang membuat peserta didik menjadi lebih interaktif dengan program, dilengkapi dengan penyajian video tutorial, animasi dan audio untuk memperkaya pengalaman belajar, sehingga menjadikan peserta didik lebih interaktif.¹⁶

Proses visualisasi sebuah modul dalam mendesain penyajian materi dalam penyusunannya bertujuan untuk menguraikan materi, setidaknya harus dapat memenuhi empat hal, yaitu memastikan keterbacaan, mengurangi usaha pembelajar untuk menginterpretasikan pesan, meningkatkan keterlibatan aktif pembelajar dan memberikan focus pada bagian pesan, maksud dan materi.¹⁷ Dalam proses desain untuk visualisasi dan tata letak dalam menyusun *e-modul* membutuhkan suatu aplikasi desain. Seiring berkembangnya teknologi, berbagai macam aplikasi desain yang dapat digunakan salah satunya adalah aplikasi *Canva Education*. Aplikasi *canva education* merupakan aplikasi untuk pendidikan yang dapat membantu dan memudahkan dalam membuat konten pelajaran dengan menggunakan beragam template, elemen, gambar dan fitur yang menarik. Oleh karena itu, keunggulan yang dimiliki oleh aplikasi tersebut sangat dapat dimanfaatkan untuk mendesain *e-modul*. Berdasarkan proses penyusunan modul tersebut maka *e-modul* memiliki karakteristik sebagai berikut:

¹⁶ Winna Wirianti, Najuah najuah, Pristi Suhendro Lukitoyo, Modul Elektronik: Prosedur Penyusunan Dan Aplikasinya (Yayasan Kita Menulis, 2020).

¹⁷ Winna Wirianti, Najuah najuah, Pristi Suhendro Lukitoyo, Modul Elektronik: Prosedur Penyusunan dan Aplikasinya (Yayasan Kita Menulis, 2020).

- 1) Jenis file yang dapat disimpan dalam *handphone, flashdisk, computer/PC* yang dapat digunakan secara online, sehingga dapat dipelajari kapan dan dimanapun.
- 2) Modul digital juga dilengkapi animasi, visual, audio dan simulasi praktikum sehingga peserta didik dapat mengetahui ketuntasan belajar melalui evaluasi mandiri yang interaktif.

Table 2.2 Perbandingan antara Modul Cetak dan *E-Modul*

Modul Cetak	Modul digital
Format bentuk penyajian yang digunakan berbentuk kertas yang dicetak	Format yang digunakan dengan penyajiannya digital/elektronik (dapat berupa file, doc, exe swf, dll)
Dapat digunakan langsung tanpa perangkat tambahan	Cara penggunaannya dengan ditampilkan melalui <i>handphone, laptop</i> dan <i>computer</i> .
Informasi tersimpan pada kertas	Menggunakan <i>CD, USB, Flashdisk, memori card</i> atau penyimpanan <i>handphone</i> sebagai medium penyimpanan datanya.
Berbentuk fisik, untuk membawa dibutuhkan ruang untuk meletakkan.	Lebih praktis untuk dibawa.
Umur pemakaian bergantung pada kualitas kertas, mudah rusak bila terlipat atau robek	Tahan lama, tergantung dengan medium yang digunakan dalam menyimpan modul digital.
Hanya memuat ilustrasi gambar atau grafik	Dapat dilengkapi dengan audio, animasi dan video dalam penyajiannya.

2. *Game Based Learning*

Game based learning jika di terjemahkan kedalam bahasa Indonesia memiliki arti yaitu pembelajaran yang berbasis permainan. *Game based learning* merupakan metode pembelajaran yang menggunakan aplikasi permainan/*game* yang telah dirancang khusus untuk membantu dalam proses pembelajaran. *Game based learning* merupakan *platform e-learning* yang dapat mendorong pembelajar untuk meningkatkan motivasi belajarnya melalui pengalaman bermain *game*.¹⁸ Pada proses pembelajaran berbasis *game* memanfaatkan permainan digital maupun tidak sebagai media untuk menyampaikan pembelajaran, meningkatkan kemampuan pemahaman dan pengetahuan, penilaian atau evaluasi mengenai materi. Dalam pembelajaran ini siswa dituntut belajar, tetapi dengan pendekatan bermain.

Proses pembelajaran ini akan menggunakan metode *Game Based Learning*. *Game based learning* dapat menjadi salah satu terobosan baru untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan dapat menarik minat peserta didik sehingga dapat menyerap materi dengan lebih efisien. Ada beberapa manfaat yang digunakan permainan dalam pembelajaran antara lain:

1. Motivasi dan melibatkan seluruh peserta didik dalam pelajaran.
2. Melatih kemampuan peserta didik.
3. Sebagai media terapi untuk mengatasi kesulitan kognitif.
4. Memainkan peran atau profesi tertentu sebelum praktek dalam kehidupan nyata.

¹⁸ Yasmine Nazla, "Pembelajaran Menyenangkan Pada Masa Pandemi Dengan Metode Game Based Learning (GBL)," *Program Studi Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 2024, <https://osf.io/3yzqf/download/?format=pdf>.

5. Memberdayakan peserta didik sebagai produsen multimedia atau konten berbasis *game*.¹⁹

3. Minat belajar

a. Pengertian Minat belajar

Pembelajaran inovasi merupakan salah satu unsur tercapainya pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang efektif dan mampu mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Setiap proses pembelajaran tentunya mengharapkan peserta didik memperoleh hasil belajar yang baik. Menurut Awaliyah dan Fitrianna minat merupakan suatu rasa lebih menyukai sesuatu dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas berdasarkan kesadaran diri sendiri.²⁰ Dengan adanya penyaluran motivasi dari pendidik maka itu merupakan langkah awal untuk dapat meningkatkan minat belajar peserta didik, karena pemberian motivasi merupakan unsur kejiwaan yang dapat membangkitkan semangat dan minat belajar peserta didik secara aktif.²¹

Sebagai seorang pendidik sebuah keharusan untuk menciptakan pembelajaran yang menarik didalam kelas sehingga para siswa mampu berkonsentrasi dan menaruh minat pada proses pembelajaran.²² Peningkatan minat belajar peserta didik ditinjau dari strategi pembelajaran dikelas, kreatif apa

¹⁹ Sukmawati, "Game Based Learning," *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 2022, 12, [http://repo.iain-tulungagung.ac.id/5510/5/BAB 2.pdf](http://repo.iain-tulungagung.ac.id/5510/5/BAB%20.pdf).

²⁰ Ahmat Fatoni Rizal and others, "Pengembangan e-modul berbasis etnomatematika", 2.2 (2021).

²¹ Amiruddin Nurani Azis, "Motivasi Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa", 05.01 (2020), 56-74

²² Fatimah Siti Maulida, Hamsi Mansur, 'Pengembangan Media Pembelajaran IPA Untuk Meningkatkan Minat belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar', 1.1 (2020), 20-28.

seorang pendidik mengelola kelas sehingga peserta didik mampu aktif dan kreatif selama pembelajaran berlangsung, seperti bertanya, menjawab pertanyaan dan memberi tanggapan.²³

Minat belajar juga diartikan sebagai perhatian, rasa suka, ketertarikan peserta didik terhadap pembelajaran yang ditujukan melalui keantusiasan, partisipasi dan keaktifan dalam belajar. Faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar meliputi faktor internal dan faktor internal, faktor internal meliputi perhatian, bakat dan kemampuan peserta didik. Sedangkan faktor eksternal meliputi sarana prasarana, pendidik dan orang tua. Menurut Lagawati mengemukakan bahwa minat belajar peserta didik dapat ditingkatkan dengan beberapa strategi pembelajaran salah satunya adalah pembuatan modul pembelajaran.²⁴ Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa minat belajar merupakan rasa suka ataupun ketertarikan terhadap pembelajaran yang dapat dilihat melalui rasa antusias peserta didik dalam melaksanakan kegiatan belajar tentunya hal ini akan mempengaruhi hasil belajar peserta didik, dalam peningkatan minat belajar seorang pendidik memiliki peranan yang penting menunjukkan kreativitas dan inovatif dalam mengelola kelas sehingga peserta didik tampak semangat mengikuti pembelajaran.

²³ Rini Siswanti, "Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Minat Belajar dan Hasil Belajar Dalam Pembelajaran ipa SD", 2.2 (2019) <https://doi.org/10.31002/ijel.v2i2.723>.

²⁴ Derivat, heni Pujiastuti, and Aan Hendrayana, "Pengembangan E-Modul Berbasis Pendekatan Contextual Teaching And Learning Pada Materi Barisan Dan Deret Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SMP", 8.2 (2021), 72-87.

b. Indikator Minat Belajar

Salah satu upaya meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik yaitu dengan menerapkan pembelajaran menarik sehingga membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar peserta didik.²⁵ Namun, ada beberapa hal yang perlu dipahami seorang pendidik dalam penyusunan kegiatan pembelajaran menarik, salah satunya dengan memahami indikator peningkatan minat belajar. Berikut merupakan indikator yang perlu dipahami sebagai pendidik dalam mengelola kelas, diantaranya sebagai berikut:

a) Perasaan Senang

Seorang pendidik harus mampu memahami karakter peserta didiknya, sehingga mampu dengan jelas memahami apa yang disukai peserta didik dalam proses belajarnya. Peserta didik yang merasa senang dengan pembelajaran maka ia akan terdorong untuk melakukan lebih dari sebelumnya. Perasaan senang ini cenderung mengetahui hubungan antara perasaan dengan minat.

b) Ketertarikan peserta didik

Minat bisa berhubungan dengan gaya gerak yang mendorong seseorang cenderung memiliki daya tarik terhadap orang lain, benda, kegiatan berupa pengalaman yang efektif. Seseorang yang memiliki minat yang tinggi terhadap pembelajaran baik itu dari segi materi yang diajarkan maupun pendidik, akan mendapatkan simpati yang tinggi untuk mempelajarinya lebih jauh mendalam.

²⁵ Adiyana Adam, “*Journal of Contemporary Issue in Elementary Education (JCIEE)* Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual Terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar”, 1 (2023), 29-37.

c) Keinginan

Peserta didik yang memiliki keinginan akan suatu, maka ia akan melakukan kegiatan tersebut berdasarkan keinginan dirinya sendiri. Keinginan merupakan indikator minat berasal dari dalam diri yang mendorong untuk melakukan hal yang diinginkannya dalam bentuk perbuatan yang nyata. Hal ini yang perlu diperhatikan oleh seorang pendidik memahami keinginan peserta didik sehingga akan memudahkan baginya meningkatkan minatnya.

Dari beberapa penjelasan diatas dapat dipahami bahwa indikator minat belajar dapat diketahui melalui pemahaman berbagai rangkaian sifat dan sikap peserta didik diruangan kelas berupa perasaan senang, ketertarikan peserta didik dan keinginannya. Apabila seorang pendidik mampu memahami karakter peserta didiknya maka ia juga akan mampu menciptakan suasana belajar yang kondusif dan menarik yang akan berpengaruh pada hasil belajar peserta didik.

c. Faktor-faktor yang dapat mempengaruhi Minat Belajar

Eksistensi kualitas dan kuantitas perolehan pembelajaran peserta didik tidak lepas dari faktor-faktor pendukung yang mempengaruhi kinerja pendidik dalam menimbulkan minat belajar peserta didik dalam pembelajaran. Minat dapat mempengaruhi pencapaian kompetensi yang dimiliki peserta didik melalui kegiatan pembelajara, faktor-faktor tersebut antara lain:

a) Faktor Internal

Faktor internal merupakan faktor yang timbul searah berjalannya waktu yang dapat mempengaruhi minat belajar murni dari dalam diri peserta didik, dimana ia akan merasakan perasaan lebih senang dan over aktif dalam proses

pembelajaran yang diminatinya dan menunjukkan perbedaan dengan pembelajaran lainnya, minat seseorang melalui faktor internal ini murni berasal dari dalam diri seseorang tanpa didasari unsur paksaan dari manapun. Faktor internal inilah yang mampu menimbulkan minat belajar seseorang individu yang dikembangkan secara terus menerus akan menjadi kemampuan tersendiri dan menjadi keterampilan yang menguntungkan baginya.

b) Faktor Eksternal

Faktor kedua yang mampu menimbulkan minat belajar peserta didik yaitu faktor eksternal yang berasal dari luar diri peserta didik. Minat belajarnya akan berkembang pesat jika dibarengi dengan dorongan seseorang selain dirinya. Faktor internal ini berupa lingkungan keluarga, lingkungan sekolah dan lingkungan masyarakat, apabila peserta didik memiliki dorongan yang baik dari lingkungannya maka minat belajarnya akan melonjak sehingga menimbulkan kemampuan yang baik dalam dirinya.

Dari beberapa penjelasan diatas mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar peserta didik dapat dipahami bahwa ada beberapa sumber yang dapat menimbulkan minat belajar dalam diri peserta didik yaitu dirinya sendiri dan lingkungan sekitarnya, apabila ia mendapatkan respon positif dari dalam dirinya dan lingkungannya maka ia akan mendapatkan kemampuan menguntungkan dalam pembelajaran, sebaliknya jika lingkungannya memberikan respon negative maka akan sangat mempengaruhi kepribadian peserta didik yang akan menyulitkannya didalam perkembangan kemampuan dirinya.

C. Materi Mari Belajar Al-Qur'an Surah At-Tin

Al-Qur'an adalah wahyu Allah SWT. Bukan perkataan manusia, jin, setan ataupun malaikat. Mempelajari Al-Qur'an bagi umat Islam hukumnya wajib. Sebagai anka muslim tentu harus rajin mengaji agar mampu membaca, memahami dan mengamalkan isi AL-Qur'an.²⁶

1. Membaca Surah At-Tin

Allah memerintahkan agar anak muslim rajin membaca Al-Qur'an. Sebelum membaca Al-Qur'an, sebaiknya dimulai dengan *ta'awudz* dan *basmalah*.

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

وَالْتِّينِ وَالزَّيْتُونِ ﴿١﴾ وَطُورِ سِينِينَ ﴿٢﴾ وَهَذَا الْبَلَدِ الْأَمِينِ ﴿٣﴾ لَقَدْ خَلَقْنَا الْإِنْسَانَ فِي أَحْسَنِ تَقْوِيمٍ ﴿٤﴾ ثُمَّ رَدَدْنَاهُ أَسْفَلَ سَافِلِينَ ﴿٥﴾ إِلَّا الَّذِينَ آمَنُوا وَعَمِلُوا الصَّالِحَاتِ فَلَهُمْ أَجْرٌ غَيْرُ مَمْنُونٍ ﴿٦﴾ فَمَا يُكَذِّبُكَ بَعْدُ بِالدِّينِ ﴿٧﴾ أَلَيْسَ اللَّهُ بِأَحْكَمِ الْحَاكِمِينَ ﴿٨﴾

2. Mengenal Hukum Bacaan dalam Surah At-Tin

Membaca Al-Qur'an harus sesuai dengan kaidah ilmu tajwid. Berikut hukum tajwid dalam Surah At-Tin:

a) Hukum Bacaan Ikhfa

Ikhfa artinya samar, menyamarkan atau menyembunyikan. Ikhfa terjadi apabila nun sukun atau tanwin bertemu dengan salah satu huruf ikhfa yang berjumlah 15 yaitu:

ت - ث - ج - د - ذ - ز - س - ش - ص - ض - ط - ظ - ف - ق - ك

²⁶ Departemen Agama RI, Al-Qur'an dan Terjemah, Bogor: At-Tin (95): 1-8.

b) Mad Jaiz Munfasil

Mad artinya dibaca panjang, ja'iz artinya boleh (dipanjangkan lebih dua harakat) sedangkan munfasil artinya terpisah. Jadi, yang dimaksud dengan mad ja'iz munfasil adalah apabila huruf mad asli (ا و ي) bertemu hamzah tetapi tidak dalam satu kata. Cara membaca mad ja'iz munfasil adalah boleh dibaca panjang 3, 4 dan 5 harakat.

c) Mad Wajib Muttasil

Mad artinya panjang, wajib artinya harus, sedangkan muttasil artinya bersambung (dengan hamzah). Mad wajib muttasil artinya bacaan yang wajib dibaca panjang. Mad wajib muttasil terjadi apabila salah satu huruf mad asli (ا و ي) bertemu atau berhadapan dengan hamzah dalam satu kata. Cara membacanya yaitu dibaca panjang 5 sampai 6 harakat. Dalam surah At-Tin tidak ditemukan bacaan mad wajib muttasil.²⁷

3. Mengartikan Surah At-Tin

Surah At-Tin memiliki 8 ayat sebagai berikut:

وَالَّتَيْنِ وَالزَّيْتُونَ ﴿١﴾

1. Demi (buah) Tin dan (buah) Zaitun

²⁷ Maemunatun Maemunatun, *Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti, Proceedings Series on Social Sciences & Humanities*, vol. 9, 2022, <https://doi.org/10.30595/pssh.v9i.655>.

وَطُورِ سَيْنِينَ ﴿٢﴾

2. Demi gunung Sinai

وَهَذَا الْبَلَدِ الْأَمِينِ ﴿٣﴾

3. Dan Demi negeri (Mekkah) yang aman ini

لَقَدْ خَلَقْنَا الْإِنْسَانَ فِي أَحْسَنِ تَقْوِيمٍ ﴿٤﴾

4. Sungguh, kami telah menciptakan manusia dalam bentuk yang sebaik-baiknya

ثُمَّ رَدَدْنَاهُ أَسْفَلَ سَافِلِينَ ﴿٥﴾

5. Kemudian kami kembalikan dia ke tempat yang serendah-rendahnya

إِلَّا الَّذِينَ آمَنُوا وَعَمِلُوا الصَّالِحَاتِ فَلَهُمْ أَجْرٌ غَيْرُ مَمْنُونٍ ﴿٦﴾

6. Kecuali orang-orang yang beriman dan mengerjakan kebajikan, maka mereka akan mendapatkan pahala yang tidak ada putus-putusnya.

فَمَا يُكَذِّبُكَ بَعْدُ بِالذِّكْرِ ۗ ﴿٧﴾

7. Maka apa yang menyebabkan (mereka) mendustakanmu (tentang) hari pembalasan setelah (adanya keterangan-keterangan) itu?

أَلَيْسَ اللَّهُ بِأَحْكَمِ الْحَاكِمِينَ ﴿٨﴾

8. Bukankah Allah hakim yang paling Adil?²⁸

4. Asbabunnuzul Surah At-Tin

Sebab turunnya surah atau ayat dalam Al-Qur'an dinamakan Asbabunnuzul.

Surah At-Tin merupakan surah ke-95. Surah ini terdiri dari 8 ayat yang diturunkan di kota Mekkah sebelum Nabi Muhammad saw hijrah ke Madinah.

²⁸ Maemunatun maemunatun, pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, *Proceedings Series on Social Sciences & Humanities*, vol. 9, 2022, <https://doi.org/10.30595/pssh.v9i.655>.

Oleh sebab itu surah At-Tin tergolong surah Makkiyah. Nama surah ini diambil dari kata At-Tin yang terdapat pada ayat pertama (*wattini wazzaitun*) yang artinya buah Tin yang diturunkannya bertujuan sebagai pembuktian bahwa kekuasaan Allah sangat sempurna.

5. Pesan Pokok Surah At-Tin

Surah At-Tin memberikan pesan yang indah bagi pembacanya. Pesan-pesan ini tampak dari setiap sajian ayat-ayatnya. Perhatikan pesan-pesan berikut ini.

a. Allah memilih empat nama, yaitu *at-tin*, *az-zaitun*, *tur sinin*, dan *al-balad al-amin* untuk menjadi bukti kebenaran sumpah-Nya. Empat nama tersebut diabadikan dalam Al-Qur'an, yaitu sebagai berikut:

- 1) Buah Tin, yaitu buah yang banyak tumbuh di perbukitan wilayah Timur Tengah, salah satunya di kota Damaskus, Suriah.
- 2) Buah Zaitun, yaitu buah yang tumbuh di sebuah tempat (gunung) di Yerusalem (Al-Quds)
- 3) Gunung Sinai yaitu sebuah gunung yang berlokasi di Sinai, Mesir. Tempat ini merupakan tempat Nabi Musa A.S menerima wahyu secara langsung dari Allah swt.
- 4) *Al-Balad al-ami*, maksudnya kota yang aman yaitu Kota Makkah. Di kota ini lahir nabi akhir zaman penutup dari semua nabi yaitu Nabi Muhammad saw.

Kota Makkah dijuluki kota yang aman karena disanalah tempat Al-Qur'an diturunkan pertama kali. Nabi Muhammad juga menjelaskan, "Sesungguhnya kota ini telah di-*haram*-kan (dalam ilmu) Allah sejak

diciptakan langit dan bumi karena ia *haram* (terhormat, suci) dengan ketetapan Allah itu sampai hari kiamat. Tidak dibenarkan bagi orang-orang sebelumku untuk melakukan perang disana, tidak dibenarkan bagiku, kecuali beberapa saat suatu siding.” (H.R. Muslim)

b. Manusia diciptakan dalam bentuk sebaik-baiknya

Allah swt menciptakan manusia dalam bentuk sebaik-baiknya. Hal ini dapat kita lihat dari rupa yang baik, badan yang sempurna, postur yang tegak, bisa bicara, hidup bersosialisasi dengan yang lain, anggota badan yang serasi dihiasi dengan ilmu dan pengetahuan, serta akal dan pikiran yang dapat membedakan hal baik dan buruk. Allah juga memberikan anugerah kepada bangsa Indonesia dengan berbagai suku, ras, dan bahasa. Perbedaan ini tidak boleh dijadikan alasan untuk menghina dan mengucilkan orang lain, karena pada hakikatnya semua manusia itu sama dihadapan Allah. Manusia adalah ciptaan-Nya, manusia adalah hamba-Nya. Oleh karena itu menghina, mencaci dan mengucilkan orang lain sama dengan menghina Sang Pencipta Allah swt. Kita harus saling menghargai dan menghormati satu sama lain, tanpa mebeda-bedakan bentuk fisik dan status sosial.

Sungguh beruntung menjadi makhluk Allah yang terbaik. Karena itu kita harus menjaganya, agar tetap menjadi makhluk yang mulia, yaitu dengan melakukan hal-hal sebagai berikut ini.

1) Selalu menjaga harga diri

Selalu menampilkan perilaku yang baik, sopan santun, tidak membuka aurat. Dan tidak berbicara kasar. Hal-hal tersebut merupakan cara menjaga diri. Khususnya bagi wanita sungguh indah jika selalu menggunakan jilbab dan berpakaian yang santun.

2) Menjauhi perbuatan maksiat

Merasa memiliki perasaan malu kepada Allah jika berbuat maksiat. Anak muslim selalu meyakini Allah selalu menyaksikan segala perbuatannya, baik yang nyata maupun tersembunyi.

3) Berakhlak mulia

Anak muslim selalu menampilkan akhlak terpuji dan menjauhi akhlak tercela.

4) Bersyukur kepada Allah

Allah telah menciptakan manusia dalam bentuk yang paling sempurna. Bentuk syukur kepada Allah adalah dengan menjalankan semua perintah-Nya dan menjauhi larangan-Nya. Sebagai seorang pelajar tentu harus rajin belajar, hormat kepada guru dan orang tua, serta memiliki perilaku terpuji.

c. Manusia yang tidak beriman dan tidak beramal saleh akan dikembalikan ke tempat hina.

Contoh amal saleh dalam keragaman bangsa Indonesia adalah saling menghargai dan menghormati. Jika manusia tidak menghargai dan menghormati ciptaan Allah yang beragam tersebut, Allah Swt . akan menjadikannya sebagai makhluk yang hina.lalu diakhirat kelak akan

dimasukkan kedalam neraka, yaitu tempat yang paling rendah dan hina. Hanya orang yang beriman dan beramal saleh yang dapat selamat dari api neraka. Hari kiamat adalah hari pembalasan terhadap perbuatan manusia yang baik dan buruk. Anak muslim tidak meragukan adanya hari pembalasan karena Allah sudah menunjukkan bukti buktinya. Allah memberikan akal kepada manusia untuk berfikir tentang ciptaannya dan memberikan hati untuk merasakan iman.

- d. Orang yang beriman dan beramal saleh akan mendapatkan balasan dunia dan akhirat.

Orang-orang yang beriman dan beramal saleh pahalanya akan terus mengalir tanpa henti. Karena itu, beramal saleh menjadi keharusan dalam kehidupan sehari-hari.

- e. Allah adalah hakim yang seadil-adilnya.

Allah adalah hakim yang paling adil. Keputusan-Nya diantara hakim-hakim yang adil lainnya. Allah yang memberi keputusan atas segala persoalan. Tidak ada perbuatan walau sekecil atom pun yang dapat terlepas dari pengadilan-Nya. Pengadilan Allah adalah sebaik-baik keputusan. Pekerjaan hakim sangat berat, dia harus berani mengatakan yang benar adalah benar dan berani mengatakan yang salah adalah salah. Seorang hakim juga harus bijaksana dalam mengambil keputusan. Sungguh seorang hakim sangat mulia bila mengamalkan apa yang diperintahkan Allah.

f. Sangat mencintai Al-Qur'an

Agar termasuk orang yang mencintai Al-Qur'an, kita harus melakukan hal-hal sebagai berikut:

- 1) Selalu mempelajari Al-Qur'an, seperti belajar membaca, mengartikan, menulis, dan menghafal.
- 2) Menjadikan Al-Qur'an sebagai kebutuhan untuk petunjuk dalam perilaku sehari-hari.
- 3) Menunjukkan perilaku yang baik atau berakhlak yang mulia dalam perkataan dan perbuatan sesuai dengan Al-Qur'an.²⁹

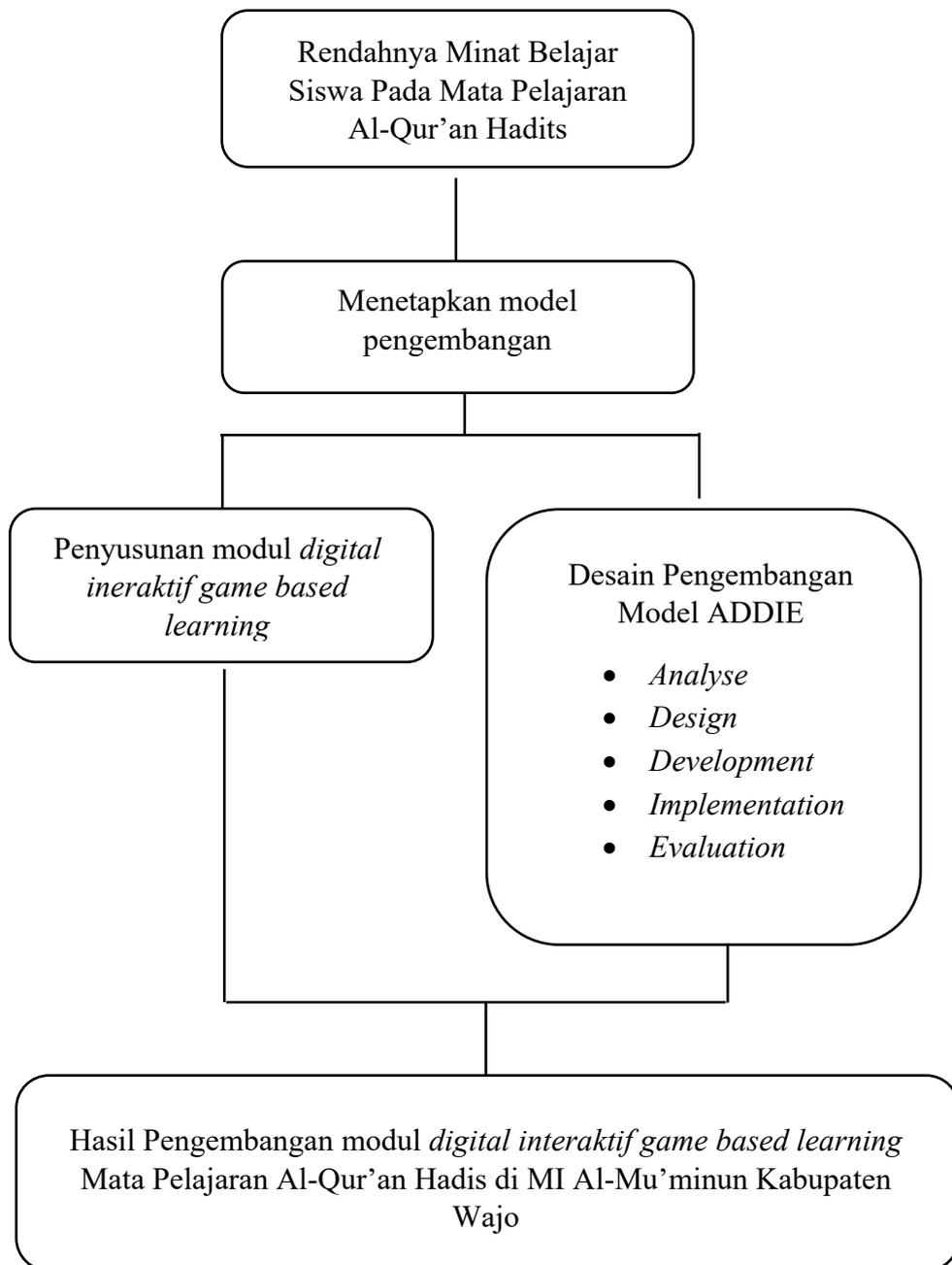
D. Kerangka Pikir

Proses belajar mengajar akan berjalan efektif dan efisien bila didukung dengan tersedianya media yang menunjang. Dengan menggunakan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif akan membantu peserta didik muda memahami dan menangkap materi yang diajarkan, maka dari itu media yang dikembangkan bisa meningkatkan potensi peserta didik dalam belajar. Perlu diketahui bahwa potensi peserta didik akan lebih terangsang jika dibantu oleh sejumlah media, sarana dan prasarana yang mendukung interaksi peserta didik dalam belajar. Dalam hal ini peneliti melakukan pengembangan modul digital berbasis game based learning di kelas IV Pada Materi mari Mengkaji dan Mengaji Surah At-Tin. Konsep alur kerangka pikir dengan terlebih dahulu mengidentifikasi pelaksanaan pembelajaran dengan jenis kurikulum yang diterapkan, sehingga diketahui bahwa kurikulum yang

²⁹ Maemunatun Maemunatun, Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, Proceedings on Social Sciences & Humanities, ol. 9, 2022, <https://doi.org/10.30595/pssh.v9i.655>.

digunakan masih kurikulum K13. Dimana ditempat yang akan diteliti belum menggunakan modul digital sehingga peneliti berminat mengembangkan modul digital interaktif pada Penelitian kali ini. Sehingga ditemukan bahwa jenis media pembelajaran pada pelajaran Pendidikan Agama Islam masih cenderung menggunakan buku cetak, yaitu buku paket digunakan dengan membagikan kepada peserta didik pada saat kegiatan belajar mengajar disbanding dengan media berbasis elektronik. Hal ini yang menjadi dasar serta alasan dalam melakukan pengembangan modul digital interaktif game based learning.

Modul digital dapat dibuat dengan menarik sesuai dengan kebutuhan dan ide pengembang seperti dalam bentuk penyajian dari sisi visual atau layout setiap halaman dan diintegrasikan dengan permainan yang mampu meningkatkan minat belajar peserta didik. Adapun model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model pengembangan *ADDIE (Analysis, design, development, implement, evaluation)*. Adapun alur kerangka pikir termuat dalam bentuk bagan kerangka pikir sebagai berikut:



Gambar 2.3 Skema Kerangka Pikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development (R&D)* karena focus utama dari penelitian ini adalah menghasilkan sebuah produk, yaitu Modul Digital Interaktif berbasis Game untuk Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadits pada materi Mari Mengkaji Surah At-Tin. Penelitian ini tidak hanya berupaya menguji efektivitas suatu perlakuan, melainkan lebih menekankan pada proses perancangan, pengembangan, dan pengujian kelayakan produk yang dihasilkan. Oleh karena itu, pendekatan pengembangan dianggap paling sesuai dengan tujuan penelitian.

Model pengembangan yang digunakan adalah model *ADDIE* yang merupakan singkatan dari *Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Model ini dipilih karena memiliki Langkah-langkah yang sistematis, sederhana, dan fleksibel, sehingga sangat sesuai digunakan dalam pengembangan media pembelajaran, khususnya di lingkungan Sekolah Dasar. Model *ADDIE* memungkinkan peneliti untuk mengidentifikasi kebutuhan pengguna, merancang produk yang tepat sasaran, mengembangkan media berbasis data lapangan, melaksanakan uji coba, dan akhirnya mengevaluasi efektivitas produk secara komprehensif. Selain itu, model *ADDIE* telah banyak digunakan dalam berbagai penelitian pengembangan di bidang Pendidikan karena kejelasan tahapannya dan kemampuannya untuk menghasilkan produk yang valid, praktis, dan efektif.

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Adapun lokasi penelitian ini yaitu dilakukan di MI Al-Mu'minin Kabupaten Wajo yang terletak di Desa Tellesang, kecamatan Pitumpanua, Kab Wajo, Provinsi Sulawesi Selatan. Waktu penelitian dimulai pada tanggal 1 Maret 2024 dengan melakukan observasi sekolah dan wawancara.

C. Subjek dan objek penelitian

Adapun subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IV di MI Al-Mu'minin Kabupaten Wajo. Adapun objek dalam penelitian ini yaitu modul *digital interaktif game based learning* Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadis.

D. Prosedur pengembangan

Dalam penelitian dan pengembangan (*R&D*) ini, model penelitian yang digunakan yaitu *ADDIE* yang terdiri atas dari 5 tahapan penelitian, yaitu analisis (*Analysis*), perancangan (*design*), pengembangan (*Developmen*), implementasi (*implementation*) dan evaluasi (*evaluation*). Adapun Langkah-langkah yang diterapkan dalam penelitian pengembangan ini yaitu sebagai berikut:

1. Tahap penelitian terdahulu (*Analyze*)

Tahap Analisis dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan dan permasalahan pembelajaran yang terjadi di lapangan, serta menentukan karakteristik pengguna produk yang akan dikembangkan, dalam hal ini guru dan peserta didik kelas IV MI Al-Mu'minin. Analisis kebutuhan dilakukan melalui beberapa Langkah berikut:

- a. Observasi langsung di kelas IV MI Al-Mu'Minun untuk melihat proses pembelajaran Al-Qur'an Hadits, khususnya pada materi mari mengkaji surah At-tin.
- b. Wawancara informal dengan guru Al-Qur'an Hadits mengenai metode yang digunakan, kesulitan yang dihadapi, serta media yang tersedia.
- c. Studi dokumentasi terhadap silabus, RPP, dan buku teks dari Kementerian Agama untuk menyesuaikan isi modul dengan kurikulum.
- d. Analisis karakteristik peserta didik berdasarkan usia, kemampuan digital, dan minat belajar terhadap pelajaran agama.

Instrument yang digunakan dalam tahap ini berupa lembar observasi sederhana, pedoman wawancara, dan catatan hasil studi dokumen. Sasaran dari analisis ini adalah:

- a. Kebutuhan guru terhadap media pembelajaran yang praktis dan menarik.
- b. Minat dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran.
- c. Kesesuaian materi dengan kurikulum.

2. Tahap pengembangan produk awal (*design*)

Setelah tahap pertama, tahap selanjutnya yaitu tahap pengembangan produk awal yang dalam hal ini model pengembangan *ADDIE* tahap yang dilakukan peneliti yaitu tahap rancangan atau *Desain*. Setelah dianalisis peneliti merancang konsep produk berupa modul digital yang akan dikembangkan dengan menyusun modul ajar yang nantinya digunakan dalam Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadis.

3. Tahap pengembangan (*Development*) validasi ahli

Tahap pengembangan (*Development*) merupakan tahapan merealisasikan rancangan produk yang telah disiapkan. Pada tahapan pengembangan ini terdapat beberapa proses yang dilakukan, meliputi:

a) Pengembangan rancangan

Melakukan penyusunan *e-modul* pada materi iman kepada rasul Allah sesuai kebutuhan dan mengintegrasikan *game based learning* berbasis *wensite* pada *e-modul* sehingga menjadi produk awal yang akan diuji kelayakannya (Validasi).

b) Validasi Produk

Proses ini dilakukan untuk mengetahui dan menguji kelayakan produk *e-modul* berbasis *game based learning* sebelum diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran. Dalam menguji kelayakan produk, terdapat tiga Ahli (Validator) yang sesuai dengan bidangnya masing-masing, yaitu ahli materi, ahli media dan ahli Bahasa.

c) Revisi

Pada proses ini merupakan proses perbaikan (revisi) yang dilakukan apabila pada uji kelayakan (validasi) produk *e-modul* berbasis *game based learning* memiliki koreksian, saran maupun masukan agar produk yang dikembangkan dapat diimplementasikan pada kegiatan pembelajaran.

4. Tahap uji coba (implementasi)

Tahap selanjutnya yaitu tahap uji coba atau tahap implementasi *e-modul* yang telah dinyatakan valid dan layak oleh validator maka akan lanjut ke tahap implementasi. Pada tahap ini *e-modul* yang telah dinyatakan layak oleh para ahli

selanjutnya di uji cobakan secara terbatas kepada guru dan peserta didik selaku pengguna (responden), untuk mengetahui praktikalitas dari produk yang dikembangkan setelah melihat hasil uji data praktikalitas dilakukanlah evaluasi untuk melihat apakah produk yang dikembangkan praktis digunakan atau tidak.³⁰

5. Tahap Evaluasi

Tahap terakhir yaitu melakukan evaluasi untuk menilai kualitas produk yang dikembangkan pada setiap tahapan proses pengembangan sebelum dan sesudah implementasi. Tujuan dari tahap evaluasi ini, untuk melihat atau menaksir kualitas produk pembelajaran dan proses, yang keduanya dapat dilakukan sebelum dan sesudah implementasi. Pada tahap evaluasi inilah kualitas produk dapat ditentukan melalui tiga aspek yaitu *perception* (persepsi), *Learning* (hasil) dan *Performance* (sikap).

E. Teknik pengumpulan data

Teknik pengumpulan data penelitian pengembangan merupakan tahapan atau teknik dalam memperoleh data atau gambaran awal keadaan sekolah sebagai bahan maupun acuan dalam melakukan pengembangan produk serta berguna untuk memvalidasi produk yang dihasilkan. Adapun beberapa teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Observasi, merupakan teknik pengumpulan data melalui observasi langsung dengan melihat kondisi dan keadaan yang sesuai dengan penelitian yang akan dilakukan. Observasi yang dilakukan adalah jenis observasi terbuka yang

³⁰ Yusuf. M Ibrahim. E, "Implementasi Modul Pembelajaran Fisika Dengan Menggunakan Model React Berbasis Kontekstual Pada Konsep Usaha Dan Energi," *Jambura Physics Journal* 1(1) (2019): 1–13.

memungkinkan dan memudahkan penulis dalam mencatat hal-hal yang terjadi dilapangan tanpa adanya batasan jawaban. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi terdapat pada analisis kebutuhan.

2. Wawancara, merupakan teknik berupa proses percakapan yang berisikan Tanya jawab. Pada proses wawancara dilakukan secara bersamaan dengan proses observasi, adapun pertanyaan yang diberikan tidak terstruktur sehingga memungkinkan narasumber menjawab dengan santai sehingga lebih mudah dimengerti. Teknik mengumpulkan data menggunakan wawancaa terdapat pada analisis kebutuhan untuk memperoleh informasi mengenai masalah dasar yang dihadapi dan memperoleh informasi mengenai arah dan fungsi tugas peserta didik sedangkan pada uji praktikalitas untuk mengetahui kemudahan dalam penggunaan modul digital.
3. Angket, salah satu Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah melalui angket, yang digunakan untuk mengukur praktikalitas dan efektivitas produk pngembangan berupa modul digital interaktif berbasis Game.

- a. Rancangan Angket

Angket yang digunakan terdiri atas dua jenis yaitu angket praktikalitas yang diberikan kepada guru dan peserta didik untuk mengetahui tingkat kepratisan produk. Dan angket minat belajar yang diberikan kepada peserta didik untuk mengetahui efektivitas produk dalam meningkatkan minat belajar.

Angket yang dirancang dalam bentuk skala likert poin dengan opsi Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Kurang Setuju (KS), dan Tidak Setuju (TS). Setiap

angket terdiri dari beberapaindikator yang dijaarkan menjadi pertanyaan-pertanyaan.

b. Prosedur pelaksanaan Angket

Angket praktikalitas diberikan setelah modul digunakan oleh guru dan siswa di kelas, yaitu pada tahap implementasi, sedangkan Angket minat belajar diberikan kepada siswa dua kali, yaitu Sebelum penggunaan modul (*pre-test*), dan Setelah penggunaan modul (*post-test*), untuk mengetahui adanya peningkatan minat belajar. Angket dibagikan dalam bentuk cetak dan dijelaskan cara pengisiannya oleh peneliti. Peneliti juga mendampingi peserta didik saat pengisian agar tidak terjadi kesalahan pemahaman.

c. Data yang Dihasilkan

Angket praktikalitas menghasilkan data berupa persentase kepraktisan dari guru dan siswa. Sedangkan angket minat belajar menghasilkan data skor minat belajar sebelum dan sesudah penggunaan modul, yang kemudian dianalisis untuk mengetahui efektivitas produk pengembangan.

Tabel 3.1 Kisi-kisi Untuk Validasi Ahli Materi

No.	Aspek	Butir Penilaian
1.	Kesesuain Isi	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar Kesesuaian materi dengan indikator Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaram
2.	Materi Pembelajaran	Kedalaman kosa kata sesuai materi Materi yang disajikan dengan sistematis

		Kejelasan uraian pembahasan
3.	Penyajian	Aktualisasi materi yang disajikan
		Interaktifitas peserta didik dengan bahan ajar
		Gambar yang ada dalam bahan ajar sesuai dengan materi
		Penumbuhan minat belajar

Tabel 3.2 Kisi-kisi untuk validasi ahli Bahasa

No	Indikator	Butir Penilaian
1.	Kejelasan Bahasa	Bahasa yang digunakan sesuai dengan intelektual peserta didik SD Bahasa yang digunakan mudah dipahami (tidak menimbulkan ambigu) Bahasa yang digunakan bersifat komunikatif Bahasa yang digunakan bersifat interaktif
2.	Keterbacaan	Konsistensi penggunaan istilah/ simbol/ lambang yang menggambarkan suatu konsep Penyusunan kalimat sesuai dengan tata bahasa yang baik dan benar Ukuran huruf pada bahan ajar nyaman untuk dibaca
3.	Tampilan	Susunan materi dilengkapi gambar yang menarik Kejelasan petunjuk penggunaan bahan ajar

Tabel 3.3 Kisi-kisi Untuk validasi Ahli Media

No	Aspek	Butir Penilaian
1	Kegunaan	Keefektifan dalam penggunaan Meningkatkan Minat belajar Kemudahan dalam pengoperasian
2	Tampilan	Kejelasan Huruf dan gambar

- Media tidak mudah rusak
- Komposisi warna pada media menarik
- Sistematika penyajian pada media sudah sesuai
- 3 Daya Tarik Penggunaan bahan ajar dapat mengurangi ketergantungan peserta didik pada pendidik
- Penggunaan bahan ajar dapat mengurangi ketergantungan peserta didik pada pendidik
- Meminimalisir salah persepsi

Tabel 3.4 Kisi-kisi Angket Kepraktisan Pendidik Mata Pelajaran PAI

No.	Indikator	Butir Penilaian
1.	Kelayakan Isi	Kesesuain materi yang disajikan dalam media pembelajaran dengan kompetensi dasar
		Kesesuaian konsep materi pembelajaran dengan media yang digunakan Kontekstual
		Kemudahan penerapan materi kedalam media pembelajaran
		Kelengkapan materi dalam media pembelajaran
2.	Kebahasaan	Bahasa yang digunakan mudah dipahami
		Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat intelektual siswa SD
		Bahasa yang digunakan tidak menimbulkan ambigu
3.	Kemudahan Penggunaan	Kemudahan dalam pengoperasian media Media mudah dibawa kemana-mana
4.	Kemanfaatan	Media pembelajaran mampu digunakan di materi yang lain
		Media dapat meningkatkan semangat belajar siswa

Media dapat dimanfaatkan sebagai penunjang pembelajaran

Tabel 3.5 Kisi-kisi Angket Kepraktisan oleh Peserta Didik

No.	Indikator	Butir Penilaian
1.	Kemudahan penggunaan media	<p>Media pembelajaran berupa modul digital disajikan sederhana mudah dalam penggunaannya</p> <p>Media beroperasi dengan baik</p> <p>Materi pada media pembelajaran berupa modul digital ini lebih mudah dipahami</p> <p>Media pembelajaran berupa modul digital dapat membantu belajar mandiri</p>
2.	Efektifitas waktu	<p>Waktu pembelajaran menjadi lebih efisien</p> <p>Tepat digunakan untuk pemahaman konsep dalam waktu singkat</p> <p>Pemahaman penggunaan media pembelajaran berupa modul digital ini tidak membutuhkan waktu yang lama</p> <p>Media pembelajaran berupa modul digital ini dapat digunakan untuk mengulang pemahaman materi yang belum dimengerti</p>
3.	Kegunaan media	<p>Media pembelajaran berupa modul digital dapat meningkatkan minat belajar materi mari mengkaji surah At-Tin</p> <p>Media dapat digunakan sebagai variasi media dalam pembelajaran</p> <p>Media pembelajaran berupa modul digital dapat memfasilitasi siswa untuk belajar mandiri</p> <p>Media pembelajaran berupa modul digital dapat membantu meningkatkan aktivitas</p>

belajar siswa baik dalam kelas maupun diluar kelas

Tabel 3.6 Kisi- kisi Angket Keefektifan Oleh Peserta Didik Sebelum Menggunakan Modul

No.	Indikator	Aspek Penilaian
1.	Ketertarikan dalam belajar	<p>Ketertarikan terhadap pelajaran Al-Qur'an Hadits materi mari mengkaji surah At-Tin</p> <p>Keikutsertaan dalam pembelajaran dengan tepat waktu</p> <p>Antusiasme dalam mengikuti pembelajaran karena sesuai dengan keinginan</p> <p>Ketertarikan karena pembelajaran membahas materi mari mengkaji surah At-Tin</p>
2.	Perhatian dalam belajar	<p>Kesungguhan dalam mengikuti pembelajaran</p> <p>Konsentrasi selama pembelajaran (tidak mengantuk)</p> <p>Semangat belajar karena materi yang dibahas adalah mari mengkaji surah At-Tin</p> <p>Pemahaman materi terhadap materi mari mengkaji surah AT-Tin</p>
3.	Perasaan senang	<p>Perasaan senang selama mengikuti pembelajaran</p> <p>Tidak merasa terpaksa mengikuti pelajaran.</p>
4.	Keterlibatan belajar	<p>Bertanya kepada pendidik saat ada materi yang belum jelas</p> <p>Belajar dengan giat agar tidak tertinggal</p> <p>Mendapatkan pengetahuan baru setelah mengikuti pembelajaran</p>

Tabel 3.7 Kisi-kisi Angket Keefektifan Oleh Peserta Didik Setelah Menggunakan Modul

No.	Indikator	Aspek Penilaian
1.	Ketertarikan dalam Belajar	<p>Tertarik belajar Pendidikan agama Islam karena menggunakan media yang menarik berupa bahan ajar digital</p> <p>Mengikuti pembelajaran dengan tepat waktu</p> <p>Antusias dalam mengikuti pembelajaran Pendidikan agama Islam karena menggunakan media yang baru dan menarik</p> <p>Mengikuti pembelajaran menggunakan bahan ajar digital merupakan pengalaman baru untuk saya</p>
2.	Perhatian dalam belajar	<p>Berkonsentrasi dalam memahami materi mari mengkaji surah At-Tin karena media pembelajaran yang menarik dan penyampaian materi yang jelas</p> <p>Tidak merasa mengantuk selama pembelajaran karena menggunakan media pembelajaran yang baru dan interaktif</p>
3.	Perasaan senang	<p>Memahami materi mari mengkaji surah At-Tin dengan bantuan media pembelajaran berupa modul digital</p> <p>Merasa senang mengikuti pembelajaran yang menggunakan modul digital</p> <p>Tidak merasa terpaksa saat mengikuti pelajaran dengan media pembelajaran berupa modul digital</p>
4.	Keterlibatan belajar	<p>Aktif bertanya kepada guru apabila ada materi yang belum jelas</p> <p>Belajar dengan giat agar tidak tertinggal teman-teman</p> <p>Mendapatkan pengetahuan baru setelah mengikuti pembelajaran menggunakan modul digital</p>

4. Dokumentasi, adalah data yang diperoleh oleh peneliti ketika melakukan kegiatan penelitian dilapangan. Data ini bisa berupa foto-foto peserta didik selama mengikuti seluruh rangkaian kegiatan pembelajaran dengan menggunakan modul digital.

F. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan kegiatan yang dilakukan setelah sumber data yang mendukung dalam pengembangan produk dikumpulkan melalui observasi, wawancara, angket. Teknik analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Analisis Kualitatif

Analisis data kualitatif merupakan analisis data yang digunakan dalam menentukan analisis kebutuhan dalam proses pengembangan produk. Pada analisis data kualitatif ini diperoleh data melalui wawancara, catatan lapangan dan bahan-bahan lainnya. Hasil dari analisis kualitatif ini nantinya akan berbentuk penjabaran dan deskripsi pengembangan produk yang akan dipadukan dengan analisis kuantitatif pada hasil kevalidan dan kelayakan produk.

2. Analisis Kuantitatif.

Analisis data kuantitatif adalah suatu cara pengelolaan data yang dilakukan dengan cara menyusun secara sistematis dalam bentuk angka-angka atau presentase, mengenai suatu objek yang diteliti, sehingga diperoleh kesimpulan umum. Dalam

penelitian ini, analisis deskriptif kuantitatif digunakan untuk mengolah data yang diperoleh melalui angket dalam bentuk skor.³¹

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi, dokumentasi dan angket. Analisis data validasi ahli diperoleh dari penilaian ahli isi bidang ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi berdasarkan angket yang diberikan. Data Kuantitatif dalam penelitian ini diperoleh dari hasil pengisian angket yang terdiri dari angket praktikalitas (oleh guru dan peserta didik), dan angket minat belajar (oleh peserta didik, *pre* dan *post*). Adapun prosedur analisis adalah mengumpulkan lembar angket dari pendidik dan peserta didik setelah digunakan, memberi skor pada setiap jawaban sesuai skala likert, menjumlahkan skor keseluruhan dari seluruh responden untuk setiap butir pernyataan, menghitung total skor yang diperoleh. Data tersebut kemudian dianalisis dengan rumus:³²

$$P = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

kemudian menentukan kategori hasil dan membandingkan hasil *pre* dan *post* angket minat belajar untuk adanya peningkatan sebagai indikator efektivitas.

Kriteria uji coba produk media pembelajaran berbasis digital dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

³¹Tatang Parjaman dan Dede Akhmad, 'Pendekatan Penelitian Kombinasi: sebagai "Jalan Tengah" atas Dikotomi Kuantitatif-kualitatif', *Jurnal Moderat*, 5.4 (2019), 530–48 <<https://jurnal.unigal.ac.id/index.php/moderat>>.

³²Dewa Jaya, "Pengembangan Media Pembelajaran Web Fisika "Answer or Surrender" pada Materi Usaha dan Energi", (Banjarmasin: Universitas Islam Negeri Antasari, 2022).

Penilaian	Kriteria
1	2
76% - 100%	Sangat valid
51% - 75%	Valid
26% - 50%	Cukup valid
0% - 25%	Tidak valid

Tabel 3.8 Kriteria Kevalidan³³

Kriteria kepraktisan produk media pembelajaran berbasis digital disajikan secara deskriptif sebagai berikut:

Penilaian	Kriteria
1	2
76% - 100%	Sangat Praktis
51% - 75%	Praktis
26 - 50%	Cukup Praktis
0% - 25%	Tidak Praktis

Tabel 3.9 Kriteria Kepraktisan³⁴

Kriteria keefektifan produk media pembelajaran berbasis digital oleh peserta didik secara deskriptif antara lain:

Penilaian	Kriteria
1	2
76% - 100%	Sangat efektif
51% - 75%	Efektif
26% - 50%	Cukup efektif
0% - 25%	Tidak efektif

Tabel 3.10 Kriteria Keefektifan³⁵

³³Sugama Maskar dan Putri Sukma Dewi, "Praktikalitas dan Efektifitas Bahan Ajar Kalkulus Berbasis Daring Berbantuan Geogebra", *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4.2. (2020): 888-899

³⁴Sugama Maskar dan Putri Sukma Dewi, "Praktikalitas dan Efektifitas Bahan Ajar Kalkulus Berbasis Daring Berbantuan Geogebra", *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4.2 (2020): 888-899

³⁵Sugama Maskar dan Putri Sukma Dewi, "Praktikalitas dan Efektifitas Bahan Ajar Kalkulus Berbasis Daring Berbantuan Geogebra", *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4.2 (2020): 888-89

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

1. Sejarah singkat MI Al-Mu'minin Tellesang

Awal mula berdirinya MI Al-Mu'minin, tidak ubahnya seperti Lembaga-lembaga Pendidikan pada umumnya. Meski bukan Lembaga Pendidikan yang dananya selalu disubsidi oleh pemerintah, lambat laun sekolah ini menjadi pilihan favorit masyarakat Desa Tellesang dan sekitarnya.

Di desa Tellesang belum ada Pendidikan Dasar yang berbasis Agama, dan masyarakat Tellesang menginginkan Pendidikan Dasar berbasis Agama. Akhirnya pada bulan juli 2016 Yayasan Pendidikan Al-Mu'minin Tellesang mendirikan MI Al-Mu'minin yang berlokasi di Desa Tellesang Kecamatan Pitumpanua Kabupaten Wajo, dari tahun awal pendirian jumlah peminat sampai tahun ke 7 beroperasi Alhamdulillah sudah mencapai 200-an siswa, yang dulunya menumpang diruangan milik pondok dan masih menumpang di kolong rumah warga, saat ini memiliki Gedung sendiri walaupun Sebagian masih menggunakan gazebo sebagai tempat belajar siswa. Pada awal berdirinya MI Al-Mu'minin jumlah guru sebanyak 2 orang. Di samping itu juga, saat ini guru MI Al-mu'minin sebanyak 12 orang dengan jumlah siswa setiap tahun selalu mengalami peningkatan.

2. Letak Geografis

MI Al-Mu'minin merupakan Lembaga di bawah naungan Kementerian Agama yang beralamatkan di Desa Tellesang Kecamatan Pitumpanua

Kabupaten Wajo. Adapun lokasi MI Al-Mu'minin terletak pada geografis yang sangat cocok untuk proses belajar mengajar yang terletak di tengah lokasi Pondok Pesantren Al-Mu'minin. MI Al-Mu'minin ini dibangun dengan pertimbangan tata letak bangunan yang memberikan kenyamanan untuk belajar. Hal ini dapat dilihat dari tata letak ruang belajar yang agak jauh dari jalan raya sehingga kebisingan dari kendaraan bermotor dan kendaraan umum yang melintas jalan raya dapat diminimalisir serta berada di lokasi Pondok Pesantren Al-Mu'minin yang mana lingkungannya dikelilingi oleh tumbuhan sawit, sehingga siswa tetap belajar dengan nyaman.

Adapun batas-batas dari lokasi MI Al-Mu'minin adalah sebelah utara berbatasan dengan rumah warga, sebelah barat berbatasan dengan Tanah warga, sebelah selatan berbatasan dengan Tanah Andi Idris, sebelah timur berbatasan dengan jalan raya.

3. Identitas MI Al-Mu'minin

- | | |
|-----------------|--|
| a. Nama Lembaga | : MI Al-Mu'minin |
| b. Alamat/Desa | : Tellesang |
| Kecamatan | : Pitumpanua |
| Kabupaten | : Wajo |
| Provinsi | : Sulawesi Selatan |
| Kode Pos | : 90951 |
| No. Telephone | : 0852 9921 9219 |
| c. Nama Yayasan | : Yayasan Pendidikan Al-Mu'Minin Tellesang |

- d. Status Sekolah : Swasta
- e. Status Lembaga MI : Swasta
- f. NSM : 111273130035
- g. NIS/NPSN : 69994833
- h. Tahun di dirikan/ beroperas : 2019
- i. Status Tanah : Milik Yayasan
- j. Luas Tanah : 800 M2
- k. Status Akreditasi : Terakreditasi A

4. Visi dan Misi MI Al-Mu'minin

Visi :

Madrasah yang siap mencetak generasi yang bertaqwa, cerdas, dan berakhlak karimah.

Misi :

1. Menjadikan Al-Qur'an dan Sunnah sebagai dasar Pendidikan kerohanianpeserta didik
2. Menjadikan nilai-nilai islam sebagai pedoman hidup
3. Mampu bersaing dan berkompetisi dalam berbagai bidang
4. Memadukan budaya Islam dn budaya Lokaldalam pembentukan karakter peserta didik
5. Menjadikan peserta didik bertaqwa, cerdas, dan beradab akan melahirkan generasi Hebat

B. Hasil Penelitian

1. Hasil Analisis

Pada tahap analisis kebutuhan ini terdapat beberapa hal yang dianalisis, yaitu analisis kebutuhan dan analisis kurikulum.

1. Analisis Kebutuhan

Hasil analisis kebutuhan diperoleh dari hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru Pendidikan agama Islam, yaitu ibu Marwah, S.Pd serta pengamatan kebutuhan peserta didik dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara dan pengamatan diperoleh informasi bahwa guru Pendidikan agama Islam membutuhkan bahan ajar lain sebagai penunjang pembelajaran yang menarik dan tidak membosankan serta mampu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi, mengenai bahan ajar yang disukai peserta didik yaitu bahan ajar bervariasi, yang mengkombinasikan audio dan visual utamanya yang berbasis digital, bahan ajar tersebut seperti modul modul manual atau modul digital. Maka dari itu peneliti membuat bahan ajar berupa modul pembelajaran berbasis digital dengan mengkombinasikan teks dan gambar animasi dibuat semenarik mungkin yang dapat diakses melalui handphone serta diharapkan dapat membantu guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Adapun hasil yang diperoleh yaitu:

- a. Guru masih kurang dalam pengembangan *e-modul* pada mata pelajaran pendidikan agama islam, sehingga pada proses belajar guru hanya menggunakan buku cetak sebagai bahan ajar utama sehingga membutuhkan media pembelajaran yang interaktif dan efisien.

- b. Modul yang digunakan juga kurang menarik bagi siswa karena cenderung menonton yaitu hanya membahas materi secara umum yang dilengkapi dengan gambar-gambar yang bukan diambil dari lingkungan sekitar.
- c. Metode pembelajaran yang digunakan guru pada mata pelajaran pendidikan agama islam bersifat konvensional, dengan model pengajaran langsung, sehingga ketika proses belajar mengajar berlangsung siswa kurang memperhatikan, dan sibuk sendiri dengan aktivitas lain.

2. Analisis Kurikulum

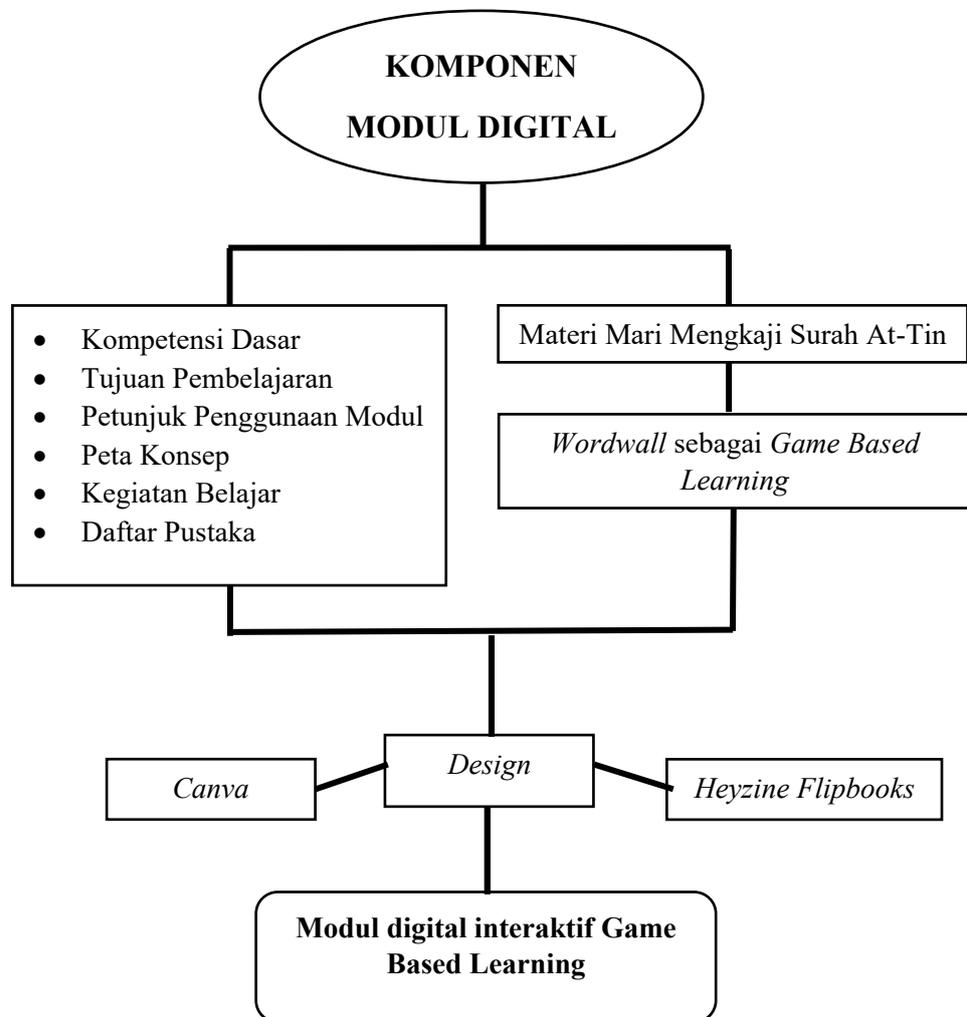
Hasil analisis kurikulum diperoleh melalui wawancara dengan kepala sekolah yaitu bapak Andi Zansibar, S.Pd dan guru Pendidikan agama Islam yaitu ibu Marwah, S.Pd. Berdasarkan hasil wawancara diperoleh informasi bahwa di MI Al-Mu'minin Wajo masih menggunakan K13, maka dari itu peneliti memilih kelas IV untuk dijadikan tempat penelitian pengembangan media pembelajaran.

2. Hasil *Design* (Perencanaan)

a. Penyusunan Desain Modul

Tahapan desain merupakan tahapan perancangan atau penyusunan desain media pembelajaran yang akan dikembangkan. Konsep Modul Digital dirancang berdasarkan hasil pertimbangan pada analisis kebutuhan peserta didik. Adapun penyusunan media pembelajaran berupa modul digital interaktif *game based learning* yang terdiri dari komponen isi modul pembelajaran yaitu sampul, kata pengantar, petunjuk penggunaan, KI dan KD, tujuan pembelajaran, isi materi dari mengkaji surah at-tin, kuiz/latihan, rangkuman dan daftar Pustaka. Dalam proses perancangan dan penyusunan modul tersebut menggunakan aplikasi canva untuk

mendesain modul dan menggunakan aplikasi *heyzine Flipbooks* untuk menjadikan sebagai buku digital, serta menggunakan aplikasi *Wordwall* yang merupakan *game based learning* berbasis *website* yang dimasukkan kedalam modul digital. Selain itu, konsep penyajian materi pada modul akan dikembangkan dengan konsep cerita. Adapun rancangan bahan ajar modul digital interaktif *game based learning* disaikan dalam *flowchart* berikut ini:



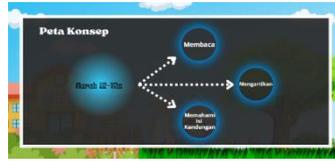
Gambar 4.1 penyusunan Desain Modul

b. *Development* (Pengembangan)

Tahap selanjutnya yaitu tahap pengembangan (development) modul digital merupakan tahap realisasi produk dari tahap perancangan yang telah dilakukan. Produk yang telah di desain kemudian diproduksi melalui aplikasi canva dengan menyajikan segala rancangan yang telah didesain sebelumnya sampai pada tahap penyelesaian produk berupa modul pembelajaran berbasis digital. Pengembangan modul tentunya mempertimbangkan pemanfaatan modul dalam pembelajaran, dimana disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik yang berisi materi Mari mengkaji surah at-tin pada pelajaran Al-Qur'an Hadits di kelas IV MI Al-Mu'minin. Hasil pengembangan modul digital disajikan sebagai berikut:

Tabel 4.1 Flowchart Penggunaan Modul Digital Interaktif Berbasis Game Based Learning

Fitur Modul	Langkah
	<p>Halaman Sampul: Berisi judul, mata pelajaran, materi (Surah At-Tin), dan identitas penyusun. Digunakan untuk mengenali isi modul.</p>
	<p>Kompetensi Dasar & Tujuan: Menjelaskan capaian yang harus dicapai siswa. Dibaca sebelum memulai materi.</p>
	<p>Petunjuk Penggunaan Modul: Halaman ini menjelaskan cara membuka modul, cara menggunakan link video, game edukatif, dan evaluasi.</p>



Peta Konsep: Menunjukkan alur materi pembelajaran secara visual agar siswa lebih terarah.



- Konsep Tajwid Huruf dan Tanda**
1. Huruf-huruf yang berhuruf mati (tidak berharakat) adalah huruf-huruf yang tidak dapat bergerak ke kanan dan ke kiri, serta tidak dapat bergerak ke atas dan ke bawah. Huruf-huruf ini adalah: Alif, Lam, Mim, Nun, dan Ha.
 2. Huruf-huruf yang berhuruf hidup (berharakat) adalah huruf-huruf yang dapat bergerak ke kanan dan ke kiri, serta dapat bergerak ke atas dan ke bawah. Huruf-huruf ini adalah: Ba, Ta, Tha, Jim, Kha, Dal, Dzal, Ra, Zay, Sin, Ya, Kaf, Qaf, Ghayb, Faj, Kaf, Lam, Mim, Nun, dan Ha.
 3. Huruf-huruf yang berhuruf mati dan hidup adalah huruf-huruf yang dapat bergerak ke kanan dan ke kiri, serta dapat bergerak ke atas dan ke bawah. Huruf-huruf ini adalah: Alif, Lam, Mim, Nun, dan Ha.
 4. Huruf-huruf yang berhuruf mati dan hidup adalah huruf-huruf yang dapat bergerak ke kanan dan ke kiri, serta dapat bergerak ke atas dan ke bawah. Huruf-huruf ini adalah: Alif, Lam, Mim, Nun, dan Ha.

Materi Surah At-Tin: Berisi teks ayat, terjemahan, dan uraian singkat mengenai hukum tajwid. Dibaca dan dipahami secara bertahap.



Video Pembelajaran: Siswa dapat mengklik untuk menonton video penjelasan materi.



Game Edukatif: Menyediakan permainan interaktif untuk melatih pemahaman siswa secara menyenangkan.





Evaluasi: Berisi soal pilihan ganda/uraian/menjodohkan untuk mengukur pemahaman siswa setelah belajar.

c. Hasil *Implementation* (Penerapan)

Pada tahap ini, media pembelajaran yang telah dikembangkan diterapkan dalam kegiatan pembelajaran berdasarkan rancangan yang telah disusun. Tahap implementasi dilakukan dengan uji coba kelompok besar pada kelas IV MI Al-Mu'Minun dengan jumlah 18 peserta didik untuk melihat tingkat kepraktisan dan keefektifan modul pembelajaran berbasis digital.

d. Evaluasi (*Evaluation*)

Pada tahap evaluasi ini telah dilakukan disetiap tahapan proses pengembangan produk, yaitu evaluasi instrument analisis kebutuhan, evaluasi validasi produk oleh para ahli, evaluasi instrument kepraktisan dan keefektivitasan produk sehingga menghasilkan produk yang layak dan praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

3. Hasil Validitas

Tahap pengembangan selanjutnya berupa validasi produk yang telah dikembangkan, dilakukan untuk mengetahui layak atau tidaknya produk bahan ajar yang dibuat oleh peneliti. Bahan ajar ini divalidasi oleh 3 orang dosen UIN Palopo, terdiri dari validasi ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Sebelum melakukan validasi, terlebih dahulu peneliti melakukan validasi terhadap ketiga lembar

instrumen penilaian oleh 1 orang dosen UIN Palopo. Adapun nama-nama validator ahli adalah sebagai berikut:

Tabel 4.2 Nama Tim Validator Ahli

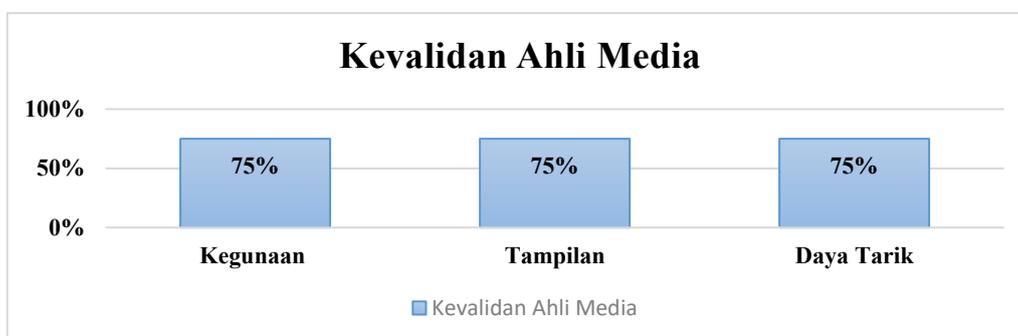
No.	Nama	Pekerjaan	Validator Ahli
1.	Dr. Hj. Salmilah, S.Kom.,M.Pd.	Dosen UIN Palopo	Media
2.	Mawardi, S.Ag.,M.Pd.I.	Dosen UIN Palopo	Materi
3.	Sukmawaty, S.Pd., M.Pd.	Dosen UIN Palopo	Bahasa

1. Hasil Validasi produk dengan ahli Media

Validasi ini dilakukan oleh ibu Dr. Hj. Salmilah, S.Kom.,M.Pd. sebagai ahli media untuk memvalidasi produk bahan ajar berbasis digital menggunakan aplikasi *canva* yang telah dibuat. Ada beberapa kriteria yang dinilai yaitu dari segi kegunaan produk, tampilan produk, dan daya tarik produk.

Tabel 4.3 Hasil Uji Validitas Ahli Media

No.	Aspek/indikator	Total Skor	Skor Maks	(%)	Kategori
1.	Kegunaan	6	8	75%	Valid
2.	Tampilan	18	24	75%	Valid
3.	Daya Tarik	6	8	75%	Valid
	Rata-rata	30	40	75%	Valid



Gambar 4.2 Grafik Kevalidan Ahli Media

Berdasarkan hasil uji validitas ahli media pada tiga kriteria penilaian diantaranya dari segi aspek kegunaan memperoleh jumlah skor 6 dengan skor maksimal 8 memiliki presentase nilai 75%, aspek tampilan memperoleh jumlah skor 18 dengan skor maksimal 24 memiliki presentase 75%, aspek daya tarik memperoleh skor 6 dengan skor maksimal 8 memiliki presentase nilai 75%. Berdasarkan skor keseluruhan aspek penilaian memperoleh 30 dengan skor maksimal 40 memiliki presentase nilai sebesar 75% menghasilkan kategori “Valid”. Tabel berikut menunjukkan kesimpulan dan komentar/saran validator.

Tabel 4.4 Kesimpulan dan Komentar/saran validator Ahli Media

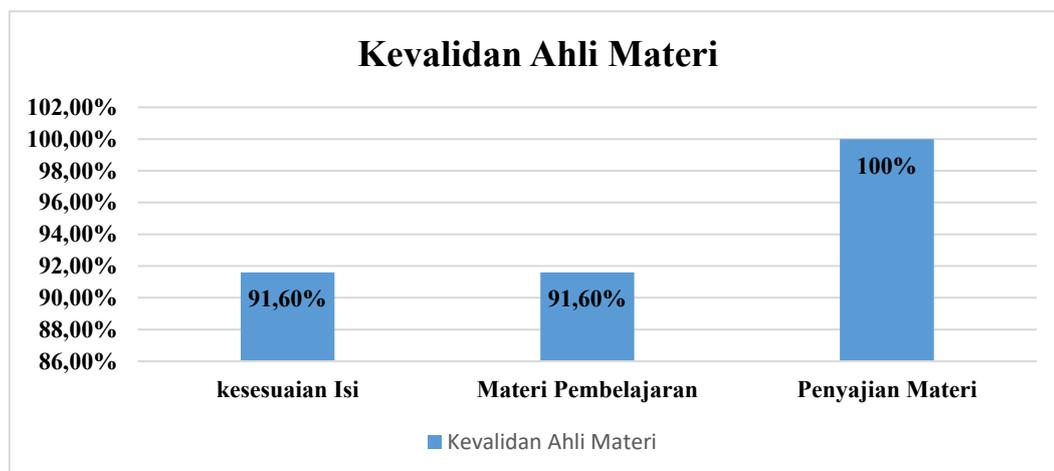
Kesimpulan	Komentar/saran
Layak untuk digunakan/uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran.	Tambahkan terjemahan bahasa Indonesia Tambahkan audio

2. Hasil Validasi Bahan Ajar dengan Ahli Materi

Validasi produk bahan ajar berbasis digital di lakukan oleh validator ahli materi yaitu Mawardi, S.Ag.,M.Pd.I. selaku Dosen UIN Palopo dengan melalui beberapa rangkaian pengembangan bahan ajar sampai kepada tahap validasi. Adapun hasil penilaian ahli materi bahan ajar sebagai berikut:

Tabel 4.5 Hasil Uji Validitas Ahli Materi

No.	Indikator	Jumlah	Skor maks	%	Kategori
1.	Kesesuaian Isi	11	12	91,6%	Sangat Valid
2.	Materi Pembelajaran	11	12	91,6%	Sangat Valid
3.	Penyajian Materi	16	16	100%	Sangat Valid
	Jumlah	38	40	95%	Sangat Valid



Gambar 4.3 Grafik Kevalidan Ahli Materi

Berdasarkan perolehan data yang divalidasi oleh ahli materi pada tiga indikator penilaian dari segi kesesuaian isi memperoleh jumlah skor 11 dari skormaksimal 12 memiliki presentase 91,60%, indikator materi pembelajaran memperoleh skor 11 dengan skor maksimal 12 memiliki presentase 91,60%, dari segi penyajian materi memperoleh skor 16 dengan skor maksimal 16 memiliki presentase 100%. Berdasarkan skor keseluruhan indikator penilaian mendapatkan skor 38 dengan skor maksimal 40 sehingga mendapatkan nilai presentase sebesar 95%, menurut tabel kriteria modul pembelajaran dinyatakan “sangat valid”. Tabel berikut menunjukkan kesimpulan dan komentar/saran validator.

Tabel 4.6 Kesimpulan dan Komentar/saran validator Ahli Materi

Kesimpulan	Komentar/saran
Layak untuk digunakan/uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran.	Pada saat siswa membaca perhatikan makharijul hurufnya.

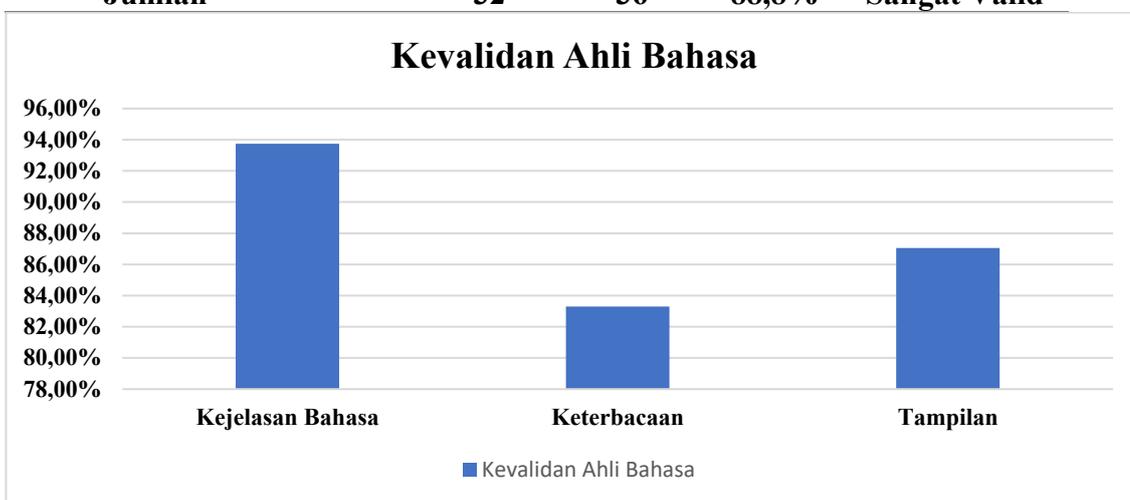
3. Hasil Validasi Bahan Ajar Ahli Bahasa

Pada pengembangan bahan ajar berbasis digital, validasi ahli bahasa dilakukan oleh Dosen UIN Palopo yaitu Sukmawaty, S.Pd.,M.Pd. selaku dosen

yang ahli dibidang bahasa. Adapun hasil penilaian ahli bahasa disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4.7 Hasil Validitas Ahli Bahasa

No.	Indikator	Jumlah	Skor maks	%	Kategori
1.	Kejelasan Bahasa	15	16	93,75%	Sangat Valid
2.	Keterbacaan	10	12	83,3%	Valid
3.	Tampilan	7	8	87,05%	Sangat Valid
	Jumlah	32	36	88,8%	Sangat Valid



Grafik 4.4 Grafik Kevalidan Ahli Bahasa

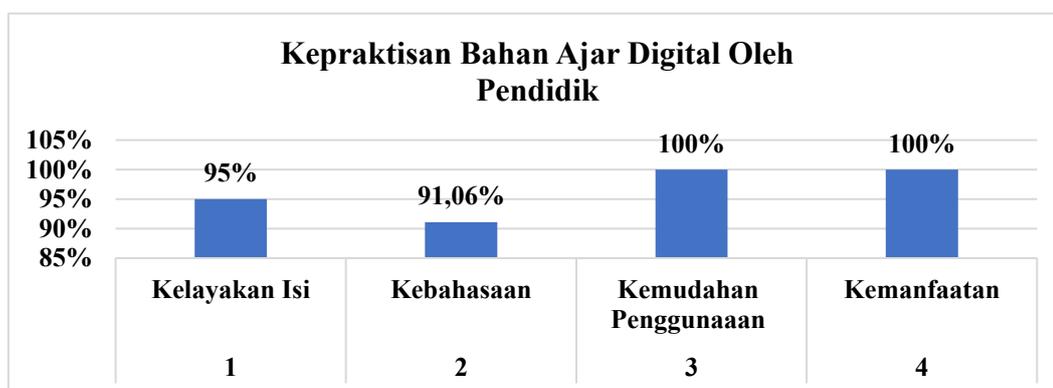
Berdasarkan validasi ahli bahasa mengenai bahan ajar berbasis digital diperoleh skor dari tiga indikator penilaian segi aspek kejelasan bahasa memperoleh skor 13 dengan skor maksimal 16 memiliki presentase 81,25%, aspek keterbacaan memperoleh skor 9 dengan skor maksimal 12 memiliki presentase 75%, aspek tampilan memperoleh skor 7 dengan skor maksimal 8 memiliki presentase 87,5%. Berdasarkan skor indikator penilaian secara keseluruhan memperoleh skor 29 dengan skor maksimal 36 nilai presentasenya sebesar 80,5%, dilihat dari tabel 4.1 masuk kategori “Sangat Valid” digunakan dalam pembelajaran. Adapun kesimpulan dan saran dari validator ahli Bahasa yaitu Silakan digunakan.

4. Hasil Praktikalitas

Pada tahap ini, produk bahan ajar berbasis digital diterapkan secara langsung kepada peserta didik untuk mengetahui praktis tidaknya media pembelajaran digital yang telah dikembangkan. Sebelum diberikan kepada peserta didik terlebih dahulu diberikan pada pendidik mata pelajaran Al-Qur'an Hadits yaitu ibu Marwah, S.Pd. untuk menilai kepraktisan dari bahan ajar yang telah dibuat. Hal ini dilakukan untuk menilai kepraktisan media pembelajaran digital dari sudut pandang seorang pendidik. Tahap uji coba ini dilakukan pada seluruh peserta didik kelas IV di MI Al-Mu'Minun Wajo dengan angket penilaian yang telah disediakan.

Tabel 4.8 Hasil Uji Praktikalitas Pendidik Pendidikan Agama Islam

No.	Indikator penilaian	Skor yang diperoleh	Skor maks	%	Kategori
1.	Kelayakan isi	19	20	95%	Sangat praktis
2.	Kebahasaan	11	12	91,06%	Sangat praktis
3.	Kemudahan Penggunaan	8	8	100%	Sangat praktis
4.	Kemanfaatan	12	12	100%	Sangat praktis
Jumlah Skor		50	52	96,15%	Sangat praktis

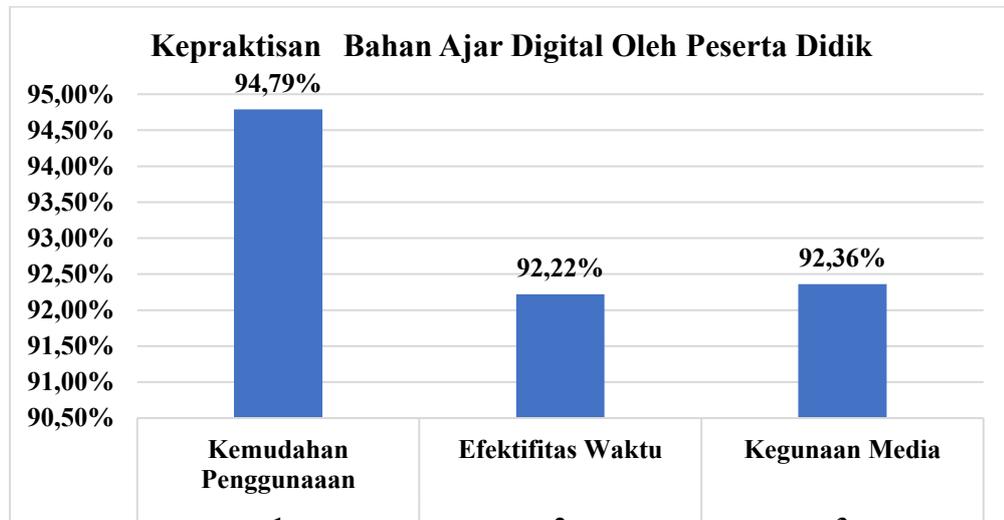


Gambar 4.5 Grafik Kepraktisan oleh Pendidik

Berdasarkan tabel diatas, data hasil kepraktisan media pembelajaran digital oleh pendidik pelajaran AL-Qur'an Hadits dari empat indikator penilaian dari aspek kelayakan isi memperoleh skor 19 dengan skor maksimal 20 memiliki presentase 95%, aspek kebahasaan memperoleh skor 11 dengan skor maksimal 12 memiliki presentase 91,6%, aspek kemudahan penggunaan memperoleh skor 8 dengan skor maksimal 8 memiliki presentase 100%, aspek kemanfaatan memperoleh skor 12 dengan skor maksimal 12 memiliki presentase 100%. Berdasarkan hasil keseluruhan aspek penilaian memperoleh skor 50 dengan skor maksimal 52 presentasinya yaitu 96,15% yang artinya bahan ajar berbasis digital ini “sangat praktis” digunakan dalam pembelajaran. Selanjutnya diterapkan pada peserta didik untuk mengetahui kepraktisan modul dari segi pengguna.

Tabel 4.9 Hasil Uji Praktikalitas Peserta didik

No.	Indikator Penilaian	Skor yang diperoleh	Skor Maks	%	Kategori
1.	Kemudahan Penggunaan Media	273	288	94,79%	Sangat Praktis
2.	Efektifitas Waktu	332	360	92,22%	Sangat Praktis
3.	Kegunaan Media	266	288	92,36%	Sangat Praktis
	Rata-rata	871	936	93,05%	Sangat Praktis



Gambar 4.6 Gambar Kepraktisan oleh Peserta Didik

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui bahwa pendidik dan peserta didik sangat setuju menggunakan media pembelajaran berbasis digital materi mari mengkaji surah AT-Tin pada proses belajar mengajar, dengan memperoleh presentase respon pendidik sebesar 96,15% dengan kategori “Sangat Praktis” dan presentase respon peserta didik sebesar 93,05% dengan kategori “Sangat Praktis”.

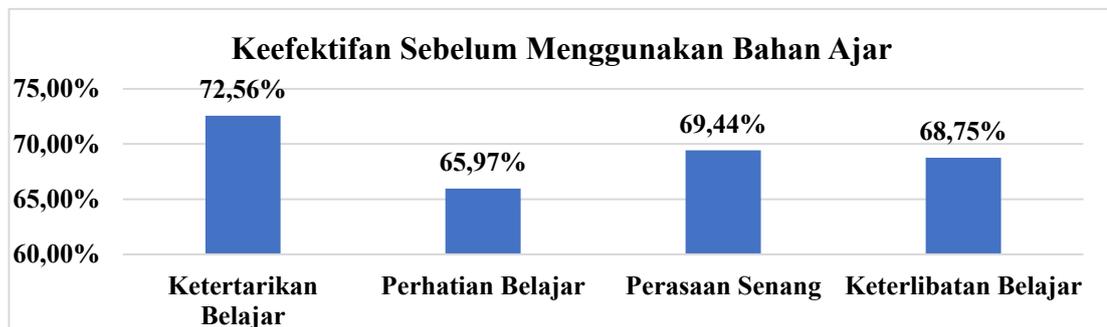
5. Hasil Efektivitas

Tahap uji efektivitas dapat dilihat dari hasil angket minat belajar peserta didik. Hasil minat belajar peserta didik dapat dilihat berdasarkan angket respon minat belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan bahan ajar. Subjek penelitian sebelum menggunakan media pembelajaran digital dan setelah menggunakan media pembelajaran digital diterapkan pada seluruh peserta didik kelas IV. Instrumen yang digunakan sebelum menggunakan bahan ajar berisi butir penilaian mengenai pembelajaran AL-Qur’an Hadits pada materi mari mengkaji surat At-Tin, sedangkan instrumen setelah menggunakan media pembelajaran

digital berisi butir penilaian berupa penggunaan media pembelajaran digital pada materi mari mengkaji surah At-Tin. Berikut tabel hasil respon minat belajar peserta didik sebelum menggunakan bahan ajar digital.

Tabel 4.10 Hasil Angket Minat Belajar Peserta didik Sebelum Menggunakan Bahan Ajar Berbasis Digital

No.	Indikator	Jumlah Skor	Skor Maks	%	Kategori
1.	Ketertarikan dalam Belajar	209	288	72.56%	Efektif
2.	Perhatian dalam Belajar	190	288	65.97%	Efektif
3.	Perasaan Senang	99	144	69.44%	Efektif
4.	Keterlibatan Belajar	149	216	68.75%	Efektif
	Total Skor	647	936	69.12%	Efektif



Gambar 4.7 Grafik Keefektifan Sebelum Menggunakan Bahan Ajar

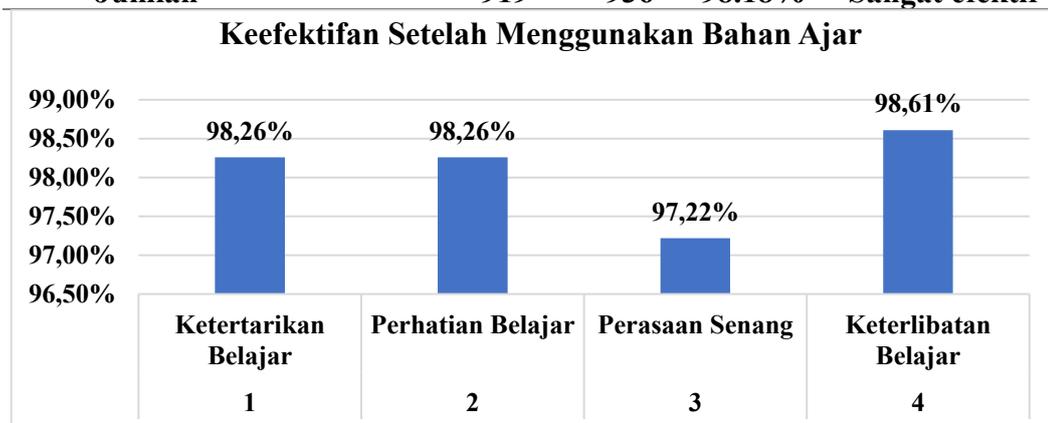
Berdasarkan hasil angket peserta didik mempunyai minat belajar sebesar 69.12% sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis digital materi mari mengkaji surah At-Tin, mendapatkan kategori “efektif”. Pada lampiran 3.10 menunjukkan hasil pengisian angket dan perhitungan lebih lanjut. Setelah memperoleh hasil minat belajar peserta didik sebelum menggunakan media pembelajaran, selanjutnya dilakukan uji coba penggunaan media pembelajaran

dalam proses belajar mengajar guna mengetahui minat belajar peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran digital.

Adapun data hasil angket minat belajar peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4.11 Hasil Angket Minat Belajar Peserta didik Setelah Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Digital

No.	Indikator	Jumlah Skor	Skor Maks	%	Kategori
1.	Ketertarikan Dalam Belajar	283	288	98.26%	Sangat efektif
2.	Perhatian Dalam Belajar	283	288	98.26%	Sangat efektif
3.	Perasaan Senang	140	144	97.22%	Sangat efektif
4.	Keterlibatan Belajar	213	216	98.61%	Sangat efektif
	Jumlah	919	936	98.18%	Sangat efektif



Gambar 4.8 Grafik Keefektifan Setelah Menggunakan Bahan Ajar

Setelah menggunakan media pembelajaran berbasis digital di kelas IV, angket responden yang telah diisi oleh peserta didik dalam mengukur minat belajar memperoleh skor sebesar 98,18% dengan kategori sangat efektif. Hasil pengisian angket dan perhitungan disajikan dalam lampiran.

Minat belajar peserta didik sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis digital memperoleh skor 69.12%, telah tersaji pada tabel 4.11 dimasukkan

pada kategori “efektif”. Sedangkan setelah menerapkan media pembelajaran berbasis digital pada peserta didik kelas IV memperoleh skor 98,18% tersaji pada tabel 4.12 masuk pada kategori “sangat efektif”. Berdasarkan analisis data penggunaan media pembelajaran berbasis digital, minat belajar peserta didik meningkat. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa produk berupa media pembelajaran berbasis digital yang dibuat oleh peneliti dan diterapkan pada proses belajar mengajar di ruang kelas mampu meningkatkan minat belajar peserta didik kelas IV di MI Al-Mu’Minun Wajo. Selain minat belajar meningkat hasil meningkat.

C. Pembahasan

Dari hasil penelitian diatas maka pembahasan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Hasil Analisis Kebutuhan

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru Mata Pelajaran Al-Qur’an Hadits kelas IV MI Al-Mu’minun, wawancara yang dilakukan sesuai dengan indicator ketertarikan dalam belajar, perhatian dalam belajar, dan perasaan senang. Dapat dilihat pada lampiran 14. Hasil angket kebutuhan menunjukkan bahwa Sebagian besar siswa merasa bosan jika pembelajaran hanya berupa ceramah, sedangkan guru menyatakan bahwa keterbatasan media menjadi kendala dalam mengembangkan minat belajar siswa.

Temuan ini sejalan dengan penelitian Fitriani (2021) yang mengembangkan media digital berbasis game untuk pembelajaran PAI, yang terbukti mampu

meningkatkan keterlibatan siswa dan hasil belajar³⁶. Penelitian lain oleh Rahmawati (2020) juga menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif dapat meningkatkan motivasi dan konsentrasi siswa dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadits³⁷. Selain itu, penelitian Pratama (2022) menemukan bahwa media berbasis teknologi dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi dan meningkatkan ketertarikan siswa.³⁸

Hasil ini mendukung teori yang dikemukakan oleh Arsyad bahwa media pembelajaran yang tepat dapat membantu guru menyampaikan pesan pembelajaran dengan efektif, menarik perhatian peserta didik, serta meningkatkan minat belajar dan media pembelajaran yang baik harus mampu menarik perhatian siswa, memotivasi belajar, dan mempermudah pemahaman materi. ³⁹ berdasarkan hasil tersebut, peneliti menilai bahwa pengembangan modul digital interaktif menjadi solusi yang tepat untuk mengatasi rendahnya minat belajar siswa pada materi Surah AT-Tin.

2. Hasil Desain

Desain modul digital interaktif berbasis game dikembangkan menggunakan model ADDIE pada tahap desain. Modul ini memuat materi Surah At-Tin dengan tampilan visual yang menarik, fitur interaktif, dan permainan edukatif yang disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Materi disusun berdasarkan kompetensi dasar yang berlaku, dengan penyajian yang memadukan teks, gambar,

³⁶ Fitriani (2021) – Penelitian pengembangan media digital berbasis game untuk PAI.

³⁷ Rahmawati (2020) – Penggunaan media interaktif dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadits.

³⁸ Pratama (2022) – Media berbasis teknologi untuk menarik minat siswa.

³⁹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jaarta: RajaGrafindo Persada, 2019), 25.

dan aktivitas interaktif. Modul ini terdiri dari beberapa komponen utama, yaitu: cover, daftar isi, materi pembelajaran Surah At-Tin, audio bacaan, fitur kuis interaktif, dan latihan soal berbasis game.

Desain ini sejalan dengan penelitian Nugraha (2021) yang mengembangkan modul interaktif untuk pembelajaran tematik, yang hasilnya mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa⁴⁰. Penelitian oleh Lestari (2020) juga menunjukkan bahwa modul dengan integrasi elemen game dapat membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan dan mendorong siswa untuk belajar mandiri.⁴¹

Penggunaan kombinasi teks, gambar, dan audio sesuai dengan prinsip Multimedia Learning dari Mayer, yang menekankan pentingnya integrasi berbagai media untuk meningkatkan pemahaman siswa.⁴² Selain itu, pemilihan elemen permainan pada modul didasarkan pada konsep game-based learning menurut Prensky, yang menjelaskan bahwa permainan dapat meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan konsentrasi siswa dalam pembelajaran.⁴³ Oleh karena itu, peneliti meyakini bahwa desain modul digital yang disusun sudah sesuai dengan kebutuhan peserta didik sekaligus mendukung tercapainya tujuan pembelajaran.

3. Hasil Uji Validitas

Hasil penelitian yang dilakukan oleh tiga pakar ahli, yaitu ahli media memperoleh presentase penilaian sebesar 75% dengan kategori valid, ahli materi dengan presentase sebesar 95% dengan kategori sangat valid, serta ahli bahasa

⁴⁰ Nugraha (2021) – Modul interaktif untuk pembelajaran tematik

⁴¹ Lestari (2020) – Modul dengan elemen game.

⁴² Richard E. Mayer, *Multimedia Learning*, 2nd ed. (New York: Cambridge University Press, 2009), 31.

⁴³ Marc Prensky, *Digital Game-Based Learning* (New York: McGraw-Hill, 2001), 102

memperoleh presentase sebesar 88,8% masuk kategori sangat valid. Dengan demikian media pembelajaran berupa modul berbasis digital ini layak untuk diuji cobakan kepada peserta didik didasarkan pada keperluan peneliti. Validitas produk pembelajaran dilakukan setelah menciptakan sebuah produk, validasi ini merupakan langkah penting dalam pengembangan produk, dimana bertujuan untuk mengetahui layak tidaknya produk yang dikembangkan untuk di uji coba lapangan.⁴⁴

Hasil ini sejalan dengan penelitian Hidayati (2020) yang menemukan bahwa modul interaktif yang telah divalidasi oleh ahli memiliki kualitas yang baik dan layak digunakan dalam pembelajaran⁴⁵. Penelitian oleh Putri (2021) juga menunjukkan bahwa validasi yang tinggi dari ahli menunjukkan kesesuaian media dengan kebutuhan pembelajaran⁴⁶. Sekaitan dengan penjelasan mengenai validitas menurut Arikunto yang mengatakan bahwa validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan atau keshahihan instrumen.⁴⁷ Mengacu pada pengertian validitas tersebut, dapat dipahami bahwa validitas menunjukkan ketepatan dan kesesuaian hasil persentase yang digunakan untuk menentukan kevalidan media pembelajaran dari para ahli. Validitas juga menunjukkan sejauh mana ketepatan pernyataan dengan apa yang dinyatakan sesuai dengan koefisien validitas.

⁴⁴D. Muhtadi & D. Sugiana. Augmented Reality Type QR-Code “Pengembangan Perangkat Pembelajaran di Era Revolusi Industri 4.0.”. *In Prosiding Seminar Nasional & Call For Papers*. (2019)

⁴⁵ Hidayati (2020) – Validasi modul interaktif.

⁴⁶ Putri (2021) – Validasi media pembelajaran.

⁴⁷Ismawati S dan Mustika D, “Validitas Media Video Berbasis Animasi dalam Pembelajaran Tematik”, (*Innovative: Journal Of Social Science Research*, 1(2), (2021), 17.

4. Hasl Uji Praktikalitas

Berdasarkan hasil penilaian pendidik pendidikan agama Islam dan peserta didik kelas IV MI Al-Mu'minin melalui angket respon, hasil penelitian merujuk pada tingkat kepraktisan media dengan mengacu pada interval kepraktisan. Pada hasil penilaian respon pendidik presentase yang diperoleh yaitu 96,15% dengan kategori "Sangat Praktis", sedangkan angket respon peserta didik memperoleh 93,05% dengan kategori "Sangat Praktis". Berdasarkan hasil tersebut, diketahui bahwa media pembelajaran berupa modul berbasis digital sangat praktis digunakan dalam proses pembelajaran pada materi mari mengkaji surah At-Tin.

Temuan ini sesuai dengan penelitian Wardani (2021) yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang praktis memudahkan guru dalam mengelola pembelajaran dan meningkatkan partisipasi siswa⁴⁸. Penelitian lainnya oleh Fadillah (2020) menegaskan bahwa media yang praktis digunakan akan meningkatkan efektivitas pembelajaran⁴⁹.

Hasil penelitian ini sejalan juga sejalan dengan temuan Alwi dalam menguji kepraktisan media pembelajaran yang dikembangkan, yaitu mudah digunakan dan memiliki daya tarik.⁵⁰ Berdasarkan penjelasan tersebut, pada praktikalisasi media pembelajaran, terdapat beberapa aspek yang perlu diperhatikan untuk menunjang media pembelajaran yaitu, dilihat dari kegunaan media sebagai penunjang pembelajaran, kesesuaian media dengan kebutuhan peserta didik dalam proses

⁴⁸ Wardani (2021) – Praktikalitas media pembelajaran.

⁴⁹ Fadillah (2020) – Media praktis untuk pembelajaran efektif.

⁵⁰ Alwi, Zahra, Ernalida Ernalida, dan Yenni Lidyawati, "Kepraktisan Media Pembelajaran Puzzle", (*Journal on Teacher Education*. 7.1. (2022), 621-630.

pemahaman pembelajaran terkait isi materi dan perkembangan pengalaman peserta didik, serta dilihat dari segi tampilan media yang mengandung unsur kemenarikan.

5. Hasil Uji Efektivitas

Penilaian keefektifan bertujuan untuk mengetahui tingkat perbedaan minat belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran berupa modul digital. Berdasarkan analisis data respon peserta didik sebelum menggunakan media pembelajaran mendapat skor presentase sebesar 69.12%. Dengan kategori “efektif” dan setelah menggunakan media pembelajaran memperoleh presentase sebesar 98,18% dengan kategori “sangat efektif”. Penggunaan media pembelajaran berbasis digital pada kelas IV MI Al-Mu’minun dinyatakan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik.

Penelitian ini sejalan dengan temuan Sari (2021) yang menunjukkan bahwa media digital berbasis game mampu meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa⁵¹. Penelitian oleh Ramadhan (2020) juga mendukung bahwa penggunaan media interaktif secara konsisten dapat meningkatkan partisipasi siswa⁵². Kaitan dengan Teori motivasi belajar menurut Sardiman (2018) menjelaskan bahwa minat belajar dapat ditingkatkan melalui penyajian materi yang menarik dan relevan dengan kebutuhan siswa⁵³. Selain itu, teori belajar behavioristik menekankan pentingnya stimulus yang menyenangkan untuk memperkuat respons positif siswa terhadap pembelajaran. Keefektifan bahan ajar diperoleh melalui tahap implementasi langsung kepada peserta didik kelas IV untuk

⁵¹ Sari (2021) – Media digital berbasis game meningkatkan motivasi belajar.

⁵² Ramadhan (2020) – Media interaktif untuk meningkatkan partisipasi siswa.

⁵³ Sardiman (2018) – Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar.

mengukur minat belajar peserta didik, dengan menggunakan dua kategori pengukuran yaitu pengukuran minat belajar sebelum menggunakan bahan ajar dan pengukuran minat belajar setelah menggunakan bahan ajar digital.

Hasil penelitian ini mengimplikasikan bahwa penggunaan modul digital interaktif berbasis game-based learning terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits. Modul yang telah divalidasi dan diuji praktikalitas serta efektivitasnya ini layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan menyenangkan. Penemuan ini juga menunjukkan bahwa teknologi dapat diintegrasikan secara optimal dalam pembelajaran pendidikan agama, sehingga mendorong sekolah dan guru untuk lebih memanfaatkan media digital sebagai sarana peningkatan kualitas proses belajar mengajar. Selain minat belajar meningkat hasil belajarpun meningkat.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian ini, maka peneliti dapat menyimpulkan hasil pengembangan media pembelajaran modul digital interaktif berbasis *game based learning* berikut:

1. Analisis kebutuhan pada pengembangan modul *digital interaktif game based Learning* di MI Al-Mu'minin Kabupaten Wajo menunjukkan bahwa peserta didik memiliki minat belajar yang rendah terhadap materi Surah At-Tin. Pendidik juga menyatakan perlunya media pembelajaran yang lebih menarik, interaktif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Oleh karena itu, dibutuhkan modul berbasis digital yang mampu meningkatkan partisipasi dan motivasi belajar siswa.
2. Desain modul digital interaktif berbasis game disusun berdasarkan hasil analisis kebutuhan dan mengacu pada prinsip desain pembelajaran yang efektif. Modul ini terdiri dari cover, daftar isi, materi Surah At-Tin, audio bacaan, kuis interaktif, dan latihan soal berbasis game. Desain dibuat dengan perpaduan warna cerah, ilustrasi yang relevan, dan tata letak yang sederhana untuk memudahkan navigasi pengguna. Secara kualitatif, desain ini dipilih karena mampu mengakomodasi kebutuhan guru akan media yang praktis digunakan, sekaligus memenuhi keinginan siswa untuk belajar secara menyenangkan. Integrasi teks, gambar, audio, dan unsur permainan dirancang untuk memfasilitasi gaya belajar visual, auditori, dan kinestetik siswa. Selain itu, fitur

kuis berbasis game berfungsi tidak hanya sebagai evaluasi, tetapi juga sebagai sarana meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar. Desain ini sejalan dengan teori multimedia learning yang menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih efektif jika memadukan berbagai media yang saling mendukung.

3. Kelayakan atau validasi modul dapat dilihat dari uji validitas yang dilakukan oleh beberapa pakar atau ahli. Adapun hasil dari penilaian beberapa pakar mendapat hasil dinyatakan sangat valid. Hal tersebut dibuktikan dengan kalkulasi nilai dari ahli materi 95% dengan kriteria “sangat valid”, nilai dari ahli media 75% dengan kriteria “Valid”, dan nilai dari ahli Bahasa 88,8% dengan kriteria “Sangat Valid”.
4. Kepraktisan modul berbasis digital pada materi mari mengkaji surah At-Tin kelas IV di MI Al-Mu’minun telah diuji oleh pendidik pendidikan agama Islam dengan tingkat kepraktisan sebesar 96,15% dengan kategori “Sangat Praktis”. Sedangkan hasil uji kelayakan oleh peserta didik memperoleh kepraktisan sebesar 93,05% dengan kategori “Sangat Praktis”.
5. Keefektifan modul digital dalam meningkatkan minat belajar peserta didik pada materi mari mengkaji surah At-Tin dinyatakan efektif digunakan dalam pembelajaran berdasarkan hasil uji coba yang dilakukan pada seluruh peserta didik kelas IV setelah diterapkan pembelajaran menggunakan Media pembelajaran berupa modul berbasis digital ,diperoleh data hasil angket minat belajar peserta didik sebelum menggunakan bahan ajar digital memperoleh presentase sebesar 69.12% dengan kategori “Efektif”, dan dilakukan uji coba

respon minat belajar setelah menggunakan bahan ajar berbasis digital memperoleh presentase sebesar 98,18% yang berarti “Sangat Efektif”.

B. Implikasi Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa implikasi yang dapat memberikan kontribusi dalam bidang pendidikan, baik secara teoritis maupun praktis:

1. Implikasi Teoretis

Hasil penelitian ini memperkuat teori bahwa game-based learning mampu meningkatkan minat belajar siswa melalui pendekatan yang menyenangkan, interaktif, dan berbasis pengalaman. Pengembangan modul digital interaktif ini menunjukkan bahwa penerapan elemen permainan dalam proses pembelajaran tidak hanya meningkatkan motivasi belajar, tetapi juga dapat meningkatkan keterlibatan kognitif dan emosional siswa. Dengan demikian, penelitian ini dapat menjadi referensi tambahan dalam pengembangan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa abad 21.

2. Implikasi Praktis

a. Bagi Guru

Modul digital interaktif ini dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang inovatif dan mudah digunakan di kelas. Guru dapat memanfaatkan modul ini untuk membuat proses belajar lebih menarik serta menyesuaikan dengan kebutuhan siswa, terutama yang memiliki kecenderungan belajar visual dan kinestetik.

b. Bagi Siswa

Siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna melalui aktivitas pembelajaran yang mengandung tantangan dan reward.

Hal ini berpotensi meningkatkan keaktifan, kemandirian, serta minat belajar mereka dalam memahami materi pelajaran.

c. Bagi Sekolah

Sekolah dapat memanfaatkan hasil pengembangan ini sebagai upaya mendukung pembelajaran berbasis teknologi digital. Modul ini juga dapat diintegrasikan dalam sistem pembelajaran blended learning atau sebagai bahan ajar mandiri di rumah.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini membuka peluang untuk penelitian lanjutan yang dapat menguji efektivitas modul dalam konteks yang lebih luas, seperti peningkatan hasil belajar, pengaruh terhadap keterampilan berpikir kritis, atau adaptasi modul ke jenjang kelas dan mata pelajaran lainnya.

C. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah diuraikan sebelumnya terdapat beberapa saran yang ingin penulis sampaikan, diantaranya:

1. Bagi siswa, dapat menggunakan media pembelajaran modul digital interaktif *game based learning* padamata pelajaran Al-Qur'an Hadits materi "Mari mengkaji Surah At-tin" ataupun sebagai media bermain secara edukatif.
2. Bagi guru, dapat memanfaatkan produk media pembelajaran modul digital interaktif *game based learning* untuk keperluan sebagai tambahan sumber belajar khususnya pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits materi "Mari mengkaji surah At-tin".
3. Bagi peneliti selanjutnya, dapat melakukan penelitian yang berkaitan:

- a. Penelitian selanjutnya disarankan untuk tidak hanya mengukur aspek minat belajar, tetapi juga mengukur hasil belajar siswa baik dari segi pengetahuan maupun keterampilan, sehingga diperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai efektivitas modul.
 - b. Peneliti berikutnya dapat mengembangkan modul dengan materi yang lebih beragam atau mengintegrasikan fitur pembelajaran adaptif yang dapat menyesuaikan tingkat kesulitan materi dengan kemampuan siswa.
4. Kekurangan Modul
- a. Modul digital interaktif berbasis game ini hanya dapat digunakan pada perangkat yang mendukung format multimedia, sehingga bagi sekolah dengan keterbatasan sarana teknologi perlu dilakukan penyesuaian.
 - b. Materi yang disajikan dalam modul masih terbatas pada Surah At-Tin, sehingga penerapan modul belum mencakup materi Al-Qur'an Hadits lainnya.
 - c. Fitur game yang digunakan bersifat sederhana dan memerlukan pengembangan lebih lanjut untuk meningkatkan variasi interaksi.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini Sadraini dan Hamdi Hamdi, “Praktikalitas dari Pengembangan E-boo Edupark Fisika dengan Pendekatan Sainifik berdasarkan Destinasi Rumah Gadang,” *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika* 7, no. 1 (31 Maret 2021), <https://doi.org/10.24036/jppf.v7il.111942>.
- Asep Mulyadi, dkk “Pengembangan Media Digital Untuk Meningkatkan Minat Pendahuluan” 18, no. 2 (2022): 268–86.
- Azkiya Hidayanti, “Pengembangan Modu l Berbasis Nilai-Nilai Pendidikan Multikultural Di Sekolah Dasar Ilam,” *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah* 7.2 (2022): 409–27, [https://doi.org/DOI:10.25299/al-thariqah.2022.vol7\(2\).10851](https://doi.org/DOI:10.25299/al-thariqah.2022.vol7(2).10851).
- A. Susilowati, S. Rimbo, K. Besar, and A. Barajo, (2020) “Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik dengan Menggunakan Media Modul Elektronik di Era Revolusi Industri 4 . 0 (*Improving Students ’ Learning Motivation through Electronic Module Media in the Industrial*) *Biodik*. <https://doi.org/10.22437/bio.v6i2.8950>,” vol. 6. no. 2.
- Arifuddin, A.,& Karim, A.R. (2021) “Konsep Pendidikan Islam ; Ragam Metode PAI dalam Meraih Prestasi,” *Jurnal Kependidikan*, vol. 10, no. 1.
- A. A. Pamessangi, (2021) “Nilai-Nilai Pendidikan Islam Berbasis Kearifan Lokal pada Pembelajaran Bahasa Arab di Institut Agama Islam Negeri Palopo,” *IQRO J. Islam. Educ. Desember*, vol. 4, no. 2. Available: <http://ejournal.iainpalopo.ac.id/index.php/iqro>
- Cahyadi, Tahmat Arofah Hadi. “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model.” *Halaqa: Islamic Education Jurnal* 3.no. 1 (2019): 36. <https://doi.org/https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemah*, Bogor: At-Tin (95): 1-8.
- Dimas Hendra Sasmita, Wiwik Sri Utami, Eko Budiyanto. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Untuk Pembelajaran Geografi SMA Kelas X Di Surabaya.” *Jurnal Education And Development* 9.no.4 (2021).
- Hasriadi. *Strategi Pembelajaran*, cet 1 (Gampingan RT 003: Agustus 2022) 12.
- Hasriadi, (2020) “Pengaruh E-Learning Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Pendidikan Agama Islam,” *IQRO J. Islam. Educ. Juli*, vol. 3, no. 1., Available: <http://ejournal.iainpalopo.ac.id/index.php/iqro>
- Hasriadi, (2022) “Model Pembelajaran Jarak Jauh Pendidikan Agama Islam Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi,” *J. Konsepsi*, vol. 11, no. 1.

- Hidayanti Azkiya. “Pengembangan Modul Berbasis Nilai-Nilai Pendidikan Multikultural Di Sekolah Dasar Islam.” *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah* 7.2 (2022): 409–27. [https://doi.org/DOI:10.25299/al-thariqah.2022.vol7\(2\).10851](https://doi.org/DOI:10.25299/al-thariqah.2022.vol7(2).10851).
- Ibrahim. E, Yusuf. M. “Implementasi Modul Pembelajaran Fisika Dengan Menggunakan Model React Berbasis Kontekstual Pada Konsep Usaha Dan Energi.” *Jambura Physics Journal* 1(1) (2019): 1–13.
- Ismail, Hajar. “Pengembangan E-Modul Berbasis Aplikasi Canva Pada Mata Pelajaran PAI Di SMP Negeri 3 Palopo.” *Institut Agama Islam Negeri Palopo*, 2023, 50–130.
- Kartini *et al.*, (2022) “Pelatihan Penerapan Media Inovatif dalam Pembelajaran di Pondok Pesantren Putra Dato Sulaeman,” *Madaniya*, vol. 3, no. 4, Available:<https://madaniya.pustaka.my.id/journals/contents/article/view/27>
- Maemunatun, Maemunatun. *Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti. Proceedings Series on Social Sciences & Humanities*. Vol. 9, 2022. <https://doi.org/10.30595/pssh.v9i.655>.
- Marti'in. “Analisis Tentang Rendahnya Minat Belajar Peserta Didik Kelas Xi Sma Negeri 5 Pontianak.” *Universitas Tanjungpura* , 2019, 1–8.
- Najuah najuah, Pristi Suhendro Lukitoyo, dan Winna Wirianti. *Modul Elektronik: Prosedur Penyusunan Dan Aplikasinya*. Yayasan Kita Menulis, 2020.
- Pageno, Rahma Binti, Salmilah Salmilah, and Arwan Wiratman. “Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Doratoon Pada Materi Ekosistem Siswa Kelas V SDN 09 Mattekko.” *Jurnal Pendidikan Refleksi* 12, no. 4 (2024): 241–54. <https://p3i.my.id/index.php/refleksi>.
- Purwanti, Rosi, M. Rusdi, and Akhmad Habibi. “Pengembangan Modul Game Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Dan Kreatif Mata Pelajaran Ipa Bagi Peserta Didik Tunadaksa Kelas Xii Smalb Negeri Kota Jambi.” *Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Ilmu Sosial* 3, no. 2 (2022): 1065–78. <https://doi.org/10.38035/jmpis.v3i2.1345>.
- Rahmat Arofah Hadi Cahyadi, “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model,” *Halaqa: Islamic Education Jurnal* 3.no. 1 (2019): 36, <https://doi.org/https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124..>
- Rini Siswanti, “Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Utuk Meningkatkan Minat Belajar dan Hasil Belajar Dalam Pembelajaran ipa SD”, 2.2 (2019) <https://doi.org/10.31002/ijel.v2i2.723>.

- Ririn Violadini dan Dea Mustika. “Pengembangan Modul Digital Berbasis Metode Inkuiri Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Basicedu* 5 no 3 (2021): 1210–22. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i3.899>.
- Rosi Purwanti, M. Rusdi, and Akhmad Habibi, “Pengembangan Modul Game Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Dan Kreatif Mata Pelajaran Ipa Bagi Peserta Didik Tunadaksa Kelas Xii Smalb Negeri Kota Jambi,” *Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Ilmu Sosial* 3, no. 2 (2022): 1065–78, <https://doi.org/10.38035/jmpis.v3i2.1345>.
- Subhan, Nasaruddin, Penerapan Sistem Informasi (Si-Pappa) dalam meningkatkan efektivitas layanan PAUD Masa Pandemi di Kota Palopo. 2023
- Sukmawati. “Game Based Learning.” *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 2022, 12. <http://repo.iain-tulungagung.ac.id/5510/5/BAB2.pdf>.
- Yanti, Rachma Dwi, Hisban Thaha, and Mirnawati. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Animasi Pada Peserta Didik Sd.” *MUBTADI: Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah* 4, no. 1 (2022): 81–95. <https://doi.org/10.19105/mubtadi.v4i1.6357>.
- Yasmine Nazla. “Pembelajaran Menyenangkan Pada Masa Pandemi Dengan Metode Game Based Learning (GBL).” *Program Studi Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 2024. <https://osf.io/3yzqf/download/?format=pdf>.

LAMPIRAN

<https://heyzine.com/flip-book/3e2b77cbc8.html>



Lampiran 1 Link Modul Digital

Lampiran 2 Surat Keterangan 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@iainpalopo.ac.id <https://ftik-iainpalopo.ac.id>

Nomor : B- 3876/In.19/FTIK/HM.01/12/2024 Palopo, 31 Desember 2024
Lampiran : -
Perihal : **Permohonan Surat Izin Penelitian**

Yth. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu
Satu Pintu Kab Wajo
di Wajo

Assalamu Alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, disampaikan bahwa mahasiswa (i):

Nama : Windi Febriani R
NIM : 2002010067
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Semester : IX (Sembilan)
Tahun Akademik : 2024/2025

akan melaksanakan penelitian dalam rangka penulisan skripsi dengan judul:
"Pengembangan Modul Digital Interaktif Game Based Learning untuk
Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadis di
Madrasah Ibtidaiyah Al-Mu'minin Kabupaten Wajo". 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.



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



PEMERINTAH KABUPATEN WAJO
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU

Jl. Jend. Ahmad Yani Nomor 33 Sengkang, 90914, Telp (0485) 323549
 www.dpmpmsp.wajokab.go.id, dpmpmsp.wajokab@gmail.com

IZIN PENELITIAN / SURVEY
NOMOR : 3408/IP/DPMPMTP/2025

Membaca : Surat Permohonan **Windi Febriani R** Tanggal **3 Januari 2025** Tentang Penerbitan Izin Penelitian/Survey

Mengingat :

1. Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 7 Tahun 2014 tentang Perubahan Atas Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 64 Tahun 2011 tentang Pedoman Penerbitan Rekomendasi Penelitian
2. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 138 Tahun 2017 tentang Penyelenggaraan Pelayanan Terpadu Satu Pintu
3. Peraturan Bupati Wajo Nomor 6 Tahun 2022 Tentang Pendelegasian Kewenangan Penyelenggaraan Perizinan Berusaha, Perizinan Non Berusaha dan Non Perizinan Kepada Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Wajo
4. Peraturan Bupati Wajo Nomor Nomor 11 Tahun 2022 Tentang Penyelenggaraan Pelayanan Perizinan Berusaha, Perizinan Non Berusaha dan Non Perizinan.

Memperlihatkan :

1. Surat dari FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO Nomor : B-3876/IN.19/FTIK/HM/.01/12/2024 Tanggal 31 Desember 2024 Perihal PERMOHONAN IZIN PENELITIAN
2. Rekomendasi Tim Teknis Nomor **03626/IP/TIM-TEKNIS/I/2025** Tanggal **3 Januari 2025** Tentang Penerbitan Izin Penelitian / Survey

Menetapkan : Memberikan IZIN PENELITIAN / SURVEY Kepada :

Nama : **Windi Febriani R**
 Tempat/Tanggal Lahir : **Batu Lappa , 17 Februari 2002**
 Alamat : **Desa Batulappa, kec. Larompong Selatan, kab. Luwu, Kecamatan Larompong Selatan**
 Perguruan Tinggi/Lembaga : **INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO**
 Jenjang Pendidikan : **S1**
 Judul Penelitian : **PENGEMBANGAN MODUL DIGITAL INTERAKTIF GAME BASED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN AL-QUR'AN HADIS DI MADRASAH IBTIDAIYAH AL-MU'MINUN KABUPATEN WAJO**
 Lokasi Penelitian : **MADRASAH IBTIDAIYAH AL-MU'MINUN KABUPATEN WAJO**
 Jangka Waktu Penelitian : **3 Januari 2025 s/d 3 Februari 2025**

Untuk hal ini tidak merasa keberatan atas pelaksanaan Penelitian/Survey dimaksud dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Sebelum dan sesudah pelaksanaan penelitian harus melaporkan diri kepada pemerintah setempat dan instansi yang bersangkutan
2. Penelitian tidak menyimpang dari masalah yang telah diizinkan, semata-mata untuk kepentingan ilmiah.
3. Mentaati semua perundang-undangan yang berlaku dan mengindahkan adat-istiadat setempat.

Ditetapkan di : **Sengkang**
 Pada Tanggal : **3 Januari 2025**

Ditandatangani secara elektronik oleh
KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU,



H. NARWIS, S.E., M.Si.
 Pangkat : PEMBINA UTAMA MUDA
 NIP : 196507151994031011

No. Reg : 4672/IP/DPMPMTP/2025
Retribusi : Rp.0.00



Lampiran 3 Surat Telah Melakukan Penelitian



MADRASAH IBTIDAIYAH AL- MU'MINUN

NSM: 111273130035, NPSN : 69994833

Jl. Peros Makassar- Palopo, Desa Tellesang, Kec. Pitumpanua, Kab. Wajo, Telepon (085299219219)

SURAT KETERANGAN SELESAI MENELITI

Yang bertanda tangan di bawah ini;

Nama : ANDI ZANSIBAR. S.Pd
NIP :-
Jabatan : KEPALA MADRASAH

Dengan ini menerangkan bahwa;

Nama : Windi Febriani R
NIM : 20 0201 0067
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan
Judul Penelitian : Pengembangan Modul Digital Interaktif *Game Base Learning* Untuk Meningkatkan Minta Belajar Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadits Materi Mari Mengkaji Surah At-Tin Di Madrasah Ibtidaiyah Al-Mu'minin Kabupaten Wajo.

Benar-benar telah melaksanakan Penelitian di Madrasah Ibtidaiyah Al Mu'minin Tellesang, Kecamatan Pitumpanua, Kabupaten Wajo dari tanggal 08 Januari 2025 sampai 05 Februari 2025.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Tellesang, 06 Februari 2025
Kepala Madrasah,

ANDI ZANSIBAR. S.Pd



Lampiran 5 SK Pembimbing



IAIN PALOPO

**SURAT KEPUTUSAN
DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO
NOMOR 1009 TAHUN 2023
TENTANG
PENGANGKATAN TIM DOSEN PEMBIMBING PENYUSUNAN DAN PENULISAN SKRIPSI
MAHASISWA PROGRAM S1**

DENGAN RAHMAT TUHAN YANG MAHA ESA
DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO

- Menimbang : a. bahwa demi kelancaran proses penyusunan dan penulisan Skripsi bagi mahasiswa Program S1, maka dipandang perlu dibentuk Tim Pembimbing Penyusunan dan Penulisan Skripsi;
b. bahwa untuk menjamin terlaksananya tugas Tim Dosen Pembimbing sebagaimana dimaksud dalam butir a di atas perlu ditetapkan melalui Surat Keputusan Dekan.
- Mengingat : 1. Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Undang-Undang RI Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi;
3. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
4. Peraturan Presiden RI Nomor 141 Tahun 2014 tentang Perubahan STAIN Palopo Menjadi IAIN Palopo;
5. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 5 Tahun 2015 tentang Organisasi dan Tata Kerja IAIN Palopo.

MEMUTUSKAN

- Menetapkan : KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN IAIN PALOPO TENTANG PENGANGKATAN TIM DOSEN PEMBIMBING PENYUSUNAN DAN PENULISAN SKRIPSI MAHASISWA PROGRAM S1
- Kesatu : Mengangkat mereka yang tersebut namanya pada lampiran Surat Keputusan ini sebagaimana yang tersebut pada alinea pertama huruf (a) di atas;
- Kedua : Tugas Tim Dosen Pembimbing Penyusunan dan Penulisan Skripsi adalah: membimbing, mengarahkan, mengoreksi, serta memantau penyusunan dan penulisan skripsi mahasiswa berdasarkan panduan Penyusunan Skripsi dan Pedoman Akademik yang ditetapkan pada Institut Agama Islam Negeri Palopo;
- Ketiga : Pembimbing Skripsi juga bertugas selaku Penguji Mahasiswa yang dibimbing pada Seminar Hasil Penelitian dan Ujian Munaqasyah Skripsi;
- Keempat : Segala biaya yang timbul sebagai akibat ditetapkannya Surat Keputusan ini dibebankan kepada DIPA IAIN Palopo Tahun Anggaran 2023;
- Kelima : Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkannya dan berakhir setelah kegiatan pembimbingan atau penulisan skripsi mahasiswa selesai, dan akan diadakan perbaikan seperlunya jika terdapat kekeliruan di dalamnya;
- Keenam : Surat Keputusan ini disampaikan kepada yang bersangkutan untuk dilaksanakan sebagaimana mestinya.



Ditetapkan di : Palopo
Pada Tanggal : 07 September 2023
Dekan,

Sukirman

Tembusan :

1. Rektor IAIN Palopo di Palopo;
2. Ketua Prodi Pendidikan Agama Islam FTIK di Palopo;
3. Arsip

LAMPIRAN : SURAT KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN IAIN PALOPO
NOMOR : 1004 TAHUN 2023
TANGGAL : 07 SEPTEMBER 2023
TENTANG : PENGANGKATAN TIM DOSEN PEMBIMBING PENYUSUNAN DAN PENULISAN SKRIPSI
MAHASISWA PROGRAM S1

I Nama Mahasiswa : Windi Febriani R
NIM : 2002010067
Program Studi : Pendidikan Agama Islam

II Judul Skripsi : **Pengembangan Modul Pembelajaran Berbasis Game Base Learning pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dalam Membentuk Pribadi yang Taat dan Berakhlak pada Peserta Didik Kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Al-Mu'minin**

III Tim Dosen Pembimbing :

A. Pembimbing Utama (I) : Dr. H. Hisban Thaha, M.Ag.
B. Pembantu Pembimbing (II) : Arwan Wiratman, S.Pd., M.Pd

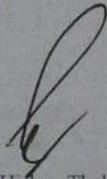


Lampiran 6 Surat Persetujuan Seminar Proposal

HALAMAN PENGESAHAN PROPOSAL SKRIPSI

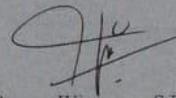
Proposal penelitian skripsi Pengembangan Modul Digital Interaktif Berbasis Game Based Learning untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadits di Madrasah Ibtidaiyah Al-Mu'minin Kabupaten Wajo yang diajukan oleh Windi Febriani R dengan NIM 20 0201 0067, telah diseminarkan pada hari Senin, 9 September 2024 dan telah diperbaiki sesuai catatan dan permintaan penguji, dinyatakan diterima untuk proses selanjutnya.

Pembimbing I



Dr. H. Hisban Thaha, M.Ag.
NIP. 19601106 200501 1 007

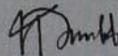
Pembimbing II



Arwan Wiratman, S.Pd., M.Pd.
NIP. 19930201 202012 1 012

Mengetahui:

a.n. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Wakil Dekan I Bidang Akademik dan Kelembagaan



Hj. Nursaeni, S.Ag., M.Pd.
NIP. 19690615 200604 2 004

Lampiran 7 Persetujuan Seminar Hasil

PERSETUJUAN PEMBIMBING

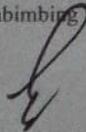
Skripsi yang berjudul: "Pengembangan Modul Digital Interaktif *Game Based Learning* untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits di Madrasah Ibtidaiyah Al-Mu'minin Kabupaten Wajo". Yang ditulis oleh:

Nama : Windi Febriani R
Nim : 20 0201 0067
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Disetujui untuk dilanjutkan di seminar hasil.

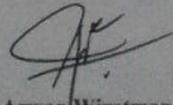
Demikian untuk proses selanjutnya.

Pembimbing



Dr. H. Hisban Thaha, M.Ag
Tanggal:

Pembimbing II



Arwan Wiratman, S.Pd., M.Pd
Tanggal:

Lampiran 8 Lembar Validasi Instrumen Penilaian Ahli

LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN PENILAIAN

Nama Media : Modul Digital Interaktif Video Pembelajaran
Nama Validator : Andi Arif Pamessangi, S.Pd.I.,M.Pd.
NIP : 19910608 201903 1 007
Bidang Keahlian : Validasi Instrumen Angket Penilaian
Tanggal Pengisian :

A. PENGANTAR

Lembar validasi ini digunakan untuk memperoleh penilaian Bapak/ibu terhadap instrumen angket validitas produk yang dikembangkan. Saya ucapkan terima kasih atas kesediaan Bapak/ibu menjadi validator dan mengisi lembar validasi ini.

B. PETUNJUK

1. Bapak/ibu dimohon untuk memberikan skor pada setiap lembar instrument validasi dengan memberikan tanda cek (✓) pada kolom dengan skala penilaian sebagai berikut :
4 : Sangat Baik
3 : Baik
2 : Kurang Baik
1 : Tidak Baik
2. Bapak/ibu dimohon untuk memberikan kritik dan saran perbaikan pada baris yang telah disediakan.

C. PENILAIAN

No.	Penilaian	Skor			
		1	2	3	4
1.	Lembar Validasi Media				✓
2.	Lembar Validasi Materi			✓	
3.	Lembar Validasi Bahasa			✓	
4.	Lembar Angket Respon Siswa				✓

D. KOMENTAR/SARAN

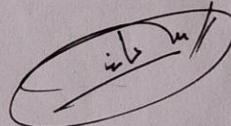
.....
.....
.....
.....

E. KESIMPULAN

1. Layak untuk digunakan/uji coba lapangan tanpa revisi.
2. Layak untuk digunakan/uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran.
3. Tidak layak digunakan/uji coba lapangan.

Palopo, 2 Januari 2025

Validator instrument penilaian



Andi Arif Pammessangi, S.Pd.I.,M.Pd.

NIP 19910608 201903 1 007

Lampiran 9 Lembar Validasi Ahli Media

LEMBAR VALIDASI MEDIA INSTRUMEN PENILAIAN

Nama Media : Modul Digital Interaktif Video Pembelajaran
Nama Validator : Dr. Hj. Salmilah, S.Kom.,M.Pd.
NIP : 19761210 200501 2 001
Bidang Keahlian : Validasi Ahli Media
Tanggal Pengisian : 3 Januari 2025

A. PENGANTAR

Lembar validasi ini digunakan untuk memperoleh penilaian Bapak/ibu terhadap angket validitas produk yang dikembangkan. Saya ucapkan terima kasih atas kesediaan Bapak/ibu menjadi validator dan mengisi lembar validasi ini.

B. PETUNJUK

1. Bapak/ibu dimohon untuk memberikan skor pada setiap butir pertanyaan dengan memberikan tanda cek (✓) pada kolom dengan skala penilaian sebagai berikut :
4 : Sangat Baik
3 : Baik
2 : Kurang Baik
1 : Tidak baik
2. Bapak/ibu dimohon untuk memberikan kritik dan saran perbaikan pada baris yang telah disediakan.

C. PENILAIAN

No.	Kriteria	Skor			
		1	2	3	4
1.	Kegunaan				
	a. Meningkatkan pemahaman siswa			✓	
	b. Kemudahan dalam pengoperasian			✓	

2.	Tampilan				
	a. Tampilan sampul modul digital menarik			✓	
	b. Kejelasan huruf dan gambar-gambar animasi			✓	
	c. Komposisi warna pada media menarik			✓	
	d. Media tidak mudah rusak			✓	
	e. Komposisi warna pada media menarik			✓	
	f. Sistematika penyajian pada media sudah sesuai			✓	
3.	Daya Tarik				
	a. Penggunaan modul digital dapat memudahkan dalam proses pembelajaran			✓	
	b. Penggunaan e-modul bergambar animasi dapat mengurangi ketergantungan siswa pada guru			✓	

D. KOMENTAR/SARAN

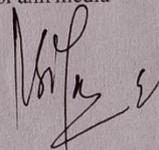
- Tambahkan audio penjelasan materi dari awal
- Cari jurnal yg berbau kekinian

E. KESIMPULAN

1. Layak untuk digunakan/uji coba lapangan tanpa revisi.
2. Layak untuk digunakan/uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran.
3. Tidak layak digunakan/uji coba lapangan.

Palopo, 3 Januari 2025

Validator ahli media



Dr. Hj. Salmilah, S.Kom., M.Pd.

NIP 19761210 200501 2 001

Lampiran 10 Lembar Validasi Ahli Materi

LEMBAR VALIDASI MATERI INSTRUMEN PENILAIAN

Nama Media : Modul Digital Interaktif Video Pembelajaran
Nama Validator : Mawardi, S.Ag.,M.Pd.
NIP : 19680802 199703 1 001
Bidang Keahlian : Validasi Ahli Materi
Tanggal Pengisian : 2 Januari 2025

A. PENGANTAR

Lembar validasi ini digunakan untuk memperoleh penilaian Bapak/ibu terhadap angket validitas produk yang dikembangkan. Saya ucapkan terima kasih atas kesediaan Bapak/ibu menjadi validator dan mengisi lembar validasi ini.

B. PETUNJUK

1. Bapak/ibu dimohon untuk memberikan skor pada setiap butir pertanyaan dengan memberikan tanda cek (✓) pada kolom dengan skala penilaian sebagai berikut :
4 : Sangat Baik
3 : Baik
2 : Kurang Baik
1 : Tidak Baik
2. Bapak/ibu dimohon untuk memberikan kritik dan saran perbaikan pada baris yang telah disediakan.

C. PENILAIAN

No.	Indikator	Skor			
		1	2	3	4
1.	Kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran				✓
2.	Kesesuaian materi dengan indikator				✓
3.	Aktualisasi materi yang disajikan			✓	
4.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran				✓

5.	Interaktifitas siswa dengan modul digital pembelajaran			✓	
6.	Penulisan bahasa arab jelas				✓
7.	Video yang ada dalam modul digital sesuai dengan materi				✓
8.	Materi disajikan dengan sistematis				✓
9.	Kejelasan uraian pembahasan				✓
10.	Penumbuhan minat belajar				✓

D. KOMENTAR/SARAN

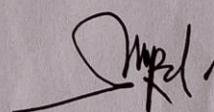
Pada Saat Siswa membaca perhatikan baik-baik makharif al huruf nya.

E. KESIMPULAN

1. Layak untuk digunakan/uji coba lapangan tanpa revisi.
2. Layak untuk digunakan/uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran. ✓
3. Tidak layak digunakan/uji coba lapangan.

Palopo, 2 Januari 2025

Validator Ahli Materi



Mawardi, S.Ag.,M.Pd.i.

NIP 19680802 199703 1 001

Lampiran 11 Lembar Validasi Ahli Bahasa

LEMBAR VALIDASI BAHASA INSTRUMEN PENILAIAN

Nama Media : Modul Digital Interaktif Video Pembelajaran
Nama Validator : Sukmawaty, S.Pd., M.Pd.
NIP : 19880326 202012 2 011
Bidang Keahlian : Validasi Ahli Bahasa
Tanggal Pengisian :

A. PENGANTAR

Lembar validasi ini digunakan untuk memperoleh penilaian Bapak/Ibu terhadap angket validitas produk yang dikembangkan. Peneliti ucapkan terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu menjadi validator dan mengisi lembar validasi ini.

B. PETUNJUK

1. Bapak/ibu dimohon untuk memberikan skor pada setiap butir pertanyaan dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom dengan skala penilaian sebagai berikut :
4 : Sangat Baik
3 : Baik
2 : Kurang Baik
1 : Tidak Baik
2. Bapak/ibu dimohon untuk memberikan kritik dan saran perbaikan pada baris yang telah disediakan.

C. PENILAIAN

No.	Butir Penilaian	Skor			
		1	2	3	4
1.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan intelektual siswa SD/MI				✓
2.	Konsistensi penggunaan istilah/symbol/lambang yang menggambarkan suatu konsep				✓

3.	Penyusunan kalimat sesuai dengan tata bahasa yang baik dan benar			✓	
4.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami (tidak menimbulkan ambigu)				✓
5.	Bahasa yang digunakan bersifat komunikatif				✓
6.	Bahasa yang digunakan bersifat interaktif			✓	
7.	Ukuran huruf pada modul digital nyaman untuk dibaca			✓	
8.	Susunan materi dilengkapi gambar animasi yang menarik			✓	
9.	Kejelasan petunjuk penggunaan bahan ajar				✓

D. KOMENTAR/SARAN

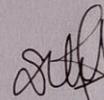
.....
Sudah digunakan

E. KESIMPULAN

1. Layak untuk digunakan/uji coba lapangan tanpa revisi.
2. Layak untuk digunakan/uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran.
3. Tidak layak digunakan/uji coba lapangan.

Palopo, 2 Januari 2025

Validator Ahli Bahasa,



Sukmawaty, S.Pd., M.Pd.

NIP 19880326 202012 2 011

Lampiran 12 Lembar Paktikalitas Pendidik

No :

INSTRUMEN ANGKET RESPON GURU TERHADAP MODUL PEMBELAJARAN BERBASIS DIGITAL GAME *BASED LEARNING*

Nama Media : Modul Pembelajaran berbasis digital
Nama Guru : Marwah AM, S.Pd
NIP : -
Jabatan : Guru Pendidikan Agama Islam

A. PENILAIAN

Lembar penilaian ini digunakan untuk memperoleh penilaian Bapak/Ibu terhadap angket respon Guru Pendidikan Agama Islam terhadap modul pembelajaran berbasis digital yang dikembangkan. Saya ucapkan terima kasih atas ketersediaan untuk mengisi dan menilai lembar penilaian ini.

B. PETUNJUK

1. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikn skor pada setiap utir pertanyaan dengan memberikan tanda centang (\checkmark) pada kolom dengan skala penilaian sebagai berikut:
SS : Sangat Setuju
S : Setuju
KS : Kurang Setuju
TS : Tidak Setuju
2. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan saran dan kritik perbaikan pada baris yang telah disediakan.

C. PENILAIAN

NO.	Indikator Penilaian	Skor			
		SS	S	KS	TS
	Kelayakan isi				
1.	Kesesuaian materi yang disajikan dalam media pembelajaran dengan kompetensi dasar	✓			
2.	Kesesuaian konsep materi pelajaran dengan media yang digunakan		✓		
3.	Kontekstualitas	✓			
4.	Kemudahan penerapan materi kedalam media pembelajaran	✓			
5.	Kelengkapan materi dalam media pembelajaran	✓			
	Kebahasaan				
6.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	✓			
7.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat intelektual siswa MI	✓			
8.	Bahasa yang digunakan tidak menimbulkan ambigu		✓		
	Kemudahan Penggunaan				
9.	Kemudahan dalam pengoperasian media	✓			
10.	Media mudah dibawa kemana-mana	✓			
	Kemanfaatan				
11.	Media pembelajaran mampu digunakan di materi yang lain	✓			
12.	Media dapat meningkatkan semangat belajar siswa	✓			
13.	Media dapat dimanfaatkan sebagai penunjang	✓			

D. KOMENTAR DAN SARAN

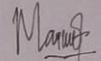
Saran:

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

E. KESIMPULAN

1. Layak untuk digunakan/uji coba lapangan tanpa revisi
2. Layak untuk digunakan/uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan/uji coba lapangan

Tellessang, 4 Januari 2025
Validasi Guru PAI



Marwah A.M, S.Pd

Lampiran 13 Lembar Paktikalitas Peserta didik

No :

**RESPON SISWA TERHADAP PRAKTIKALITAS MODUL
PEMBELAJARAN BERBASIS DIGITAL *GAME BASED*
LEARNING PADA MATERI MARI MENKKAJI SURAH AT-TIN**

Nama :

Kelas :

Pelajaran :

NO.	Indikator Penilaian	Skor			
		SS	S	KS	TS
	Kemudahan Penggunaan Media				
1.	Media modul digital di sajikan sederhana mudah dalam penggunaannya				
2.	Media beroperasi dengan baik				
3.	Materi pada modul digital ini lebih mudah dipahami				
4.	Modul digital ini dapat membantu saya elajar mandiri				
	Efektivitas Waktu				
5.	Saya dapat belajar sesuai dengan kecepatan waku singkat				
6.	Tepat digunakan untuk pemahaman konsep dalam waktu singkat				
7.	Waktu pembelajaran menjadi leih efisien				

8.	Pemahaman penggunaan modul digital tidak memutuhkan waktu yang lama				
9.	Modul digital ini dapat digunakan untuk mengulang pemahaman materi yang belum di mengerti				
	Kegunaan Media				
10.	Bahan ajar berbasis modul digital dapat meningkatkan perhatian saya untuk elajar materi mari mengkaji surah At-tin				
11.	Media dapat digunakan sebagai variasi media dalam pembelajaran				
12.	Media pembelajaran modul digital berbasis game based learning dapat memfasilitasi siswa untuk belajar mandiri				
13.	Media pembelajaran modul digital berbasis game based learning berbasis modul digita dapat membantu meningkatkan aktivitas dan semangat belajar siswa baik dalam kelas maupun di luar kelas				

lampiran 14 Lembar Keefektifan Sebelum Menggunakan Modul Digital

No :

ANGKET RESPON SISWA TERHADAP PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM MATERI MARI MENGAJAI SURAH AT-TIN

Nama :
Kelas :
Pelajaran :
Jenis Kelamin :
Tanggal :

A. PETUNJUK

Setelah anda mengikuti pembelajaran dengan menggunakan modul pembelajaran berbasis digital. Selanjutnya Anda diminta untuk mengisi angket respon terhadap modul digital. Sebelum itu perhatikan Langkah-langkah berikut ini :

1. Bacalah pernyataan di bawah ini dengan cermat dan pilihlah jawaban yang benar benarcocok dengan pilihanmu.
2. Pertimbangkan setiap pernyataan dan tentukan kebenarannya. Jawabanmu jangandipengaruhi oleh jawaban terhadap pernyataan lain atau jawaban temanmu.

Penilaian ini dilakukan dengan memberikan tanda cek (\checkmark) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Anda untuk setiap butir dalam lembar penilaian dengan ketentuan sebagai berikut :

SS : Sangat Setuju
S : Setuju
KS : Kurang Setuju
TS : Tidak Setuju

B. ASPEK PENILAIAN

No.	Aspek Penilaian	Keterangan			
		SS	S	KS	TS
A.	Ketertarikan Dalam Belajar				
1.	Saya tertarik belajar Al-Qur'an Hadits materi Mari Mengkaji surag At-Tin				
2.	Saya mengikuti pembelajaran tepat waktu				
3.	Saya antusias dalam mengikuti pembelajaran Al-Qur'an Hadits karena menggunakan media yang baru dan menarik				
4.	Saya tertarik karena pembelajaran ini membahas materi mari mengkaji Surah At-Tin				
B.	Perhatian Dalam Belajar				
5.	Saya bersungguh-sungguh mengikuti pembelajaran materi mari mengkaji surah at-Tin				
6.	Saya tidak mengantuk selama pembelajaran berlangsung karena memaparkan materi yang baru				
7.	Saya bersemangat belajar Al-Qur'an Hadits materi Mari Mengkaji Surah At-Tin				
8.	Saya memahami materi Mari Mengkaji surah At-Tin dengan baik				
C.	Perasaan Senang				
9.	Saya senang mengikuti pembelajaran Al-Qur'an Hadits materi Mari mengkaji surah At-Tin				
10.	Saya tidak terpaksa mengikuti Pelajaran Al-Qur'an Hadits materi Mari Mengkaji surah AT-Tin				

D.	Keterlibatan Belajar				
11.	Saya bertanya kepada pendidik apabila ada materi yang belum jelas				
12.	Saya belajar dengan giat agar tidak tertinggal teman-teman				
13.	Saya mendapatkan pengetahuan baru setelah mengikuti pembelajaran menggunakan modul digital				

lampiran 15 Lembar Keefektifan Setelah Menggunakan Modul Digital

No :

**ANGKET RESPON SISWA TERHADAP MODUL DIGITAL
INTERAKTIF GAME BASED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN
MINAT BELAJAR SISWA MATERI MARI MENGAJI SURAH AT-TIN**

Nama :
Kelas :
Pelajaran :
Jenis Kelamin :
Tanggal :

A. PETUNJUK

Setelah anda mengikuti pembelajaran dengan menggunakan modul pembelajaran berbasis digital. Selanjutnya Anda diminta untuk mengisi angket respon terhadap modul digital. Sebelum itu perhatikan Langkah-langkah berikut ini :

1. Bacalah pernyataan di bawah ini dengan cermat dan pilihlah jawaban yang benar benar cocok dengan pilihanmu.
2. Pertimbangkan setiap pernyataan dan tentukan kebenarannya. Jawabanmu jangan dipengaruhi oleh jawaban terhadap pernyataan lain atau jawaban temanmu.

Penilaian ini dilakukan dengan memberikan tanda cek (\checkmark) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Anda untuk setiap butir dalam lembar penilaian dengan ketentuan sebagai berikut :

SS : Sangat Setuju
S : Setuju
KS : Kurang Setuju
TS : Tidak Setuju

B. ASPEK PENILAIAN

No.	Aspek Penilaian	Keterangan			
		SS	S	KS	TS
A. Ketertarikan Dalam Belajar					
1.	Saya tertarik belajar Pendidikan agama Islam karena menggunakan media yang menarik berupa modul digital video pembelajaran				
2.	Saya mengulang materi di rumah menggunakan modul digital pembelajaran ini				
3.	Saya antusias dalam mengikuti pembelajaran Al-Qur'an Hadits karena menggunakan media yang baru dan menarik				
4.	Saya tertarik karena modul digital ini membahas materi mari mengkaji Surah At-Tin				
B. Perhatian Dalam Belajar					
5.	Saya berkonsentrasi belajar materi Mari mengkaji surat at-tin menggunakan modul digital karena pemaparan materi yang menarik dan jelas				
6.	Saya tidak mengantuk selama pembelajaran berlangsung karena menggunakan media pembelajaran yang baru				
7.	Saya belajar Al-Qur'an Hadits materi mari mengkaji surah at-tin dengan tekun agar nilai saya bagus				
8.	Memperhatikan dan tidak banyak bermain ketika pembelajaran berlangsung, agar saya dapat memahami materi dengan baik				
C. Perasaan Senang					
9.	Saya senang mengikuti pembelajaran menggunakan modul digital pembelajaran ini.				
10.	Saya tidak terpaksa mengikuti Pelajaran menggunakan Modul digital ini				

D.	Keterlibatan Belajar				
11.	Saya bertanya kepada guru apabila ada materi yang belum jelas				
12.	Saya belajar dengan giat agar tidak tertinggal teman-teman				
13.	Saya mendapatkan pengetahuan baru setelah mengikuti pembelajaran menggunakan e-modul				

Hasil Angket Praktikasiasi

No	Responden	Nomor Item Soal/Skor Hasil Angket												
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
1	AA	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4
2	A	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3
3	U	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	3	3	4
4	SS	3	4	4	2	3	4	4	4	4	4	4	4	3
5	RD	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4
6	NL	4	4	4	4	3	4	3	3	2	3	3	3	4
7	NS	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4
8	NAP	4	4	3	4	4	4	4	3	2	3	4	4	4
9	N	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
10	MI	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	2
11	S	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	3	4	4
12	MA	4	4	4	4	3	4	3	4	4	3	4	4	4
13	IYW	4	4	3	3	3	3	2	4	4	3	4	4	4
14	AIK	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4
15	AM	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4
16	A	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
17	AN	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4
18	AQ	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4
	JUMLAH	70	72	67	64	59	66	70	68	68	68	63	67	68
	SKOR MAKS	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72
	%	97.22%	100.00%	93.05%	88.88%	81.94%	91.66%	97.22%	94.44%	94.44%	87.05%	93.05%	94.44%	94.44%

Lampiran 16

Hasil Angket Respon Peserta didik Sebelum Menggunakan

Bahan Ajar

Responden	Nomor Item Soal/Skor Hasil Angket												
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
1 AMH	3	3	2	3	2	2	2	2	3	3	2	2	3
2 ANA	3	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	2	3
3 AN	4	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	3
4 A	3	3	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	3
5 AIQ	3	3	2	2	3	2	2	2	3	3	2	2	3
6 IW	3	3	2	3	2	3	3	2	3	3	4	3	4
7 MA	3	3	2	3	2	3	2	3	2	2	2	3	3
8 MFR	3	3	3	4	2	2	3	2	3	2	2	2	3
9 MI	3	3	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	3
10 N	3	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3
11 NAP	3	3	2	3	2	3	2	3	2	2	3	3	3
12 NS	3	3	2	3	3	2	3	2	3	2	2	2	3
13 N	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3
14 RSA	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	3	3
15 SS	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	4	3	4
16 U	3	4	3	3	3	4	4	3	3	3	3	2	2
17 AS	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3
18 AFR	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4
JUMLAH	55	57	44	53	45	50	46	49	50	49	46	44	56
SKOR MAKS	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72
%	76.38%	79.16%	61.11%	73.61%	62.50%	69.44%	63.88%	68.05%	69.44%	68.05%	63.88%	61.11%	77.77%

Lampiran 17

Hasil Angket Respon Peserta didik Setelah Menggunakan Bahan Ajar Berbasis Digital

No	Responden	Nomor Item Soal/Skor Hasil Angket													
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	
1	SS	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
2	IW	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
3	MA	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
4	NAP	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
5	AIQ	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
6	ANA	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4
7	NP	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
8	NS	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4
9	RD	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4
10	AA	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
11	NL	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4
12	IYW	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3
13	N	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4
14	AN	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4
15	AMH	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4
16	A	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4
17	MFR	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
18	MI	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4
	JUMLAH	72	71	70	70	70	71	71	71	72	68	70	72	71	71
	SKOR MAKS	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72
	%	100.00%	98.61%	97.22%	97.22%	97.22%	98.61%	98.61%	98.61%	100.00%	94.44%	97.22%	100.00%	98.61%	98.61%

Lampiran 18
DOKUMENTASI



Dokumentasi 1 Pengenalan dan prpses pembelajaran menggunakan modul digital



Dokumentasi 2 Wawancara dengan Guru Pendidikan Agama Islam



Dokumentasi 3 Penyerahan Produk kepada Kepala Madrasah



Dokumentasi 4 Penyerahan Tanda Terima Kasih

RIWAYAT HIDUP



Windi Febriani R, Lahir di Batulappa, Kecamatan Larompong Selatan, Kabupaten Luwu, Provinsi Sulawesi Selatan pada tanggal 17 Februari 2002. Penulis merupakan anak kedua dari tiga bersaudara. Penulis merupakan anak dari pasangan seorang Ayah bernama Rahman dan Ibu Kasmira.

Penulis menempuh pendidikan formal yaitu pada tahun 2007 di TK Tunas Harapan Batulappa dan berhasil menyelesaikannya pada tahun 2008. Kemudian di tahun yang sama melanjutkan pendidikan di SDN 302 Batulappa dan berhasil menyelesaikannya di tahun 2014. Kemudian di tahun 2014 melanjutkan Pendidikan menengah pertama di MTs Al-Mu'Minun Tellesang dan lulus pada tahun 2017. Kemudian melanjutkan pendidikan menengah atas di SMA Tahfidz Al-Qur'an Al-Mu'Minun Tellesang Wajo dan lulus pada tahun 2020. Penulis mengikuti seleksi jalur UMPTKIN di IAIN Palopo pada tahun 2020 dan dinyatakan lulus pada pilihan pertama yaitu Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo.

Contact person penulis: windifrahman17@gmail.com