

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOKAMI
UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN PESERTA DIDIK
DALAM BERPIKIR KREATIF DAN INOVATIF PADA
PEMBELAJARAN PAI KELAS VII SMP NEGERI 6
SINGOSARI KABUPATEN MALANG**

TESIS

OLEH

MUHAMMAD MIFTAHUL MAULANA

NIM. 230101210006



PROGRAM STUDI

MAGISTER PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

PASCASARJANA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK

IBRAHIM MALANG

2025

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOKAMI
UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN PESERTA DIDIK
DALAM BERPIKIR KREATIF DAN INOVATIF PADA
PEMBELAJARAN PAI KELAS VII SMP NEGERI 6
SINGOSARI KABUPATEN MALANG**

TESIS

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh Gelar Magister Dalam
Program Studi Pendidikan Agama Islam, Pascasarjana Universitas Islam Negeri
Maulana Malik Ibrahim Malang



OLEH

MUHAMMAD MIFTAHUL MAULANA

NIM. 230101210006

PROGRAM STUDI

MAGISTER PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

PASCASARJANA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK

IBRAHIM MALANG

2025

LEMBAR PENGESAHAN NASKAH TESIS

Tesis dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Kokami Untuk Meningkatkan Kemampuan Peserta Didik Dalam Berpikir Kreatif Dan Inovatif Pada Pembelajaran PAI kelas VII SMP Negeri 6 Singosari Kabupaten Malang" yang disusun oleh Muhammad Miftahul Maulana (230101210006) ini telah diuji dan dipertahankan didepan dewan penguji dan dinyatakan **LULUS** pada Kamis, 18 September 2025.

Dewan Penguji

Penguji I

Dr. H. M. Samsul Hady, M.Ag.
NIP. 196608251994031002



Ketua/ Penguji II

Dr. H. Zulfy Mubaraq, M.Ag.
NIP. 197310172000031001



Pembimbing I/ Penguji

Prof. Dr. H. Agus Maimun, M.Pd.
NIP. 196508171998031003



Pembimbing II/ Sekretaris

Dr. H. Sudirman Nahrawi, M.Ag.
NIP. 196910202006041001



Mengetahui

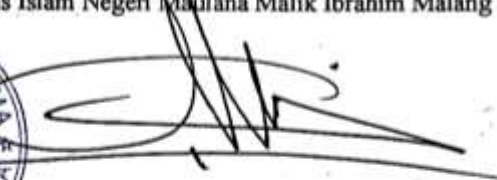
Direktur Pascasarjana

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang



Prof. Dr. H. Agus Maimun, M.Pd.

NIP. 196508171998031003



LEMBAR PERSETUJUAN TESIS

Tesis dengan judul “ Pengembangan media pembelajaran kokami untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berpikir kreatif dan inovatif pada pembelajaran PAI kelas VII SMP Negeri 6 Singosari Kabupaten Malang” ini telah diperiksa dan disetujui pada tanggal 8 Juli 2025

Pembimbing I,



Prof. Dr. H. Agus Maimun, M.Pd

NIP. 196508171998031003

Pembimbing II,



Dr. H. Sudirman Nahrowi, M.Ag

NIP. 196910202006041001

Mengetahui,

a.n. Ketua Program Studi Magister Pendidikan Agama Islam



Prof. Dr. H. Ahmad Nurul Kawakip, M.Pd, M.A

NIP. 19750731200111210001

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Muhammad Miftahul Maulana
NIM : 230101210006
Program Studi : Magister Pendidikan Agama Islam
Judul Tesis : Pengembangan media pembelajaran kokami untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berpikir kreatif dan inovatif pada pembelajaran PAI kelas VII SMP Negeri 6 Singosari Kabupaten Malang

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa tesis ini merupakan karya saya sendiri, bukan plagiasi dari karya yang telah ditulis atau diterbitkan orang lain. Adapun pendapat atau temuan orang lain dalam proposal ini telah dikutip atau dirujuk sesuai kode etik penulisan karya ilmiah dan dicantumkan dalam daftar rujukan.

Apabila dikemudian hari ternyata tesis ini terdapat unsur-unsur plagiasi, maka saya bersedia untuk diproses sesuai peraturan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan tanpa adanya paksaan dari pihak manapun.

Batu, 30 Juni 2025

Hormat saya

A red official stamp of the Faculty of Education (Fakultas Pendidikan) at Singosari District Islamic Education Study Program (Program Studi Pendidikan Islam Singosari). The stamp features the Indonesian national emblem (Garuda Pancasila) and the text 'Fakultas Pendidikan' and 'Program Studi Pendidikan Islam Singosari'. A handwritten signature in black ink is written over the stamp.

Muhammad Miftahul Maulana

NIM. 230101210006

MOTTO

"Tetesan air mata, kesabaran yang panjang, dan doa yang lirih... menjadi saksi bahwa setiap usaha tak akan pernah mengkhianati hasil."

فَإِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا

Maka sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan" (Al-Qur'an. Al-Insyirah [94]: 5-6).

LEMBAR PERSEMBAHAN

Dengan penuh cinta, ketawadhuan, dan rasa kasih yang mendalam, karya sederhana ini ku dedikasikan sebagai bentuk ibadahku kepada Allah SWT Sang Maha Pemberi Ilmu dan Kekuatan. Semoga setiap huruf dan usaha dalam karya ini menjadi jalan menuju ridha-Nya, dan sebagai wujud cintaku yang tulus kepada

Baginda Rasulullah Muhammad SAW sang suri teladan sepanjang masa.

Terima kasih untuk diri ini, yang sudah bertahan, berjuang, dan terus melangkah meski sering dihadapkan pada badai ujian. Setiap lelah dan air mata menjadi saksi keteguhan hati yang selalu menunda untuk menyerah.

Untuk keluargaku tercinta sebagai *support system* utamaku yang senantiasa menjadi pelita dalam gelap, tempatku berpulang saat lelah melanda. Terima kasih atas setiap sujud, pelukan hangat, dan keteguhan yang tak henti mengalir.

Terkhusus Bapak dan Ibu,

Kasih sayangmu tak pernah bertepi, doamu adalah cahaya disetiap langkahku. Terima kasih atas kesabaran, pengorbanan, dan cinta tanpa syarat yang mengiringi setiap detik hidupku sejak kecil hingga kini. Tiada kata yang mampu membalas semuanya selain doa, agar selalu mendapatkan rahmat yang tak terhingga.

Terkhusus Pembimbing Tercinta,

Bapak Prof. Dr. H. Agus Maimun, M.Pd dan Bapak Dr. H. Sudirman Nahrawi, M.Ag, terimakasih atas bimbingan, ilmu, dan ketulusan yang telah diberikan sepanjang perjalanan akademik ini. Semoga Allah mengganti semua keringat dengan keberkahan dan kemuliaan yang berlipat ganda.

Untuk semua guru, dosen, ustadz dan ustadzah yang pernah mengajarkan kebaikan dan ilmu, baik secara langsung maupun tidak, terima kasih atas cahaya yang telah kalian nyalakan dalam hidup saya.

Kepada teman-teman seperjuangan, yang mungkin tak bisaku sebutkan satu per satu, namun senantiasa hadir memberi warna, semangat, serta pelajaran hidup yang berharga terima kasih atas segalanya.

Semoga segala jerih payah dan pengorbanan ini menjadi amal jariyah, serta mendapat ridha dan keberkahan dari Allah SWT. *Aamiin*.

KATA PENGANTAR

Rasa syukur tiada henti kupanjatkan karena rahmat dan karunia-Nya yang tiada terhingga, sehingga karya tesis ini yang berjudul “Pengembangan media pembelajaran kokami untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berpikir kreatif dan inovatif pada pembelajaran PAI kelas VII SMP Negeri 6 Singosari Kabupaten Malang” dapat terampung dengan baik setelah melalui berbagai proses dan tantangan waktu yang tidak mudah. Selanjutnya, semoga salawat dan salam senantiasa mengalir bagai embun pagi, untuk Nabi mulia Muhammad SAW, cahaya penuntun ditengah gelap gulita, yang membawa jiwa-jiwa dari samudra kegelapan, Menuju fajar ilmu yang gemilang dalam naungan *Dinul Islam* yang agung.

Penulisan tesis ini disusun sebagai salah satu syarat penyelesaian studi pada program Magister Pendidikan Agama Islam di Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Karya ini juga merupakan bentuk kontribusi penulis dalam menerapkan serta mengembangkan ilmu yang telah diperoleh selama dibangku perkuliahan.

Tak ada kata yang cukup untuk mengungkapkan rasa terima kasih yang mendalam kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan, baik secara langsung maupun tidak langsung, dalam penyusunan karya ini. Oleh sebab itu, penulis dengan sungguh-sungguh menyampaikan penghargaan khusus kepada:

1. Ibu Prof. Dr. Hj. Ilfi Nur Diana, M.Si., CAHRM., CRMP., selaku Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Bapak Prof. Dr. H. Agus Maimun, M.Pd., selaku Direktur Pascasarjana Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Ibu Prof. Dr. Esa Nur Wahyuni, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Magister Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
4. Bapak Prof. Dr. Ahmad Nurul Kawakip, M.Pd, M.A., selaku dosen wali yang senantiasa memberikan bimbingan dan semangat dalam menyelesaikan studi di Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
5. Bapak Prof. Dr. H. Agus Maimun, M.Pd., selaku dosen pembimbing I, yang dengan penuh ketulusan telah meluangkan waktu, pikiran, serta memberikan arahan dan motivasi yang begitu berarti dalam setiap tahapan penyusunan tesis ini.
6. Bapak Dr. H. Sudirman Nahrawi, M.Ag., selaku dosen pembimbing II, atas pendidikan, perhatian, dan dorongan, serta semangat yang tak henti beliau berikan selama proses penulisan tesis ini.

7. Seluruh Dosen Magister Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, yang berkenan membagikan ilmu pengetahuan dan segudang keahlian yang dimilikinya.
8. Segenap pihak yang telah memberikan bantuan dan berjasa atas terselesaikannya tugas akhir ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu, terima kasih atas segala kebaikan yang diberikan.

Penulis sepenuhnya menyadari bahwa tiada yang sempurna selain Allah Yang Maha Sempurna. Karya sederhana ini pun tak luput dari kekurangan dan kekhilafan. Dengan penuh kerendahan hati, penulis membuka diri terhadap setiap masukan dan kritik yang membangun, sebagai lentera untuk perbaikan dan penyempurnaan di masa yang akan datang.

Meski jauh dari sempurna, penulis dengan tulus berharap, melalui rahmat dan karunia-Nya, tesis ini bisa memberikan faedah yang nyata, baik untuk penulis pribadi, serta bagi semua kalangan yang terkait dan berkepentingan. Semoga karya ini sebagai langkah kecil yang berarti dalam perjalanan ilmu dan amal, serta menjadi lentera kecil yang menerangi jalan para pencari ilmu dimasa mendatang.

Batu, 30 Juni 2025

Penulis,

Muhammad Miftahul Maulana

NIM. 230101210006

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

Transliterasi Arab-Indonesia Pascasarjana UIN Maulana Malik Ibrahim Malang adalah menggunakan model *Library of Congress* (LC) Amerika sebagai berikut:

Arab	Indonesia	Arab	Indonesia
أ	‘	ط	ṭ
ب	B	ظ	ẓ
ت	T	ع	‘
ث	Th	غ	gh
ج	J	ف	f
ح	ḥ	ق	q
خ	Kh	ك	k
د	D	ل	l
ذ	Dh	م	m
ر	R	ن	n
ز	Z	و	w
س	S	هـ	h
ش	Sh	ء	‘
ص	S	ي	y
ض	D		

Untuk menunjukkan bunyi hidup panjang (*madd*), maka caranya dengan menuliskan coretan horisontal di atas huruf, seperti a, i, dan u (ا, ي, و). Bunyi hidupdobel Arab ditransliterasikan dengan menggabung dua huruf "ay" dan "aw" seperti *layyinah*, *lawwamah*. Kata yang berakhiran *ta' marbutah* dan berfungsi sebagai sifat atau *mudaf ilayh* ditransliterasikan dengan "ah", sedangkan yang berfungsi sebagai mudah ditransliterasikan dengan "at".

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
LEMBAR PENGAJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN NASKAH TESIS	iii
LEMBAR PERSETUJUAN TESIS	iv
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	v
MOTTO... ..	vi
LEMBAR PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
ABSTRAK.....	xvii
ABSTRACT.....	xviii
مستخلص البحث.....	xix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar belakang.....	1
B. Rumusan Masalah	11
C. Tujuan Pengembangan	12
D. Manfaat Pengembangan.....	12
E. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	14
F. Spesifikasi Produk	15
G. Orisinalitas Pengembangan.....	15
H. Definisi Istilah.....	29
BAB II KAJIAN TEORI.....	31
A. Media Kokami	31
1. Konsep media Kokami.....	31
2. Proses penggunaan media Kokami	32
3. Kelebihan dan kekurangan media Kokami	34
B. Pengembangan Media Pembelajaran	37

1. Pengertian pengembangan media pembelajaran	37
2. Peran Media Pembelajaran	39
3. Prinsip-prinsip pengembangan media pembelajaran	42
4. Jenis-jenis media pembelajaran	44
5. Pengembangan media pembelajaran dalam perspektif Islam	45
6. Model-model pengembangan Media pembelajaran	50
C. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam	57
1. Pengertian pembelajaran PAI	57
2. Ruang lingkup materi pembelajaran PAI	59
3. Peran dan tujuan pembelajaran PAI	60
D. Peserta Didik SMP Kelas VII	62
1. Penyelenggaraan pendidikan jenjang SMP	62
2. Karakteristik peserta didik kelas VII	63
3. Gaya belajar usia SMP kelas VII	65
E. Kerangka Berfikir	67
BAB III METODE PENELITIAN	70
A. Jenis dan Model Penelitian	70
B. Prosedur Pengembangan	72
C. Uji Produk	76
D. Jenis data	77
E. Instrumen Pengumpulan Data	78
F. Teknik Pengumpulan Data	81
G. Teknik Analisis Data	84
1. Analisis Validitas	84
2. Analisis daya tarik	86
3. Analisis efektivitas	87
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	89
A. Prosedur Pengembangan Media Pembelajaran Kokami dalam Pembelajaran PAI Kelas VII SMP Negeri 6 Singosari	89
1. Potensi Dan Masalah	89
2. Pengumpulan Data	89
3. Desain Produk	91

4. Validasi Produk	111
5. Revisi Produk.....	117
6. Uji Coba Produk	122
7. Revisi Produk.....	128
8. Uji Coba Pemakaian	128
9. Revisi Produk Akhir.....	134
B. Hasil Belajar Peserta Didik Dengan Menggunakan Media Kokami	134
BAB V PEMBAHASAN	137
A. Langkah-Langkah Pembuatan Media Kokami dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Dan Inovatif	137
B. Kevalidan Media Kokami sebagai Media Pembelajaran PAI	154
C. Kemenarikan Media Kokami bagi Peserta Didik dalam Pembelajaran PAI.....	156
D. Hasil Belajar Menggunakan Media Kokami Pada pembelajaran PAI	158
BAB VI PENUTUP	162
A. Kesimpulan	162
B. Saran	163
DAFTAR PUSTAKA.....	166

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Penelitian Terdahulu.....	20
Tabel 3. 1 Tabel Kriteria Penilaian Media Pembelajaran Walker & Hess	78
Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Instrumen Untuk Validasi Ahli Materi.....	79
Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Instrumen Untuk Ahli Media.....	80
Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Instrumen responden peserta didik.....	80
Tabel 3. 5 Skor Penilaian Skala Likert.....	84
Tabel 3. 6 Kategori Validasi Produk	85
Tabel 3. 7 Kriteria Kategorisasi Kemenarikan Produk	86
Tabel 3. 8 Kategori Gain Ternormalisasi Media Kokami	88
Tabel 4. 1 Rincian Materi dan Tujuan Pembelajaran Rukhsah	92
Tabel 4. 2 Hasil Analisis Materi Dan Tujuan Pembelajaran	93
Tabel 4. 3 Hasil Validasi Ahli Materi	112
Tabel 4. 4 Saran dan Masukan Ahli Materi.....	113
Tabel 4. 5 Hasil Validasi Ahli Media	114
Tabel 4. 6 Saran dan Masukan Ahli Materi.....	115
Tabel 4. 7 Hasil Revisi Berdasarkan Masukan Ahli Materi	117
Tabel 4. 8 Hasil Revisi Berdasarkan Masukan Ahli Media	118
Tabel 4. 9 Langkah-langkah pembelajaran untuk uji coba kelompok kecil.....	122
Tabel 4. 10 Hasil Uji Coba Pada Kelompok Kecil	125
Tabel 4. 11 Hasil wawancara kelompok kecil.....	127
Tabel 4. 12 Langkah-langkah pembelajaran untuk uji kelompok kecil	128
Tabel 4. 13 Hasil Uji pemakaian Pada Kelompok sedang	132
Tabel 4. 14 Nilai Pre-Test Dan Post-Test Kelompok Sedang Kelas VII-A.....	134
Tabel 4. 15 Perhitungan Rata-Rata Nilai Pre-Test Dan Post-Test.....	136

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1. Kerucut Pengalaman menurut Edgar Dale 1969	36
Gambar 2. 2 Tahapan Pengembangan Model Four -D.....	52
Gambar 2. 3 Tahapan ADDIE Model.....	53
Gambar 2. 4 Tahapan Model Hannafin dan Peck	54
Gambar 2. 5. Model Borg and Gall.....	57
Gambar 2. 6. Tiga Realitas Dari Pendidikan Islam.....	61
Gambar 2. 7. Bagan Kerangka Berpikir Peneliti	67
Gambar 3. 1. Tahap Penelitian dan Pengembangan Model <i>Borg and Gall</i>	72
Gambar 3. 2. Tahapan Uji Produk Pengembangan Media Kokami	76
Gambar 4. 1 Desain Sampul Buku Petunjuk	102
Gambar 4. 2 Contoh Desain Isi Buku Petunjuk.....	102
Gambar 4. 3 Desain Kartu Menggunakan Canva	107
Gambar 4. 4 Desain Amploap Kokami Menggunakan Canva.....	109
Gambar 4. 5 Hasil Desain Amploap Kokami Menggunakan Canva.....	109
Gambar 4. 6 Desain Kotak Kokami Menggunakan Canva.....	110

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Pra Penelitian	174
Lampiran 2. Surat Izin Penelitian	175
Lampiran 3. Surat Selesai Penelitian	176
Lampiran 4. Waktu dalam Prosedur Penelitian Pengembangan	177
Lampiran 5. Konsep Matriks Uji Validitas Dan Uji Respons	178
Lampiran 6. Lembar Hasil Validasi Dan Wawancara	183
Lampiran 7. Data Jumlah dan Kode Nama Peserta Didik	201
Lampiran 8. Data Hasil Responden Kemenarikan Media.....	203
Lampiran 9. Data Uji Pretest Dan Posttest	206
Lampiran 10. Contoh Format Angket Responden Peserta didik.....	212
Lampiran 11. Bentuk Lembar Soal Pre-Test Dan Post-Test	220
Lampiran 12. Modul dan Bahan Ajar	229
Lampiran 13. Lembaran Paket Soal Dan Materi Pembelajaran.....	248
Lampiran 14. Gambar Hasil desain Kartu Kokami.....	250
Lampiran 15. Bentuk Buku Petunjuk Kokami.....	255
Lampiran 16. Dokumentasi Prosedur Kegiatan Pengembangan Media Kokami	259
Lampiran 17. Daftar Riwayat Hidup Peneliti	273

ABSTRAK

Muhammad Miftahul Maulana, 2025, Pengembangan media pembelajaran kokami untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berpikir kreatif dan inovatif pada pembelajaran PAI kelas VII SMP Negeri 6 Singosari Kabupaten Malang, Magister Pendidikan Agama Islam, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, Pembimbing, Prof. Dr. H. Agus Maimun, M.Pd dan Dr. H. Sudirman, M.Ag.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Kokami, Pemikiran Kreatif dan Inovatif, Pendidikan Agama Islam, Pengembangan Media Pembelajaran

Pembelajaran PAI di kelas VII SMP Negeri 6 Singosari mengalami kendala berupa kesulitan dalam memahami materi dan rendahnya hasil belajar yang disebabkan oleh beberapa faktor, yaitu metode dan media pembelajaran yang masih konvensional yang juga menimbulkan kejenuhan dan keterlibatan peserta didik di kelas. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media pembelajaran Kokami sebagai solusi yang inovatif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan inovatif untuk memperoleh hasil belajar yang optimal. Permasalahan ini kemudian dirumuskan tujuan penelitian yaitu: Mendeskripsikan langkah-langkah pembuatan media Kokami, menganalisis kevalidannya, kemenarikannya, serta menganalisis hasil belajar peserta didik dengan menggunakan media Kokami untuk meningkatkan kemampuan dalam berpikir kreatif dan inovatif pada pembelajaran PAI kelas VII SMP Negeri 6 Singosari Kabupaten Malang.

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan dengan model *Borg and Gall* yang dimodifikasi oleh Sugiyono. Secara keseluruhan, model pengembangan Sugiyono terdiri atas 10 tahapan. Namun, dalam penelitian ini peneliti hanya menggunakan 9 tahapan, yaitu: (1) Potensi dan masalah, (2) pengumpulan informasi, (3) Desain produk, (4) Validasi desain, (5) Perbaikan desain, (6) Uji coba produk, (7) Revisi produk, (8) Uji coba pemakaian, dan (9) Revisi produk. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui angket, wawancara, dokumentasi, dan tes. Adapun teknik analisis data yang digunakan meliputi; analisis validitas, daya tarik, dan efektivitas media pembelajaran.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media Kotak Kartu Misterius (Kokami) untuk pembelajaran PAI kelas VII di SMP Negeri 6 Singosari berhasil dikembangkan dengan enam tahapan meliputi: (1) Analisis materi dan tujuan pembelajaran PAI, (2) Desain prosedur penggunaan Kokami, (3) Penyusunan modul ajar, (4) Pengembangan bahan ajar, (5) Pembuatan lembar paket soal dan materi, dan (6) Desain media fisik. Validasi ahli materi dan media menunjukkan tingkat validitas yang sangat tinggi, masing-masing 95,1% dan 92,4%, dengan hanya perbaikan minor pada desain visual. Uji coba media pada kelompok kecil dan sedang menghasilkan tingkat kemenarikan yang sangat tinggi, yaitu 100% dan 97,51%. Selain itu, media Kokami terbukti efektif meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan peningkatan rata-rata nilai pre-test dari 67,5 menjadi 79,1 pada post-test dan nilai N-Gain sebesar 0,357 yang menunjukkan efek positif pada kemampuan pemahaman materi PAI.

ABSTRACT

Muhammad Miftahul Maulana, 2025, Development of Kokami Learning Media to Enhance Student's Creative and Innovative Thinking in Islamic Education Subject in Grade VII at SMP Negeri 6 Singosari, Malang Regency, Magister of Islamic Education, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, Advisor: Prof. Dr. H. Agus Maimun, M.Pd and Dr. H. Sudirman, M.Ag.

Keywords: Kokami Learning Media, Creative and Innovative Thinking, Islamic Education, Learning Media Development

The learning of Islamic Education (PAI) in Grade VII at SMP Negeri 6 Singosari faces obstacles, including students' difficulties in understanding the material and low learning outcomes, caused by several factors. These factors include conventional teaching methods and media, which also lead to boredom and low student engagement in class. Therefore, the development of Kokami learning media is necessary as an innovative solution to enhance creative and innovative thinking skills, thereby achieving optimal learning outcomes. The researcher formulates the problem into research objectives: to describe the steps in developing Kokami media, to analyze its validity and attractiveness, and to analyze student learning outcomes using Kokami media to enhance students' creative and innovative thinking skills in PAI learning in grade VII at SMP Negeri 6 Singosari, Malang Regency.

The research employed a research and development approach based on the Borg and Gall model modified by Sugiyono. While Sugiyono's development model consists of 10 stages, this research only used nine stages, namely: (1) Potential and problems, (2) information gathering, (3) Product design, (4) Design validation, (5) Design improvement, (6) Product testing, (7) Product revision, (8) Try-out, and (9) Product revision. Data collection techniques consisted of questionnaires, interviews, documentation, and tests. The data analysis techniques included analysis of the learning media's validity, attractiveness, and effectiveness.

The research results show that the researcher successfully develops the Mystery Card Box (Kokami) media for PAI learning in grade VII at SMP Negeri 6 Singosari in six stages, including: (1) Analysis of PAI learning materials and objectives, (2) Design of Kokami procedures, (3) Preparation of teaching modules, (4) Development of teaching materials, (5) Creation of question and material packages, and (6) Design of physical media. Expert validation of the material and media shows a significantly high level of validity, 95.1% and 92.4%, respectively, with only minor improvements to the visual design. The media try-out in small and medium groups shows a significantly high level of attractiveness, namely 100% and 97.51%. In addition, the results also prove that the media is effective in improving student learning outcomes, with an average increase in pre-test scores from 67.5 to 79.1 on the post-test and an N-Gain score of 0.357, indicating a positive effect on students' ability to understand PAI material.

مستخلص البحث

محمد مفتاح المولانا، 2025، تطوير وسيلة تعليمية "كوكامي" لتعزيز قدرة الطلاب على التفكير الإبداعي والابتكاري في تعليم مادة التربية الإسلامية للصف السابع في المدرسة المتوسطة العامة الحكومية 6 سنجاساري مالانج، رسالة الماجستير، قسم التربية الإسلامية بجامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج. المشرف الأول: أ. د. الحاج أغوس ميمون، الماجستير؛ المشرف الثاني: د. الحاج سوديرمان، الماجستير.

الكلمات الرئيسية: وسيلة تعليمية "كوكامي"، تفكير إبداعي وابتكاري، تربية إسلامية، تطوير وسائل تعليمية

يشهد تعليم مادة التربية الإسلامية في الصف السابع في المدرسة المتوسطة العامة الحكومية 6 سنجاساري مشاكل تتمثل في صعوبة فهم المادة وضعف نتائج التعلم الناجمة عن عدة عوامل، وهي طرق ووسائل التعليم التقليدية التي تؤدي أيضاً إلى الملل وقلة مشاركة الطلاب في الصف. لذلك، هناك حاجة لتطوير وسيلة تعليمية كوكامي Kokami كحل مبتكر لتعزيز القدرة على التفكير الإبداعي والابتكاري لتحقيق نتائج تعلم مثلى. تم صياغة هذه المشكلة في أهداف البحث على النحو التالي: وصف خطوات إنشاء وسيلة تعليمية كوكامي، تحليل مصداقيتها وجاذبيتها، وتحليل نتائج تعلم الطلاب باستخدام وسيلة كوكامي التعليمية لتعزيز القدرة على التفكير الإبداعي والابتكاري في تعليم مادة التربية الإسلامية للصف السابع في المدرسة المتوسطة العامة الحكومية 6 سنجاساري مالانج.

هذه الرسالة استخدمت منهج البحث والتطوير مع النموذج بورغ وغال الذي عدّله سوجيونو. بشكل عام، يتكون نموذج تطوير سوجيونو من 10 مراحل. ومع ذلك، استخدمت هذه الرسالة تسع مراحل فقط، وهي: (1) الإمكانات والمشاكل، (2) جمع المعلومات، (3) تصميم المنتج، (4) التحقق من صحة التصميم، (5) تحسين التصميم، (6) تجربة المنتج، (7) مراجعة المنتج، (8) تجربة الاستخدام، و(9) مراجعة المنتج. تم جمع البيانات باستخدام الاستبانة والمقابلة والوثائق والاختبار. أما تقنية تحليل البيانات المستخدمة فتشمل تحليل الصلاحية والجاذبية وفعالية وسائل تعليمية.

أظهرت نتائج الرسالة أن تطوير وسيلة تعليمية على شكل صندوق البطاقات الغامضة (كوكامي) لتعليم مادة التربية الإسلامية للصف السابع في المدرسة المتوسطة العامة الحكومية 6 سنجاساري مالانج تم بنجاح من خلال ست مراحل تشمل: (1) تحليل المادة وأهداف تعليم التربية الإسلامية، (2) تصميم إجراءات استخدام كوكامي، (3) إعداد الوحدات التعليمية، (4) تطوير المواد التعليمية، (5) إعداد أوراق الأسئلة والمواد، و(6) تصميم الوسيلة المادية. أظهرت مراجعة خبري المحتوى والوسيلة مستوى عالي جداً من الصلاحية، بنسبة 95,1% و 92,4% على التوالي، مع بعض التحسينات البسيطة في التصميم البصري. وأظهرت التجارب المحدودة والمتوسطة أن مستوى جاذبية الوسيلة كان مرتفعاً جداً، بنسبة 100% و 97,51%. بالإضافة إلى ذلك، ثبت أن وسيلة كوكامي فعالة في تحسين نتائج تعلم الطلاب، مع زيادة متوسط درجات الاختبار القبلي من 67,5 إلى 79,1 في الاختبار البعدي، ودرجة مكتسب المعدل ($N-Gain$) تبلغ 0,357 مما يدل على تأثير إيجابي على قدرة الطلاب في فهم مادة التربية الإسلامية.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang

Pembelajaran dapat dipahami yakni serangkaian interaksi pendidik, peserta didik serta media belajar dalam sebuah zona belajar. Melalui proses pembelajaran peserta didik akan memperoleh ilmu pengetahuan, pembentukan sikap dan kesiapan yang ditransfer atau disajikan oleh pendidik. Pembelajaran dikatakan sukses bila pendidik dan peserta didik menunjukkan kolaborasi yang baik sebagai upaya tercapainya tujuan pembelajaran. Untuk itu implikasi dari pembelajaran adalah bagaimana agar membantu peserta didik mengembangkan kemampuannya untuk dapat mengatasi permasalahan kehidupannya.

Menurut Tilaar bahwa pembelajaran merupakan kegiatan dalam mengarahkan belajar secara efektif dilaksanakan untuk peserta didik untuk tujuan memberikan perubahan pada pribadi peserta didik.¹ Maka proses ini terjadi interaksi timbal balik peserta didik dan guru yang bersifat edukatif demi tercapainya tujuan belajar. Urutan-urutan dalam pelaksanaan pembelajaran terdapat komponen-komponen pembelajaran dan telah menjadi kebutuhan dalam proses pembelajaran. Komponen pembelajaran adalah suatu struktur yang memuat banyak komponen penting sebab saling terintegrasi antara satu dengan lainnya. Adapun komponen pembelajaran disebutkan Rakhmawati yang terdiri atas 9 komponen yang meliputi: Kurikulum, Tujuan pembelajaran, pendidik, peserta didik, materi atau bahan pelajaran, alat atau media, sumber belajar, metode atau pendekatan, dan evaluasi.²

Penekanan kehadiran komponen pembelajaran secara keseluruhan maka harus dimaksimalkan guna tercapainya pembelajaran yang berkualitas. Beberapa komponen utama dalam pembelajaran yaitu sumber belajar,

¹ Nurlina Ariani Hrp et al., *Buku Ajar Belajar Dan Pembelajaran, Buku Ajar Belajar Dan Pembelajaran* (Bandung: Widina Media Utama, 2022), 6.

² Ahdar Djameluddin and Wardana, *Belajaran Dan Pembelajaran: 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis* (Parepare: Kaaffah Learning Center, 2019), 29-30.

pendidik, dan peserta didik, hal ini sebagaimana tercantum dalam Undang-Undang Republik Indonesia No 20 Tahun 2003.³ Ketiga komponen tersebut satu sama lain saling terhubung, berinteraksi, dan berkaitan sehingga pembelajaran tidak dapat terlaksana apabila salah satunya tidak terpenuhi, maka ketiganya haruslah saling beriringan dan dimaksimalkan supaya proses pembelajaran dapat dilaksanakan secara efektif dan efisien.

Tiga komponen utama tersebut haruslah diperhatikan karena pendidik sangat menentukan kondisi pembelajaran dan keberhasilan peserta didik dimana pendidik sebagai fasilitator artinya guru mampu menyediakan materi serta membantu memperoleh pengalaman belajar demi menguasai keterampilan hidup.⁴ Peran guru dijelaskan di dalam Undang-Undang Republik Indonesia nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen seorang guru diwajibkan mempunyai kualifikasi akademik, kompetensi, sertifikat pendidik, serta kondisi jasmani dan rohani yang sehat. Selain itu, guru juga harus mampu merealisasikan tujuan pendidikan nasional. Kompetensi yang harus dimiliki seorang guru meliputi; aspek pedagogik, kepribadian, sosial, dan profesional.⁵

Guru sebagai fasilitator artinya guru mampu mengantarkan bantuan berupa kemudahan peserta didik dalam pengalaman belajar dan merubah lingkungan belajar dengan memfasilitasi dengan media sesuai keinginan dan kebutuhan peserta didik di sekolah.⁶ Melalui peran guru sebagai fasilitator maka guru dituntut untuk menghadirkan media pembelajaran dengan mengembangkannya sesuai kebutuhan peserta didik dan perkembangan zaman sebagai bahan untuk menyajikan materi agar peserta didik memperoleh perasaan senang, semangat, dan berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran. Oleh sebab itu, Guru memiliki peran sentral sebagai ujung tombak pendidikan

³ Pasal 1 No 20 Undang-Undang Republik Indonesia No 20 Tahun 2003 Sistem Pendidikan Nasional.

⁴ Rudi Hartono, *Ragam Model Mengajar Yang Mudah Diterima Murid* (Bandung: Diva Press, 2013), 52.

⁵ "Pasal 8 Dan Pasal 9 Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 Tentang Guru Dan Dosen.

⁶ Rusydi Ananda, *Profesi Pendidikan Dan Tenaga Kependidikan (Telaah Terhadap Pendidikan Dan Tenaga Kependidikan)* (Medan: Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia (LPPPI), 2018), 25.

untuk terlibat langsung dalam menyediakan layanan pembelajaran kepada peserta didik.⁷

Peran media pembelajaran justru pada realitanya diabaikan dengan alasan waktu terbatas, tidak ada biaya, sangat sulit mendapatkan media yang cocok, dan sebagainya. Para guru cukup menggunakan media pembelajaran teks sebagai pedoman proses pembelajaran yang membuat kondisi pembelajaran lebih kurang berkesan dan peserta didik minim untuk berminat mengikuti pembelajaran. dilansir dalam Kompasiana.com (internet) bahwa guru berperan dalam memfasilitasi sebagai solusi atas permasalahan belajar anak didiknya, namun pada faktanya bahwa justru guru memiliki kelemahan dalam kompetensinya, baik itu keterampilan mempersiapkan perangkat pembelajaran maupun pola pikir masih konvensional yang kemudian ditunjukkan dengan kesulitan membuat RPP, sulit mengajar dengan pendekatan tematik, serta metode dan media belum sejalan dengan kebutuhan peserta didik.⁸

Permasalahan belajar peserta didik yang disebabkan pendidik pula disampaikan oleh Hidayat dan Abdillah dalam bukunya bahwa permasalahan dari penerapan asas-asas pendidikan berasal dari pendidikan yaitu dari segi komunikasi yang monoton (ceramah) telah menempatkannya sebagai orang yang paling tahu, padahal informasi dapat diperoleh dari berbagai sumber terutama banyak bersumber dari internet, dengan kata lain bahwa pendidik telah ketinggalan informasi terhadap perkembangan global jika disejajarkan dengan peserta didik yang seharusnya seorang pendidik harus lebih mampu menggunakan alat-alat peraga searah dengan perkembangan iptek, mempunyai kreativitas dibidangnya, dan keterampilan yang mumpuni.⁹

⁷ Iswadi, *Pengelolaan Pendidikan* (Jakarta Utara: CV. Bunda Ratu, 2020), 152.

⁸ Ayu Purnamasari, "Berbagai Masalah Dan Kendala Guru Dalam Proses Pembelajaran," Kompasiana.com, 3 September 2023, diakses 10 November 2024, <https://www.kompasiana.com/linguaayzaara4711/64f41fa55886fe4d010f5c42/berbagai-masalah-dan-kendala-guru-dalam-proses-pembelajaran>.

⁹ Rahmat Hidayat and Abdillah, *Ilmu Pendidikan "Konsep, Teori Dan Aplikasinya"* (Medan: Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia (LPPPI), 2019), 55-56.

Berdasarkan permasalahan guru berkenaan dengan media pembelajaran maka dapat dipahami bahwa guru harus mampu memahami teori dan berbagai macam media pembelajaran yang walaupun tanpa media elektronik, namun masih memiliki kecocokan dengan kebutuhan dan karakteristik anak didiknya agar ketika merancang pembelajaran nantinya bisa dipilih secara tepat supaya bisa berfungsi secara efektif pada saat di kelas.

Media pembelajaran sangatlah berperan penting dalam pelaksanaan belajar mengajar dimana pendidik memanfaatkannya agar tersampai materi ajar yang ditentukan. Adapun media pembelajaran dalam defininya adalah sumber belajar yang membantu guru dalam menyalurkan pesan/bahan ajar kepada yang diajar supaya tujuan pembelajaran dapat terwujud secara efektif.¹⁰ Penggunaan media pembelajaran yang tepat berpengaruh pada peningkatan minat peserta didik mengenai belajar dari hal baru melalui materi yang sajikan guru. Oleh karena itu, guru dituntut untuk mampu memilih media pembelajaran yang sesuai agar tujuan pengajaran berhasil tercapai. Keberhasilan dalam penggunaan media tergantung dari kemenarikan serta ketepatan dalam penggunaannya karena pada dasarnya media yang kaitannya dengan pendidikan merupakan sesuatu yang yang dimanfaatkan untuk memberikan pesan pada perasaan, pikiran, dan minat peserta didik terangsang serta perhatiannya lebih fokus dalam proses pembelajaran.¹¹

Berdasarkan pengertian media pembelajaran dapat dipahami bahwa kehadirannya sangat penting karena cakap meningkatkan, memperjelas, dan menfokuskan perhatian peserta didik untuk mewujudkan motivasi belajarnya. Melalui interaksi secara langsung dengan pemanfaatan media pembelajaran berdaya guna membantu peserta didik untuk aktif dalam memahami melalui kegiatan pengamatan, demonstrasi, serta bermain peran yang manfaatnya, pendidik tidak terkuras tenaganya dalam mendidik.¹²

¹⁰ Andi Kristanto, *Media Pembelajaran* (Surabaya: Bintang Surabaya, 2016), 6.

¹¹ Muhammad Khalilullah, *Media Pembelajaran Bahasa Arab Aswaja* (Yogyakarta: Pressindo, 2014), 25.

¹² Ani Cahyadi, *Pengembangan Media Dan Sumber Belajar: Teori Dan Prosedur, Laksita Indonesia* (Serang Baru: Penerbit Laksita Indonesia, 2019), 27.

Berkenaan dengan Pendidikan Agama Islam (PAI) dikenal sebagai pembelajaran yang dilaksanakan sepanjang masa, tentu manusia tidak lepas dari pendidikan Islam baik di lingkungan informal, formal maupun non formal.¹³ PAI sebagai satu dari banyak mata pelajaran pendidikan yang diselenggarakan disekolah baik dijenjang Sekolah Dasar (SD) dan sederajatnya, Sekolah Menengah (SMP) hingga perguruan tinggi, maka PAI sebagai salah satu yang wajib di pelajari selain dari pendidikan umum sebagaimana disebutkan dalam Undang Sisdiknas No. 20 tahun 2003 bahwa pendidikan agama itu diwajibkan dan menjadi grade kedua setelah pendidikan kewarganegaraan dan Bahasa.¹⁴

Konsep Pendidikan Islam terdiri dari sejumlah aspek utama yang meliputi; ilmu pengetahuan, pembentukan karakter dan moralitas, serta meningkatkan keterampilan yang dilandasi oleh prinsip-prinsip ajaran Islam. Al-Qur'an telah menjelaskan keutamaan pendidikan Islam dan harus sesuai dengan ajaran Agama serta mampu meningkatkan kualitasnya untuk menjadi tuntutan bagi sejumlah pihak dalam meningkatkan sistem pendidikan yang efektif dan berkelanjutan sesuai perkembangan zaman.¹⁵ Adapun materi yang diajarkan dalam Pendidikan Islam meliputi, seluruh dimensi kehidupan manusia, mulai dari hal-hal kecil hingga perkara besar, dari urusan pribadi mengarah pada sosial hingga negara, untuk itu pendidikan Islam berupaya memberikan pemahaman bagaimana Islam mengatur hubungan dengan Tuhan, sesama serta alam sekitarnya mulai dengan aspek akidah dan diimpelentasikan dengan syariat yang ditunjukkan dengan akhlak,

Pentingnya Pendidikan Islam telah memberikan isyarat bagi pengelola Pendidikan lebih khusus pendidik sebagai pengajar untuk mampu memikirkan dan mencurahkan segala potensi guna mewujudkan kondisi pembelajaran yang efektif dan menyenangkan agar materi dapat tersampaikan

¹³ Aris, *Ilmu Pendidikan Islam* (Cirebon: Yayasan Wiyata Bestari Samasta, 2022), 56.

¹⁴ Abd. Halim Soebahar, *Kebijakan Pendidikan Islam Dari Ordonansi Guru Sampai UU Sisdiknas* (Jakarta: RajaGrafindo, 2013), 186.

¹⁵ Hanik Hidayati, *Buku Ajar Pendidikan Agama Islam: Islam Pekerti* (Pekalongan: PT Nasya Expanding Management, 2023), 76-77.

pada peserta didik terjadi perkembangan dalam diri anak didiknya yaitu Memiliki wawasan agama yang tinggi serta mampu mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari, hal ini selaras dalam tujuan Pendidikan Islam yang dirumuskan tiga yaitu: 1) Terbentuknya akhlak mulia; 2) Berkembangnya kemampuankognisi, afeksi dan psikomotorik peserta didik untuk memahami, menghayati dan mengamalkan pedoman hidup manusia yaitu ajaran Islam sekaligus sebagai pengatur atas pola perilaku dan mentalnya; 3) Membentuk untuk menjadi seseorang yang beriman dan bertakwa dengan keilmuan serta keterampilan yang mandiri, integrative, dan bertanggung jawab sebagai khalifah sehingga mendapatkan kebahagiaan lahir batin.¹⁶

Tujuan Pendidikan Islam dapat tercapai melalui pendekatan hisoris, sosiologis, dan filosofis, sedangkan metode yang biasa dipakai seperti ceramah (satu arah), tanya jawab (dua arah), penugasan, peragaan, diskusi, pengalaman dan sebagainya dalam rangka mempermudah terlaksananya pembelajaran dan hasil yang memuaskan melalui skill yang ditunjukkan peserta didik berdasarkan tujuan pendidikan Islam.¹⁷

Berdasarkan konsep pendidikan Islam serta metode yang diupayakan agar tercapainya tujuan pembelajaran menunjukkan proses pembelajaran PAI sangatlah kompleks yang dimana materi PAI membahas seluruh aspek kehidupan manusia yang terhubung dengan Allah, sesama manusia, dan lingkungan sekitar sesuai tuntunan dalam Al-Qur'an dengan melihat fenomena dalam kehidupan nyata sebagai pembelajaran dimana setiap materi berbeda gaya belajarnya, semisal materi akidah membutuhkan pemahaman mendalam, atau pembelajaran praktek ibadah maka metode praktek yang paling cocok.

Metode didukung dengan media yang tepat tentu sangat menunjang pembelajaran PAI agar tersampaikan dengan tepat, maka pendidik harus profesional dan memberikan materi PAI melalui proses pembelajaran yang terbaik pula, namun tidak dapat dipungkiri juga bahwa ketidaktepatan pendidik

¹⁶ Nurhasanah Bakhtiar, *Pendidikan Agama Islam Di Perguruan Tinggi Umum* (Riau: Aswaja Pressindo, 2013), 260.

¹⁷ Bakhtiar, *Pendidikan Agama Islam Di Perguruan Tinggi Umum*, 263-264.

telah menunjukkan permasalahan, salah satunya adalah sistem pembelajaran cenderung *Verbalistik* dan monoton. Banyak peserta didik yang merasa jenuh dan menimbulkan tujuannya tidak tercapai, hal ini sebagaimana disebutkan dalam Jurnalnya Ilham dan Eka tentang analisis persoalan pembelajaran PAI dan usaha guru PAI dalam meningkatkan minat belajar peserta didik di SMAN 3 Sidoarjo. Hasil penelitian menunjukkan dampak yang timbul bagi peserta didik terhadap permasalahan guru dengan cara mengajar yang konvensional yaitu minat belajar berkurang dan KKM dibawah standar.¹⁸ Maka untuk mengatasi permasalahan ini diperlukan metode alternatif untuk meningkatkan pemahaman dengan sistem pembelajaran yang membangkitkan minat belajar.

Permasalahan yang sama juga dialami peserta didik disalah satu sekolah di Jawa Timur Kabupaten Malang yaitu di SMP Negeri 6 Singosari. Adapun permasalahan yang dirasakan peserta didik di kelas VII pada mata pelajaran PAI berdasarkan pernyataan guru PAI yaitu, peserta didik masih ada yang belum memahami beberapa materi seperti; fiqih, Sejarah Islam, dan Al-Quran Hadits. Hal tersebut ditunjukkan ketika proses pembelajaran dan ditanya tentang materi tersebut, mereka masih kesulitan menjawab dan saat ujianpun tidak sedikit yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Hasil temuan melalui observasi awal peneliti juga menemukan beberapa permasalahan disalah satu kelas VII yaitu masih terdapat guru PAI yang menggunakan media konvensional seperti media cetak atau buku teks yang kemudian didukung oleh alat bantu seperti papan tulis dan spidol. Selain itu selama kegiatan pembelajaran juga terlihat gaya pembelajaran yang diterapkan guru PAI masih kurang variatif dan cenderung konvensional. Permasalahan tersebut ditunjukkan melalui peserta didik lebih banyak menyimak penjelasan gurunya dan sebagian lainnya tidak menyimak, hal ini dilihat dari awal memasuki kegiatan inti pembelajaran, yang mana ditemukan masih menggunakan metode caramah. Diselang menjelaskan materi, guru juga

¹⁸ Maulidia Ilham and Febriarsita Eka, "Analisis Kesulitan Pembelajaran Pai Dan Upaya Guru PAI Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta didik Di SMAN 3 Sidoarjo," *Journal on Education* 06, no. 04 (2024): 21430–37, <http://jonedu.org/index.php/joe>.

memberikan waktu pertanyaan kepada anak didiknya untuk lebih fokus belajar yang terkadang guru bertanya secara individu maupun secara keseluruhan.

Berdasarkan temuan awal peneliti dapat diketahui bahwa cara guru mengajar yang kurang variatif akan membuat peserta didik lebih jenuh karena berfokus pada guru yang menjelaskan materi sedangkan peserta didik memperhatikan dan menjawab sebagai respon pembelajaran apabila terdapat pertanyaan atau perintah dari gurunya, maka pada dasarnya yang ditekankan hanya pada aspek kognitif saja, namun diperlukan pembelajaran praktis prosedural untuk mewujudkan suasana pembelajaran yang efektif dan menarik. Keberhasilan tidak hanya mencakup materi tertentu tetapi semua materi PAI dapat diajarkan secara mudah.

Adapun permasalahan utama yang menjadi kesimpulan peneliti adalah keterbatasan penggunaan media dan metode akan menciptakan suasana kejenuhan dalam proses pembelajaran serta mempengaruhi hasil belajar yang tidak maksimal. Oleh karena itu, haruslah ada pengembangan media pembelajaran supaya menunjang efektivitas kegiatan pembelajaran dengan memperhatikan kebutuhan peserta didik yang tentu dapat membangun semangat belajarnya serta tercapai hasil yang diinginkan.

Keberfungsian media pembelajaran dapat tercipta melalui realisasi yang tepat dengan bentuk pembelajaran yang mengandung permainan, drama dan hiburan.¹⁹ Salah satu media yang mendorong motivasi peserta didik adalah Kotak dan Kartu Misterius (KOKAMI) yang diciptakan oleh Abdul Kadir tahun 2003, ia merupakan seorang guru bahasa Inggris disalah satu sekolah di Mataram dengan nama sekolah SMP N 15 Mataram yang memperoleh juara II lomba kreativitas guru yang diselenggarakan LIPI pada tahun 2003.²⁰ Pengertian media Kokami menurut Kadir adalah suatu macam media yang dikolaborasikan dengan permainan berbahasa sehingga secara signifikan

¹⁹ Cecep Kustandi, *Media Pembelajaran: Manual Dan Digital* (Bogor: Ghalia Indonesia, 2011), 17.

²⁰ Siska Fitri Alwi, Murtiani, and Letmi Dwiridal, "Penerapan Metode Permainan Kokami Berdasarkan Lkpd Saintifik Dalam Model Quantum Learning Terhadap Kompetensi IPA Peserta Didik Kelas VII SMPN 31 Padang," *Pillar of Physics Education* 6 (2015), 59, <https://garuda.kemdikbud.go.id/documents/detail/2348384>.

menarik minat dan motivasi untuk aktif dalam proses belajar mengajar (mengikutsertakan seluruh peserta didik baik yang terbiasa aktif maupun pasif).²¹ Media Kokami memiliki kelengkapan berupa kotak yang berisi kartu pesan yang dikemas dalam bentuk amplop dan disediakan papan skor, sehingga terlihat seberapa jauh kemampuan tiap kelompok hingga pada implikasinya media Kokami dapat meningkatkan pemahaman peserta didik dan memotivasi supaya ikut berperan aktif dalam kegiatan belajar mengajar.²²

Kelebihan media Kokami dalam mendorong suasana pembelajaran menjadi menarik maka pembelajaran dalam lingkup PAI bisa digunakan. Sebab dalam lingkup PAI juga dibutuhkan cara berpikir kritis dan dituntut untuk mampu memiliki keterampilan motorik sesuai dengan fungsi PAI yang salah satunya adalah mengantarkan seseorang pada "Ulul Albab" yaitu orang yang mampu meneliti dan memikirkan semua yang Allah karuniakan sebagaimana disebutkan dalam ayat Qauliyah sehingga Allah menuntut hambanya untuk menjadi ahli intelek (Ilmuan).²³

Berdasarkan fungsi PAI melalui pemahaman dan pengamalan dibutuhkan cara berpikir kritis dan keterampilan motorik agar media Kokami dapat menjadi salah satu solusi dalam mewujudkan fungsi PAI untuk ketercapaian tujuan yang dingin yaitu menanamkan akhlak baik kepada peserta didik dan menghilangkan akhlak buruknya yang kemudian menjadikannya lebih dekat dengan Allah serta memperoleh kebahagiaan dunia dan akhirat.²⁴

Permasalahan guru yang masih konvensional menerapkan metode dan media sebagai sebab rendahnya minat dan hasil belajar peserta didik, maka Kokami sebagai salah satu media yang sangat cocok untuk menjawab permasalahan ini melalui pengembangan media Kokami yang dimulai dengan

²¹ Irfan Cahyono et al., *Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI)* (Semarang: CV. Pilar Nusantara, 2020), 8.

²² Desti Prastikawati, Siti Anisatur Rofiqah, and Widayanti, "Model Pembelajaran Stad Melalui Media Kotak Kartu Misterius (Kokami): Penerapan Terhadap Hasil Belajar Fisika Smp Materi Usaha Dan Pesawat Sederhana," *U-Teach: Jurnal Education of Young Physics Teacher* 1, no. 2 (2020), 78-79, <https://jim.stkipnurulhuda.ac.id/index.php/U-Teach>.

²³ Andi Fitriani Djollong et al., *Buku Ajar Pendidikan Agama Islam* (Jambi: Sonpedia Publishing Indonesia, 2023), 8.

²⁴ Djollong et al, *Buku Ajar Pendidikan Agama Islam*, 9.

mendesain komponen dalam Kokami sesuai tema pembelajaran PAI yang menarik. Selain dalam komponen yang dikembangkan namun terdapat penggunaan media Kokami dengan menghadirkan *game* kompetisi secara berkelompok yang menunjukkan keunggulannya yaitu mendorong peserta didik untuk mengemukakan pendapat, pandangan, pengalaman saat belajar secara bersama melalui perumusan pandangan kelompok.²⁵

Media Kokami memberikan fungsi pada umumnya yakni sebagaimana dalam fungsi media pada umumnya yang disampaikan Kemp & Dayton dalam Sukmawati yaitu mendorong peserta didik untuk aktif meningkatkan cara berpikir kreatif dan inovatif dimana media tersebut mendorong peserta didik dalam bentuk pemikiran, mental, dan aktivitas nyata sehingga pembelajaran dapat terlaksana dengan menyenangkan dan memenuhi kebutuhan peserta didik secara mandiri.²⁶

Peningkatan daya berfikir sebagai pengaruh media Kokami selanjutnya dikuatkan dalam penelitian sesungguhnya oleh Paisah dkk yang mengkaji pemanfaatan media Kotak dan Kartu Misterius (Kokami) untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik kelas VII SMP Negeri 25 Purworejo dengan Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media Kokami secara signifikan kecakapan berpikir kritis peserta didik mengalami peningkatan. Melalui hasil yang ditunjukkan dalam penelitian tersebut menegaskan bahwa penerapan media Kokami dapat mendorong peningkatan hasil belajar dan keterampilan berpikir kritis peserta didik secara bertahap dan signifikan.²⁷ Selain itu penelitian Isnaini dkk di SMP Negeri 19 Mataram yang menguatkan bahwa media Kokami memiliki dampak positif terhadap peningkatan keterampilan berpikir kritis dan motivasi belajar peserta didik

²⁵ Isjoni, *Pembelajaran Kooperatif: Meningkatkan Kecerdasan Antar Peserta Didik* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2010), 22.

²⁶ Muhammad Hasan et al., *Media Pembelajaran, Tahta Media Group* (Klaten: Tahta Media Group Makna, 2021), 34.

²⁷ Neneng Paisah, Siska Desy Fatmaryanti, and R Wakhid Akhdinirwanto, "Penerapan Media Kotak Dan Kartu Misterius (Kokami) Untuk Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis Pada Peserta didik Kelas VII SMP Negeri 25 Purworejo," *Radiasi: Jurnal Berkala Pendidikan Fisika* 3, no. 1 (2013), 31, <https://jurnal.umpwr.ac.id/radiasi/article/view/469>.

melalui pengujian hipotesis menunjukkan adanya perbedaan menonjol dari sebelum dan sesudah pembelajaran melalui pemanfaatan media ini, sehingga Kokami dinilai efektif mendukung proses pembelajaran aktif dan bermakna.²⁸

Temuan-temuan penelitian terdahulu secara konsisten menunjukkan bahwa media Kokami berhasil menjadi media yang inovatif dan efektif dalam mendorong keterampilan berpikir kritis dan kreatif untuk perkembangan belajar peserta didik pada berbagai mata pelajaran lebih khusus mata pelajaran PAI. Hal ini telah dipaparkan potensi besar media Kokami untuk terus dikembangkan dan diterapkan sebagai strategi pembelajaran yang mampu meningkatkan kualitas pembelajaran secara menyeluruh.

Berdasarkan fenomena permasalahan yang terjadi di SMP Negeri 6 Singosari lebih khusus pada peserta didik kelas VII, maka media pembelajaran Kokami menjadi solusi yang tepat melalui pengembangan media agar selaras dengan kebutuhan pembelajaran PAI. Untuk itu peneliti mengangkat judul penelitian “Pengembangan media pembelajaran kokami untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berpikir kreatif dan inovatif pada pembelajaran PAI kelas VII SMP Negeri 6 Singosari Kabupaten Malang”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dirumuskan fokus penelitian melalui rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana langkah-langkah pembuatan media kokami yang efektif untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berpikir kreatif dan inovatif pada pembelajaran PAI kelas VII SMP Negeri 6 Singosari Kabupaten Malang?
2. Bagaimana kevalidan media kokami untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berpikir kreatif dan inovatif pada pembelajaran PAI kelas VII SMP Negeri 6 Singosari Kabupaten Malang?

²⁸ M. Isnaini, Linda Sekar Utami, and Kristina Mudali Marga, “Pengaruh Media Kokami (Kotak Dan Kartu Misterius) Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Dan Motivasi Belajar Peserta didik Kelas Viii Smp Negeri 19 Mataram Tahun Pelajaran 2017/2018,” *ORBITA: Jurnal Kajian, Inovasi Dan Aplikasi Pendidikan Fisika* 4, no. 2 (2018), 24, <https://doi.org/10.31764/orbita.v4i2.573>.

3. Bagaimana kemenarikan media kokami untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berpikir kreatif dan inovatif pada pembelajaran PAI kelas VII SMP Negeri 6 Singosari Kabupaten Malang?
4. Bagaimana hasil belajar peserta didik dengan menggunakan media kokami untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berpikir kreatif dan inovatif pada pembelajaran PAI kelas VII SMP Negeri 6 Singosari Kabupaten Malang?

C. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan pada rumusan masalah di atas, maka tujuan pengembangan dalam penelitian ini adalah

1. Mendeskripsikan langkah-langkah pembuatan media kokami yang efektif untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berpikir kreatif dan inovatif pada pembelajaran PAI kelas VII SMP Negeri 6 Singosari Kabupaten Malang
2. Menganalisis kevalidan media kokami untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berpikir kreatif dan inovatif pada pembelajaran PAI kelas VII SMP Negeri 6 Singosari Kabupaten Malang
3. Menganalisis kemenarikan media kokami untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berpikir kreatif dan inovatif pada pembelajaran PAI kelas VII SMP Negeri 6 Singosari Kabupaten Malang
4. Menganalisis hasil belajar peserta didik dengan menggunakan media kokami untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berpikir kreatif dan inovatif pada pembelajaran PAI kelas VII SMP Negeri 6 Singosari Kabupaten Malang

D. Manfaat Pengembangan

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini memberikan kontribusi dalam pengembangan ilmu pengetahuan di bidang pendidikan, khususnya Pendidikan Agama Islam (PAI), melalui pengembangan media pembelajaran yang didesain

berdasarkan tahapan *Research and Development* (R&D). Hasil penelitian ini memperkaya referensi teoretis mengenai prosedur pengembangan media serta menjamin keefektifannya, selanjutnya menjadi landasan pula bagi pengembangan model-model serupa dalam konteks pembelajaran agama dengan pembelajaran berbasis *game* yang menarik dan menyenangkan.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi guru

- 1) Mendorong kemampuan pedagogik melalui rancangan pembelajaran yang kreatif dan inovatif dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang menarik dan bermakna.
- 2) Guru tidak terbuang tenaga untuk menjelaskan materi secara berulang kali karena prosedur Kokami mendorong belajar peserta didik untuk mandiri.
- 3) Memotivasi guru untuk mengembangkan media pembelajaran dengan memperhatikan kebutuhan peserta didik

b. Bagi Peserta didik

- 1) Mendorong minat belajar melalui media Kokami sehingga pembelajaran PAI lebih menyenangkan dan menarik.
- 2) Meningkatkan hasil belajar karena kematangan kognitif setelah diadakan kegiatan pembelajaran Kokami yang mengasah kemampuan berfikir.
- 3) Mendorong diskusi dan kolaborasi melalui *game* kompetisi secara berkelompok.
- 4) Meningkatkan keterampilan keterampilan berfikir kreatif dan inovatif dalam pembelajaran PAI karena media Kokami disajikan secara konkrit melalui *game* kokami.
- 5) Berperan aktif dan selalu fokus dalam proses pembelajaran karena prosedur media Kokami telah dirancang secara konkret melalui pendekatan permainan yang bersifat kompetitif.

c. Lembaga pendidikan

- 1) Penelitian ini memberikan kontribusi praktis sebagai acuan lembaga pendidikan yakni melalui penerapan konsep yang lebih baik berupa desain visual serta prosedur pengembangan media kokami yang lebih menarik dan interaktif.
- 2) Sebagai inovasi yang tepat dalam meningkatkan mutu pembelajaran yang telah terbukti layak dan praktis untuk diterapkan di lembaga yang masih mengandalkan media konvensional atau bukan media berbasis teknologi.

E. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi

- a. Media Kokami merupakan media konvensional yang digunakan untuk menciptakan proses belajar mengajar yang inovatif, kreatif, dan edukatif.
- b. Media Kokami layak digunakan dalam proses pembelajaran PAI untuk kelas VII di SMP Negeri 6 Singosari.
- c. Media Kokami sangatlah menarik karena desain visual dan prosedur pembelajaran yang menyenangkan.
- d. Media pembelajaran Kokami mampu melatih peserta didik untuk meningkatkan kemampuan berfikir kreatif dan inovatif sehingga dapat meningkatkan hasil belajar.

2. Keterbatasan pengembangan

- a. Sifat media pembelajaran Kokami termasuk konvensional.
- b. Pembuatan media pembelajaran Kokami membutuhkan waktu yang tidak sedikit.
- c. Pembuatan yang kompleks membutuhkan tenaga yang cukup ekstra.
- d. Pembuatan yang kompleks membutuhkan biaya yang tidak sedikit.
- e. Uji coba lapangan dalam penelitian ini hanya di SMP 6 Negeri Singosari Kabupaten Malang.
- f. Penggunaan media pembelajaran Kokami terbatas diperuntungkan untuk jenjang SMP atau sederajat di kelas VII.

F. Spesifikasi Produk

1. Media pembelajaran Kokami memuat materi-materi PAI kelas VII.
2. Media pembelajaran Kokami bersifat konvensional artinya bukan alat elektronik.
3. Desain produk yang menarik karena menggunakan aplikasi Canva yang menyajikan gambar, tulisan, dan warna pada setiap komponen Kokami.
4. Terdapat tiga komponen yang dibuat agar menjadi media pembelajaran Kokami dengan bahan yang sederhana meliputi Kotak dengan isi amplop dan setiap amplop berisi 2 kartu (kartu 1 berisi materi dan kartu 2 berisi pertanyaan). Selanjutnya terdapat juga buku petunjuk dalam penggunaannya.
5. Proses pembelajarannya bersifat interaktif dengan prosedur pembelajaran *game* kelompok yang bersifat kompetisi.

G. Orisinalitas Pengembangan

Kajian kepustakaan dalam penelitian ini bertujuan untuk menelaah aspek-aspek yang telah dibahas serta mengidentifikasi aspek-aspek yang belum diteliti. Oleh karena itu, penting dilakukan tinjauan terhadap penelitian-penelitian sebelumnya. Selain itu, langkah ini juga bertujuan untuk menghindari pengulangan pembahasan pada kasus yang serupa. Berikut ini merupakan hasil-hasil dari penelitian terdahulu:

Fitri, Nisa, & Jaelani. 2024. Pengembangan Media KOKAMI (Kotak Dan Kartu Misterius) Berbasis Proyek Pada Pembelajaran Tematik Kelas 3 SDN Punik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan pengembangan media Kokami menggunakan proyek dalam pembelajaran tematik di kelas 3 SDN Punik. Model R&D yang dipakai adalah ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Kelayakan media ini menjadi dasar sebelum dilakukan uji coba. Hasil penelitian ditemukan bahwa media Kokami berbasis proyek sangat layak untuk diaplikasikan dalam pembelajaran di tingkat Sekolah Dasar.

Nurmadilah. 2024. Penerapan Media Pembelajaran Kotak Kartu Misterius (KOKAMI) Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Kelas VII B Pada Mata Pelajaran SKI Di MTs. DDI Baru Kec. Luyo Kab. Polewali Mandar. Penelitian ini bertujuan untuk menghitung perubahan tingkat minat belajar sebelum dan setelah penggunaan media pembelajaran Kokami, serta mengetahui efektivitas penerapannya dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas VII B MTs. DDI Baru. Metode yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan desain eksperimen *One-Group Pretest-Posttest*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa minat belajar siswa sebelum memakai media Kokami berada pada kategori sedang. Pada *pre-test*, nilai rata-rata minat belajar adalah 3,32, dengan rincian 1 siswa (3%) dalam kategori rendah, 19 siswa (59%) dalam kriteria sedang, dan 12 siswa (38%) dalam kriteria tinggi. Setelah penerapan media Kokami, minat belajar meningkat ke kriteria tinggi dengan nilai rata-rata dari *post-test* sebesar 4,18, di mana 24 siswa (75%) berada di kategori tinggi dan 8 siswa (25%) di kategori sangat tinggi, tanpa siswa yang masuk kategori sangat rendah, rendah, atau sedang. Selain itu, hasil uji *Paired Samples Test* memperoleh nilai signifikansi 0,000, yang lebih kecil dari 0,05 ($0,000 < 0,05$), maka hipotesis alternatif (H1) diterima dan hipotesis nol (H0) ditolak, yang artinya media pembelajaran Kokami efektif dalam menaikkan minat belajar pada peserta didik.

Hardiyanti & Mujazi. 2024. Pengaruh Penggunaan Media Kokami Terhadap Aktivitas Belajar Peserta didik Kelas V Pada Madrasah Ibtidaiyah Miftah Assa'adah. Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengkaji pengaruh pemakaian media Kokami untuk kegiatan belajar peserta didik. Penelitian memakai pendekatan kuantitatif melalui metode survei, dan pengumpulan data dilakukan melalui kuesioner atau angket. Berdasarkan hasil analisis, hipotesis nol (H0) ditolak dan hipotesis alternatif (H1) diterima, yang menunjukkan adanya pengaruh positif antara pemanfaatan media Kokami dengan kegiatan belajar peserta didik. Hal ini berarti bahwa peningkatan aktivitas belajar siswa berdampak pada kemampuan mereka dalam menyampaikan pendapat kritis terhadap hal-hal yang dianggap kurang tepat serta memunculkan ide-ide

penting untuk disampaikan. Aktivitas belajar merupakan aspek krusial dalam proses pembelajaran, yang mencakup peran aktif peserta didik selama aktivitas belajar mengajar guna mengembangkan potensi diri mereka.

Parobbo, Wahyuni, & Muliana. 2024. Penerapan Media Mysterious Card Box dalam Pembelajaran Biologi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Kelas X MIPA SMA Negeri 7 Bone. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi pelaksanaan Media Mysterious Card Box dalam pembelajaran Biologi guna meningkatkan hasil belajar siswa kelas X MIPA di SMA Negeri 7 Bone. Sampel penelitian adalah siswa kelas X MIPA di sekolah tersebut. Penelitian ini menggunakan metode tindakan kelas dengan fokus pada peningkatan hasil belajar melalui dua siklus, yaitu Siklus I dan Siklus II. Data hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Media Mysterious Card Box pada pembelajaran Biologi mampu meningkatkan ketercapaian belajar siswa kelas X MIPA SMA Negeri 7 Bone. Hal ini didapat dari rata-rata nilai akhir pada Siklus I yang mencapai 47,96% dengan kategori rendah (rentang 40-54), kemudian meningkat signifikan pada Siklus II menjadi 87,77% yang termasuk kategori tinggi (rentang 75-89), dengan peningkatan sebesar 39,81%.

Safitri & Saipiatuddin. 2024. Media Pembelajaran Kotak Kartu Misterius Dalam Keaktifan Peserta didik. Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengkaji efektivitas belajar dan tingkat keaktifan siswa. Penelitian menggunakan metode tindakan kelas (PTK) dengan subjeknya adalah siswa kelas VIII.4 di SMP Negeri 172 Jakarta. Hasil penelitian ditemukan terdapat peningkatan signifikan dalam hasil belajar siswa, untuk siklus pertama, persentase siswa memperoleh ketuntasan belajar sebesar 69% pada nilai rata-rata 79. Kemudian, pada siklus kedua, persentase tersebut naik menjadi 83% dengan nilai rata-rata hasil belajar 83 yang artinya mengalami peningkatan.

Solihatun dkk. 2023. Pengembangan Media Pembelajaran Kokami (Kotak Kartu Misterius) Pada Muatan IPA Untuk Kelas IV MI NWDI. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Kokami dalam muatan IPA kelas IV MI NWDI Pringgasela. Metode penelitian yang diterapkan dalam studi ini adalah *Research and Development* (R&D) dengan

mengikuti model ADDIE. Hasil validasi media menunjukkan skor total sebesar 37, yang termasuk dalam rentang $33,96 < 37 \leq 41,88$ dan masuk dalam kategori “Baik”. Validasi materi media mendapatkan skor 41, juga dalam rentang yang sama dan berstatus “Baik”. Pada uji coba skala kecil, didapat total skor 330 dengan rata-rata 41,25 ($33,96 < 41,25 \leq 41,88$), yang berarti masuk kategori “Baik”. Selanjutnya, pada uji coba skala besar dengan 28 peserta didik, didapat total skor 1.198 dan rata-rata skor 42,78 ($42,78 > 41,88$), yang masuk kategori “Sangat Baik”. Berdasarkan hasil tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa media Kokami (Kotak Kartu Misterius) yang dikembangkan untuk materi IPA layak diimplementasikan dalam proses pembelajaran.

Azlina. 2023. Efektivitas *Strategi Joyfull Learning* Berbantuan Media Kokami (Kotak Kartu Misterius) terhadap Hasil Belajar Al-Qur'an Hadis di MAS Abadiyah Pati. Penelitian ini memiliki tujuan yaitu mengevaluasi hasil belajar serta efektivitas strategi *Joyful Learning* yang didukung oleh media Kokami dalam mencapai hasil belajar Al-Qur'an Hadis untuk peserta didik kelas X di MAS Abadiyah Pati. Metode yang dipakai yaitu eksperimen dengan desain *quasi experimental control group pretest-posttest*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan strategi *Joyful Learning* dengan bantuan media Kokami terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar Al-Qur'an Hadis peserta didik kelas X MAS Abadiyah Pati. Hal ini didukung dalam hasil uji *Independent Sample T Test* yang memperoleh nilai signifikansi (*2-tailed*) sebesar 0,005, yaitu lebih kecil dari 0,05. Dengan demikian, hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima, maka dapat disimpulkan, strategi tersebut efektif dalam meningkatkan hasil belajar Al-Qur'an Hadis peserta didik tahun ajaran 2022/2023.

Siahaan dkk. 2023. Pengaruh Media Kokami untuk Hasil Belajar Peserta didik Kelas XI Pada Materi Sistem Gerak Pada Manusia. Penelitian tujuan penelitian ini adalah untuk menemukan pengaruh media Kokami untuk hasil belajar Biologi, khususnya materi sistem gerak manusia, pada peserta didik kelas XI SMA Negeri 5 Pematangsiantar. Penelitian memakai pendekatan kuantitatif melalui desain quasi eksperimen. Hasil menunjukkan

bahwa penggunaan media pembelajaran Kokami memberikan pengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas XI pada mata pelajaran Biologi sistem gerak manusia. Siswa di kelas eksperimen menunjukkan hasil belajar dengan kategori baik, sedangkan kelas kontrol ada pada kriteria sedang. Rata-rata *nilai post-test* pada kelompok eksperimen adalah 83,14, kemudian untuk kelas kontrol memperoleh rata-rata 76,57. Indeks N-Gain untuk kelompok eksperimen sebesar 0,599 (kategori sedang), selanjutnya kelas kontrol mencapai 0,510 (kategori sedang). Uji Independent Sample *T-Test* menghasilkan nilai *thitung* 3,116 yang lebih besar dari *t* tabel 1,995, yang artinya media pembelajaran Kokami berpengaruh signifikan pada hasil belajar peserta didik dalam materi sistem gerak manusia. Selain itu, nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,003 juga menunjukkan hasil yang signifikan karena kurang dari 0,05.

Faturrahman, Ermiana, & Khair. 2021. Pengembangan Media Kokami Pada Pembelajaran Tematik Di Kelas V Sekolah Dasar Kecamatan Pemenang. Adapun tujuan penelitian adalah untuk menilai kelayakan media Kokami yang merupakan alat bantu pembelajaran. Berdasarkan validasi dari para ahli dan hasil uji coba terbatas. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan 4-D (*define, design, develop, and disseminate*). Instrumen yang dipakai meliputi; kuesioner validasi ahli media, validasi ahli materi, serta tanggapan dari guru dan peserta didik. Rata-rata skor validasi ahli media pada tahap II mencapai 99, yang berada direntang skor di atas 92,4, jadi termasuk dalam kriteria sangat layak. Validasi ahli materi ditahap yang sama mendapatkan rata-rata skor 92, masuk dalam kriteria sangat layak dengan rentang skor di atas 79,8. Respon dari guru menunjukkan rata-rata skor sebesar 144, yang bagian dari kriteria sangat layak dengan batas skor di atas 126. Sedangkan respon peserta didik mendapatkan rata-rata skor 55, juga masuk kategori sangat layak karena berada di atas batas 50,4. Berdasarkan hasil tersebut, bisa disimpulkan bahwa media pembelajaran Kokami yang dikembangkan pada pembelajaran tematik memenuhi kriteria kelayakan untuk dipakai sebagai media pembelajaran.

Nuralisa, Vitasari, & Nestiadi. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Kokami (Kotak Kartu Misterius) Tema Pelestarian Lingkungan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif. Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan serta mengevaluasi validitas dan kepraktisan media pembelajaran Kokami dengan tema pelestarian lingkungan. Pendekatan yang dipakai adalah *Research and Development* (R&D) berdasarkan modelnya *Borg & Gall*, dengan mengambil sampel sebanyak 40 peserta didik. Hasil penelitian diperoleh dimana media pembelajaran Kokami memiliki desain yang tidak sama dari versi sebelumnya, terutama disegi komponen, materi, dan inovasi yang ditambahkan oleh peneliti. Uji validitas yang dilakukan ketiga validator menunjukkan rata-rata nilai 92,9%, masuk dalam kriteria “Sangat Baik”, sehingga media ini layak untuk diuji coba. Selain itu, uji kepraktisan berdasarkan respons peserta didik memperoleh nilai rata-rata 96,5%, yang juga berada dalam kriteria “Sangat Baik”.

Tabel 1. Penelitian Terdahulu

No	Nama, Tahun, Judul	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
1	Fitri, Nisa, & Jaelani. 2024. Pengembangan Media KOKAMI (Kotak Dan Kartu Misterius) Berbasis Proyek Pada Pembelajaran Tematik Kelas 3 SDN Punik.	a. Membahas media kokami dalam menguji kelayakannya dalam pengembangan nnya b. Penelitian ini merupakan penelitian <i>Research and Development</i> (R&D) dalam	a. Model pengembangan ADDIE dipakai dalam penelitian ini. b. Pembelajaran berfokus pada proyek c. Subjek penelitian di tingkat Sekolah dasat di Kelas 3 SDN Punik	Penelitian ini adalah <i>Research and Development</i> (R&D) dengan mengacu pada model Borg and Gall yang telah dimodifikasi oleh Sugiyono menjadi 10 tahapan meliputi: potensi masalah, pengumpulan data, Desain produk, validasi desain, uji coba pemakaian,

			lingkup pendidikan		revisi produk, uji coba produk, revisi desain, revisi produk, dan produksi masal. Penelitian berlokasi di tingkat SMP di sekolah SMP N 6 Singosari-Malang sebagai uji produk kokami dalam pembelajaran PAI
		c.	Menguji kelayakan pengembangan media Kokami		
2	Nurmadilah. 2024. Penerapan Media Pembelajaran Kotak Kartu Misterius (KOKAMI) Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Kelas VII B Pada Mata Pelajaran SKI Di MTs. DDI Baru Kec. Luyo Kab. Polewali Mandar.	a.	mengkaji bagaimana hasil pembelajaran menggunakan media pembelajaran Kokami	a.	Jenis penelitian yang dipakai yaitu kuantitatif dengan menguji melalui metode eksperimen
		b.	Pembelajaran dalam lingkup pendidikan agama Islam	b.	Subjek penelitian di Lembaga madrasah Tsaniwiyah di MTs. DDI Baru Kec. Luyo Kab. Polewali Mandar.
				c.	Materi yang diajarkan lebih khusus pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam
				d.	Menguji hipotesis untuk mengetahui perbedaan keaktifan peserta didik antara kelompok
					Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan dengan model <i>Borg and gall</i> yang dalam tahapannya Desain produk, validasi desain, uji coba pemakaian, revisi produk, uji coba produk, revisi desain, revisi produk, dan produksi masal. Artinya penelitian ini fokus pada pengembangan produk melalui desain yang tepat sehingga sebelum diuji cobakan haruslah melewati validasi

				eksperimen melalui kelompok kontrol setelah diaplikasikannya media Kokami.	desain dari para ahli. Adapun subjek penelitian yaitu dilingkup Sekolah Umum di SMP N 6 Singosari-Malang. Pembelajaran yang disajikan tidak berfokus pada salah satu materi sejarah Islam tetapi bisa masuk pada materi PAI lainnya.
3	Hardiyanti & Mujazi. 2024. Pengaruh Penggunaan Media Kokami Terhadap Aktivitas Belajar Peserta didik Kelas V Pada Madrasah Ibtidaiyah Miftah Assa'adah.	a. Membahas tentang penggunaan media Kokami b. penelitian ini di lingkup kependidikan dalam pembelajaran di kelas	a. Metode penelitian ini berbasis kuantitatif dengan pendekatannya eksperimen yakni menguji hipotesis. b. Subjek penelitian adalah siswa di Madrasah Tsanawiyah (MTs) DDI Baru, Kecamatan Luyo, Kabupaten Polewali Mandar. c. Fokus materi dalam penelitian ini yaitu pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.	Penelitian ini termasuk pendekatan pengembangan dengan model <i>Borg and gall</i> . 10 tahapan sebagaimana disampaikan sebelumnya dengan tujuan penelitian yaitu mendeskripsikan langkah pengembangan media kokami, serta menganalisis kelayakannya, daya tariknya, dan hasilnya dalam. Artinya penelitian ini mengembangkan	

				d. Hipotesis diuji dengan membandingkan tingkat keaktifan siswa antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol setelah penerapan media KOKAMI.	produk untuk diujikan keberhasilannya agar menjadi produk yang berkualitas melalui sejumlah metode penelitian dengan sejumlah tahapan semisal, tahapan validasi desain untuk mendapatkan kualitas produk dan uji coba untuk mendeskripsikan langkah pengembangnya, serta menganalisis layak tidaknya untuk digunakan, daya tariknya, dan hasil pengembangan media Kokami.dalam pembelajaran peserta didik di kelas VII SMP Negeri 6 Singosari.
4	Parobbo, Wahyuni, & Muliana. 2024. Penerapan Media <i>Mysterious Card Box</i> dalam Pembelajaran	a.	Membahas Media <i>Mysterious Card Box</i> atau di sebut media Kokami dalam Pembelajaran	a. Jenis penelitian ini menggunakan PTK/Classroom Action Research). b. Subjek penelitian adalah peserta didik Kelas X MIPA	Adapun penelitian ini sebagai penelitian pengembangan melalui model <i>Borg and gall</i> . Produk Kokami mengembangkan dengan desain yang

	Biologi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Kelas X MIPA SMA Negeri 7 Bone.	b. Penelitian di lingkup pendidikan di kelas	c. Sasaran penelitian untuk mendapatkan bagaimana hasil Pelaksanaan Pembelajaran Biologi memakai Media <i>Mysterious Card Box</i> untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik	lebih menarik dan menyajikan materi PAI dengan subjek penelitian yakni peserta didik di kelas VII SMP Negeri 6 Singosari-Malang.
5	Safitri & Saipiatuddin. 2024. Media Pembelajaran Kotak Kartu Misterius Dalam Keaktifan Peserta didik.	a. Membahas media Kokami dalam mendukung pembelajaran di kelas b. Penelitian dilingkup pendidikan di kelas	a. penelitian ini mempunyai tujuan untuk mengevaluasi pencapaian hasil belajar serta tingkat keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. b. pendekatan Penelitian ini adaah PTK dengan meneliti pada siswa kelas VIII.4 di SMP Negeri 172 Jakarta sebagai subjek penelitian.	Pendekatan yang dipakai yaitu penelitian pengembangan melalui model <i>Borg and gall</i> . Penelitian ini mengembangkan media Kokami dalam lingkup pembelajaran PAI di kelas VII SMP Negeri 6 Singosari-Malang. Oleh karena itu peneliti menentukan tujuan penelitian yaitu untuk mendeskripsikan langkah pengembannya, serta menganalisis layak-tidaknya untuk

					digunakan, daya tariknya, dan hasil pengembangan media Kokami dalam mendukung pembelajaran.
6	Solihatun dkk. 2023. Pengembangan Media Pembelajaran Kokami (Kotak Kartu Misterius) Pada Muatan IPA Untuk Kelas IV MI NWDI.	a. Membahas media Kokami dalam mendukung pembelajaran b. Penelitian pengembangan merupakan pendekatan yang digunakan c. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Kokami (Kotak Kartu Misterius).	a. Model pengembangan yang dipakai ialah ADDIE (<i>Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation</i>). b. Pengembangan media kokami pada Muatan IPA kelas IV MI NWDI Pringgasela.		model penelitian pengembangan ini yaitu memakai modelnya <i>Borg and gall</i> yang mencakup 10 tahapan yaitu: potensi masalah, pengumpulan data, Desain produk, validasi desain, uji coba pemakaian, revisi produk, uji coba produk, revisi desain, revisi produk, dan produksi masal. Penelitian berlokasi ditingkat SMP di sekolah SMP N 6 Singosari-Malang sebagai uji produk kokami dalam pembelajaran PAI. Tujuannya yaitu mendeskripsikan langkah pengembannya, serta menganalisis layak-

				tidaknya untuk diigunakan, daya tariknya, dan hasil pengembangan media Kokami dalam pembelajaran.
7	Azlina. 2023. Efektivita s Strategi Joyfull Learning Berbantuan Media KOKAMI (Kotak Kartu Misterius) terhadap Hasil Belajar Al- Qur'an Hadis di MAS Abadiyah Pati.	a. Membahas media Kokami sebagai bantuan pembelajaran b. Materi yang diteliti masuk dalam lingkup PAI d. Mendeskripsik an efektivitas media Kokami dalam mendukung pembelajaran	a. Penelitian ini mengoperasikan jenis penelitian eksperimen atau penelitian <i>quasi experimental design</i> . b. Penelitian ini memilih subjek di lingkup sekolah menengah atas dalam lingkungan madrasah di kelas X MAS Abadiyah Pati. c. Penelitian fokus pada materi Al- Qur'an Hadist c. Menguji hipotesis untuk mengetahui: hasil belajar dan keefektifan strategi <i>Joyfull Learning</i> berbantuan media Kokami terhadap hasil belajar	pendekatan penelitian ini yaitu pengembangan melalui model <i>Borg and gall</i> . Sebagai penelitian pengembangan tentu harus melewati 10 tahapan atau terdapat yang sampai 7 tahap. Maka penelitian ini mendesain produk yang di kembangkan dan melihat impek produk media kokami melalui uji coba produk untuk memerdalam pengembangan produk. Oleh sebab itu peneliti mengangkat 4 tujuan penelitian, sebagaimana secara jelas telah dipaparkan pada kolom sebelumnya

8	Siahaan dkk. 2023. Pengaruh Media KOKAMI Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Kelas XI Pada Materi Sistem Gerak Pada Manusia. penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Media KOKAMI Terhadap Hasil Belajar Biologi Materi Sistem Gerak Manusia Kelas XI SMA Negeri 5 Pematangsiantar	a. Membahas media Kokami sebagai objek penelitian b. Penelitian dalam lingkup pembelajaran di kelas	a. Jenis penelitian ini memakai pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian <i>Quasi Eksperimen</i>. b. Menguji hipotesisi guna menemukan pengaruh media Kokami mengenai hasil belajar biologi pada materi sistem gerak manusia c. Subjek yang ditentukan peneliti yaitu peserta didik SMA di Kelas XI SMA Negeri 5 Pematangsiantar.	Penelitian ini mengangkat produk Kokami sebagai penelitian pengembangan (R&D) dalam pembelajaran PAI kelas VII di SMP Negeri 6 Singosari-Malang.
9	Faturrahman, Ermiana, & Khair. 2021. Pengembangan Media Kokami Pada Pembelajaran Tematik Di Kelas V Sekolah Dasar	a. Membahas tentang media Media Kokami dalam mendukung pembelajaran b. Termasuk dalam penelitian pengembangan dalam	a. pendekatan penelitiannya adalah R&D dengan model pengembangan 4-D (<i>define, design, develop, and disseminate</i>). b. Subjek penelitian di lingkup sekolah dasar di Kelas V Sekolah Dasar	<i>Research and Development (R&D)</i> adalah pendekatan dalam penelitian ini dengan menggunakan model <i>Borg and Gall</i> yang kemudian dimodifikasi sugiono dengan 10 tahapan sebagai mana telah didipaparkan dalam

Kecamatan Pemenang.		lingkup pendidikan	Kecamatan Pemenang.	kolom sebelumnya yakni mulai dari menemukan potensi hingga pada produksi masal. Subjek penelitian ini adalah peserta didik di kelas VII SMP Negeri 6 Singosari-Malang.
		c. Penelitian memiliki tujuan penelitian yaitu untuk menemukan kelayakan media Kokami sebagai media pembelajaran berdasarkan validasi ahli dan uji coba terbatas.		
10	Nuralisa, Vitasari, & Nestiadi. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran KOKAMI (Kotak Kartu Misterius) Tema Pelestarian Lingkungan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif.	a. Membahas Media Pembelajaran Kokami b. pendekata penelitian yang dipakai yaitu R&D dengan menggunakan desain Borg & Gall. c. Penelitian ini bertujuan mengembangkan, mengetahui	a. Pembelajaran pada Tema Pelestarian Lingkungan. b. Subjek penelitian yaitu peserta didik di SMP Negeri 1 Menes.	Penelitian ini juga memakai <i>Research and Development</i> R&D dengan menggunakan desain Borg & Gall dengan mengembangkan media pembelajaran Kokami dengan mata pelajaran PAI dengan subjek penelitian di kelas VII SMP Negeri 6 Singosari-Malang. Tujuannya yaitu: mendeskripsikan hasil pengembangan media Kokami dalam

kevalidan, dan	pembelajaran dan
kepraktisan	menganalisis
pada media	efektivitas media
pembelajaran	Kokami dalam
	mendukung
	pembelajaran.

H. Definisi Istilah

1. Pengembangan media pembelajaran

Pengembangan Media pembelajaran adalah proses untuk menyusun, memajukan, mengembangkan, dan memperbaharui suatu bahan ajar berupa alat bantu audio atau visual ataupun kedua-duanya melalui sejumlah prosedur dan langkah-langkah yang sistematis berdasarkan pedoman model yang diambil hingga pada tujuannya, Media pembelajaran yang dihasilkan memperoleh kualitas dan manfaat yaitu mempermudah pemahaman peserta didik dalam menerima materi.

2. Kotak dan Kartu Misterius (Kokami)

Kokami merupakan sebuah media pembelajaran inovatif yang dikemas dalam bentuk kotak berisi sejumlah kartu yang menyajikan pertanyaan, teka-teki, symbol atau informasi terkait materi pelajaran. Elemen "misterius" ini bertujuan untuk meningkatkan rasa penasaran dan motivasi belajar peserta didik agar terdorong untuk ikut berperan aktif dalam proses pembelajaran serta memperoleh hasil belajar yang diharapkan.

3. Kemampuan berpikir kreatif

Kemampuan berpikir kreatif disini mengacu pada kemampuan peserta didik yang ditunjukkan dengan ide-ide baru untuk menjawab masalah dari beberapa sudut pandang seperti menghubungkan materi PAI dengan Isu kontemporer atau dikaitkan dalam kehidupan nyata melalui diskusi menggunakan media pembelajaran yang menarik.

4. Kemampuan berpikir Inovatif

Kemampuan berpikir inovatif yaitu mengaktualisasikan ide kreatif dalam bentuk yang lebih nyata dan praktis pada konteks pembelajaran PAI sehingga mampu menyampaikan jawaban dari masalah secara efektif dan efisien serta mampu membantu bekerja sama dalam menyelesaikan tugas secara bersama sebagai tugas kelompok.

5. Pembelajaran PAI

Pembelajaran pada hakikatnya adalah kolaborasi pendidik, peserta didik serta sumber belajar sebagai proses yang terlaksana pada ruang belajar. Sedangkan pengertian PAI merupakan satu dari sejumlah mata pelajaran yang mengemas proses pembelajaran yang dirancang secara khusus sebagai usaha penanaman nilai agama Islam dalam diri peserta didik dengan harapan menjadi individu yang beriman dan bertaqwa kepada Allah. Maka Pembelajaran PAI adalah suatu rangkaian interaktif antara guru dan anak didiknya dengan tujuan menanamkan nilai-nilai agama Islam, memahami ajaran-ajaran Islam, serta mengembangkan keterampilan beribadah. Dalam proses pembelajaran PAI, peserta didik diajak untuk mengenal, memahami, menghayati, dan mengamalkan ajaran Islam dalam kehidupan sehari-hari.

6. SMP Negeri 6 Singosari

SMP Negeri 6 Singosari merupakan sekolah dengan status Negeri dibawah naungan Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan yang berlokasi di Jl. Perusahaan Kec. Singosari, Kab. Malang, Jawa Timur. Kehadiran SMP Negeri 6 Singosari berkontribusi dalam upaya mencerdaskan anak bangsa lebih khusus anak-anak diwilayah Kecamatan Singosari. Peneliti menjadikan SMP Negeri 6 Singosari sebagai objek penelitian dan sebagai objek dalam pengembangan media pembelajaran Kokami.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Media Kokami

1. Konsep media Kokami

Kokami merupakan singkatan kata dari “Kotak dan Kartu Misterius”, media Kokami dalam pengertiannya adalah salah satu media pembelajaran yang dipadukan dengan *game* bahasa yang membantu secara signifikan dalam memotivasi dan meningkatkan minat peserta didik supaya mampu berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran.²⁹ Adapun dikatakan misterius karena dalam kotak terdapat amplop, dalam amplop terdapat kartu-kartu sehingga dalam kotak yang berisi amplop maupun kartu itu tidak diketahui apa pesan yang akan disampaikan.³⁰

Berdasarkan pengertiannya dipahami bahwa media Kokami sebagai media alternatif dalam membuat pembelajaran menjadi bermakna karena dapat menstimulus perhatian dan minat peserta didik, maka media Kokami sangat bermanfaat membantu menyampaikan materi ajar pendidik melalui kondisi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.

Media Kokami telah diperkenalkan pada tahun 2003 oleh Abdul Kadir yang merupakan seorang guru SMP Negeri 15 Mataram yang mengajarkan bidang studi bahasa Inggris dan melalui media yang diperkenalkannya ini telah berhasil mengangkat namanya sebagai peraih peringkat II terbaik dalam ajang lomba kreativitas guru ditingkat SMP yang direalisasikan oleh Lembaga Ilmu Pengetahuan Indonesia (LIPI).³¹ Penghargaan ini menjadi bukti nyata dari keberhasilan media Kokami sebagai alat bantu pembelajaran yang efektif sekaligus meningkatkan reputasi Abdul Kadir sebagai guru yang kreatif dan berprestasi.

²⁹ Cahyono et al., *Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI)*, 8.

³⁰ Cahyono et al., *Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI)*, 9.

³¹ Awallia, “Pelajaran Dengan Permainan Kokami,” Online Book Store, Desember 2008, diakses 24 November 2024, <http://cephy-net.blogspot.com/search?q=media+Kokami>.

Media Kokami dibuat dengan penyediaan kotak yang ukurannya 30 x 20 x 15 cm, kartu dengan ukuran 7,5 x 12,5 cm, dan amplop yang berukuran 8 x 14 cm. melalui sejumlah bahan untuk membuatnya sangatlah sederhana dengan menjadikan kotak sebagai wadah untuk meletakkan sejumlah amplop, sedangkan amplop dimasukkan sejumlah kartu berisi bahan ajar yang dibuat dalam beragam sajian seperti: perintah, sanksi, pertanyaan, simbol atau petunjuk, dan bonus, selanjutnya kartu tersebut adalah kartu pesan sebagai komponen utama maka haruslah dirancang isi pesan agar dapat dipahami dan menarik untuk dipelajari.³²

Beberapa komponen yang disebutkan dalam media Kokami menunjukkan konsep media yang sederhana namun menghadirkan suasana pembelajaran yang menyenangkan karena dioles dengan kreativitas tangan agar lebih menarik berkat menjadikan media ini lebih bermakna dibandingkan dengan kondisi pembelajaran yang masih konvensional.

2. Proses penggunaan media Kokami

Proses penggunaan media Kokami memiliki prosedur pembelajaran yang mengharuskan peserta didik ikut aktif untuk menciptakan kerjasama antarsesama dan yang lebih menarik dikombinasikan *game*/permainan. Proses penggunaan media Kokami agar semakin mendalam akan dipaparkan aturan pembelajaran dengan cara disampaikan langsung oleh kadir dalam Rusiana sebagai berikut:

- a. Membagi kelompok dengan masing-masing sebanyak 4-5 peserta didik dengan duduk saling berhadapan, sedangkan sejumlah kelengkapan Kokami disimpan di depan papan tulis
- b. Menentukan juru bicara (pelopor) dalam anggota kelompok melalui pemilihan bersama dengan guru
- c. Pelopor menjalin kerjasama dengan anggotanya selama permainan berlangsung

³² Awallia, Pelajaran Dengan Permainan Kokami.

- d. Setiap pelopor bertugas untuk maju kedepan dan mengambil isi amplop yang telah diacak di dalam Kokami tanpa dilihat dan kemudian membacakan isi dari amplop secara keras untuk diperhatikan seluruh anggota.
- e. Anggota kelompok haruslah menyelesaikan pesan dalam kartu yang telah diambil.
- f. Kelompok lain mempunyai hak menyelesaikan pesan dalam kartu kelompok lain.
- g. Skor tertinggi adalah pemenangnya dan berhak mengantongi bonus.
- h. Sanksi diperoleh bagi kelompok yang mendapatkan skor rendah.³³

Berdasarkan aturan yang dipaparkan di atas bisa ditarik pemahaman bahwa media pembelajaran Kokami mengandung aturan-aturan yang sistematis dan jelas, ini tentu akan membantu peserta didik secara aktif memecahkan masalah melalui komunikasi dan kerja sama yang baik melalui *game*. *Game* sebagai bagian komponen pembelajaran sekaligus metode pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, maka guru haruslah memperhatikan metode ini sebagai upaya menciptakan proses pembelajaran yang efektif.

Sadirman membagi *game* berdasarkan aturan-aturannya yang terbagi atas dua yaitu ketat dan luwes. Adapun permainan dengan tingkat ketat memiliki aturan yang spesifik dengan aturan yang jelas dan tidak boleh dilanggar supaya bersifat kompetitif (meraih kemenangan), sebagai contoh adalah permainan catur dengan aturan yang terikat, sedangkan permainan luwes yaitu permainan dengan aturan yang fleksibel sesuai kondisi sebagai contoh permainan peran dengan aturan bersama dan bisa berubah sesuai kesepakatan.³⁴ Pandangan sadirman ini mencoba membagi jenis *game* dalam perbedaan aturan yang tentu mempengaruhi cara bermain dan tujuan

³³ Yuli Rusiana, "Penggunaan Media KOKAMI Pada Mata Pelajaran IPA Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Kelas VA SDN Darungan 01 Kecamatan Tanggul Kabupaten Jember," *Pancaran Pendidikan* 3, no. 4 (2014), 187, <https://jurnal.unej.ac.id/index.php/pancaran/article/view/1000>.

³⁴ Sadirman, *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, Dan Pemanfaatannya*, 78-79.

diperoleh dalam *game*, maka terdapat perbedaan jika dibandingkan bahwa permainan yang kompetitif akan meningkatkan keterampilan dalam menyusun strategis sedangkan non-kompetitif akan meningkatkan kreativitas diri.

Prosedur penggunaan media Kokami dalam pembelajaran dapat dipahami mengambil bagian *game* kompetisi sebagaimana jenis *game* yang disampaikan Sadirman dimana melalui aturan dan kontrol guru menjadikan konsep pembelajaran tetap terarah pada tujuan yang memastikan peserta didik tidak berkesempatan untuk larut dalam permainan dan tetap terkontrol dalam peningkatan kognitif, afektif, dan psikomotoriknya.

Komponen dan aturan media Kokami dapat memungkinkan guru dengan latar belakang pengajaran pada bidang studi yang berbeda tergantung bagaimana pendidik mampu merancang media agar lebih variatif dan matang serta strategi pembelajaran menarik dan menyenangkan supaya memperoleh proses pembelajaran yang mendorong minat dan semangat peserta didik serta hasil nilai yang baik pula.

3. Kelebihan dan kekurangan media Kokami

Media Kokami telah menunjukkan kebermanfaatan yang signifikan dalam membantu pembelajaran maka terdapat kelebihan media Kokami yaitu bahan dan alatnya murah dan mudah, maksudnya dalam pembuatannya yang sederhana serta mudah pula dalam penggunaannya oleh guru dan peserta didik. Selain yang telah disebutkan, Suryadi juga menyebutkan kelebihan Kokami sebagai berikut:

- a. Mengoptimalkan pengetahuan peserta didik secara berkesan
- b. Mampu memikat konsentrasi dan minat peserta didik
- c. Dapat dibuat dan dipakai sendiri oleh guru untuk mendukung proses pembelajaran.³⁵

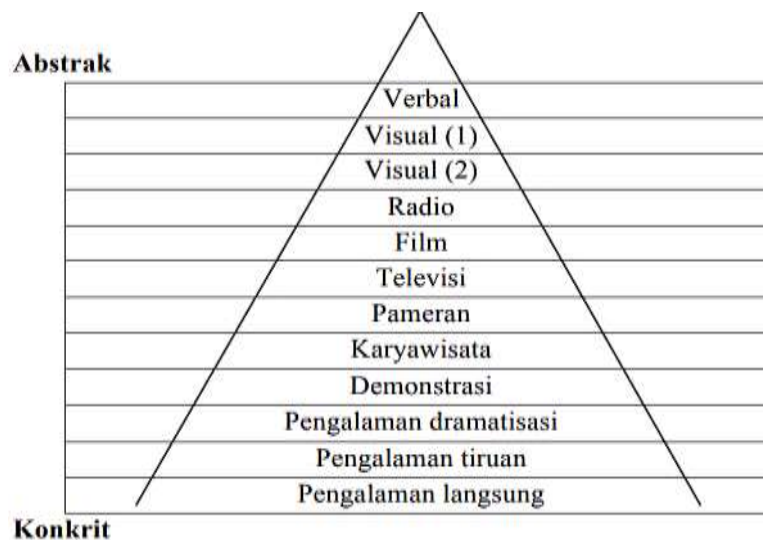
³⁵ Lalu Yani Faturrahman, Ida Ermiana, and Baiq Niswatul Khair, "Pengembangan Media Kokami Pada Pembelajaran Tematik Di Kelas V Sekolah Dasar Kecamatan Pemenang," *Progres Pendidikan* 2, no. 1 (2021), 56, <https://doi.org/10.29303/prospek.v2i1.123>.

Kelebihan ditunjuk untuk diharapkan sebagai solusi atas permasalahan guru yang hanya sebatas menghadapi peserta didik dengan pembelajaran konvensional, namun dengan media ini yang memiliki sejumlah komponen dan proses pembelajaran yang menarik menjadi solusi yang tepat. Proses pembelajaran dikombinasikan permainan telah memberikan kelebihan meliputi: pertama, peningkatan kognitif melalui daya berpikir, berimajinasi, dan ide-ide yang disalurkan untuk pemecahan masalah; kedua, afektif dengan memunculkan sikap mandiri, bertanggung jawab, empati, menghormati, dan sikap positif dalam kelompok; ketiga peningkatan motorik anak secara aktif berjalan mengikuti alur permainan melalui kreativitas proyek dan gerakan tubuh yang baik.³⁶

Kompleksitas penggunaan media Kokami melibatkan berbagai komponen penting, seperti alat-alat pendukung, beragam tulisan, serta gambar yang disertai dengan unsur permainan dalam proses penggunaannya. Kombinasi elemen-elemen tersebut membuat media ini menjadi lebih nyata dan mudah dipahami. Hal ini sejalan dengan teori Edga Dale yang mengklasifikasikan media berdasarkan jenjang dari yang konkrit ke abstrak. Dalam teori tersebut, peserta didik diajak untuk melalui tahapan pengalaman mulai dari yang bersifat langsung dan nyata, kemudian bergerak menuju pengalaman verbal melalui gambar, tulisan, atau simbol-simbol tertentu.

Tujuan utama dari kerucut pengalaman yang dikemukakan oleh Edga Dale adalah untuk menggambarkan tangga pengalaman peserta didik dari pengalaman yang paling langsung hingga yang sangat abstrak. Dengan demikian, penggunaan media Kokami membantu peserta didik dalam memahami materi secara bertahap dengan pengalaman belajar yang disajikan kokami. Adapun teori Edga Dale tersebut dapat dipaparkan lebih jelas melalui gambar kerucut yang disajikan berikut ini:

³⁶ Yudhi Munadi, *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru* (Jakarta: Gaung Persada Press Jakarta, 2012), 166.



Gambar 2. 1. Kerucut Pengalaman menurut Edgar Dale 1969³⁷

Berdasarkan gambar di atas telah menunjukkan bahwa teori Edga Dale pada intinya menjelaskan bahwa semakin konkret pengalaman belajar yang diperoleh, semakin baik pemahaman dan ingatan peserta didik terhadap materi yang dipelajari. Pengalaman langsung (misalnya, praktikum) lebih efektif dari pada hanya membaca buku (pengalaman verbal) karena banyak indera yang terlibat dalam proses belajar (misalnya, melihat, mendengar, dan melakukan), semakin baik pemahaman. Maka media Kokami juga dikatakan media yang bersifat konkrit karena menyajikan komponen disertai pengalaman menggunakan media kokami sehingga mendorong peserta didik secara aktif untuk bisa belajar mandiri.

Penggunaan media Kokami memang menawarkan banyak keuntungan, seperti meningkatkan minat belajar dan pemahaman peserta didik. Namun, seperti halnya metode pembelajaran lainnya, penggunaan media Kokami juga memiliki beberapa kekurangan yang perlu diperhatikan saat memakai metode permainan, karena kegiatan permainan apabila sudah tidak dikontrol dengan baik tentu akan memperoleh permasalahan serius. Adapun kekurangan dari penyajian permaianan pada media Kokami meliputi: 1) Materi tidak semua bisa yang disajikan dalam permainan; 2)

³⁷ Ani Cahyadi, *Pengembangan Media Dan Sumber Belajar: Teori Dan Prosedur*, Laksita Indonesia (Serang Baru: Penerbit Laksita Indonesia, 2019), 5.

sistem permainan yang menyenangkan jika tidak diatur dengan baik, akan berdampak pada kondisi yaitu peserta didik larut dalam permainan yang mengakibatkan semakin senang dalam permainannya ketimbang memperhatikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai, dan permainan menang-kalah akan memicu persaingan tidak sehat.³⁸

Kekurangan yang ditunjukkan di atas dapat diatasi melalui kesiapan yang matang agar proses pembelajaran tidak larut dalam keseruan dan kesenangan sehingga melupakan yang menjadi tujuan pembelajaran yang sesungguhnya. Maka disediakan berbagai strategi dan didukung dengan media menarik demi ketecapain tujuan yang diinginkan, artinya walaupun peserta didik merasakan kesenangan namun permainan bersifat edukatif yaitu mempengaruhi ranah kognitif, afektif, dan psikomotoriknya.

B. Pengembangan Media Pembelajaran

1. Pengertian pengembangan media pembelajaran

Adapun dimaksud dengan media pembelajaran yaitu sekumpulan materi yang dikelola secara sistematis dengan tulisan ataupun tidak yang menjadikan terwujudnya kondisi atau zona yang mengarahkan peserta didik untuk belajar. Gerlach & Ely menjelaskan pengertian media pembelajaran meliputi alat atau kegiatan, bahan, dan orang yang mempengaruhi peserta didik guna memperoleh pengetahuan, sikap atau nilai, dan keterampilan.³⁹ Adapun Media pembelajaran dijelaskan Ibrahim yaitu semua hal yang akan dipelajari serta dikuasai peserta didik meliputi: pengetahuan, keterampilan, dan sikap dalam program pembelajaran. Materi pembelajaran adalah bagian dalam konteks tertentu kemudian ditampilkan pendidik untuk ditata dan dipahami oleh peserta didik agar dapat menguasai kompetensi yang sudah ditentukan sebelumnya.⁴⁰

³⁸ Najuah, Ricu Sidiq, and Reny Sabrina Simamora, *Game Edukasi: Strategi Dan Evaluasi Belajar Sesuai Abad 21* (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2022), 13-14.

³⁹ Kristanto, *Media Pembelajaran*, 4.

⁴⁰ Kasrul Anwar and Hendra Harmi, *Perencanaan Sistem Pembelajaran Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)* (Bandung: CV Alfabeta, 2011), 101-102.

Adapun media pembelajaran menurut Abdul Majid yaitu teks, alat, dan informasi yang bermakna bagi instruktur atau guru untuk dirancang serta dianalisa dalam pelaksanaan pembelajaran.⁴¹ Media pembelajaran ini peserta didik dimungkinkan untuk mengkaji sejumlah kompetensi ataupun kompetensi dasar dengan terstruktur dan sistematis supaya secara penghimpun seluruh kompetensi dapat dikuasai secara terpadu dan utuh.⁴²

Berkenaan dengan sejumlah pemaparan definisi di atas, kesimpulan media pembelajaran didefinisikan sebagai sekumpulan materi yang dibuat dengan praktis dan rapi, baik secara tertulis maupun tidak untuk tujuan kelancaran proses pembelajaran. Selanjutnya Sugiyono berpendapat bahwa pengembangan dalam pembahasan ini merujuk pada *Research and Development* atau bila disingkat “R&D” ini adalah metode atau jalan dalam penelitian yang dipakai guna memperoleh satu atau sejumlah produk tertentu, serta selanjutnya dilakukan pengujian untuk mengetahui tingkat efektivitasnya”.⁴³ Maka produk yang telah jadi dapat dipakai sebagai penelitian yang sifatnya terdiri dari dua hal yaitu analisis kebutuhan dan pengujian efektivitasnya, dan kedua aktivitasnya supaya produk itu digunakan dimasyarakat luas.

Pengembangan media pembelajaran harus dilaksanakan secara sistematis sesuai langkah-langkah tertentu dan memahami hal-hal yang mendukung pelaksanaan pembuatan produk hingga menghasilkan media pembelajaran berkualitas. Media pembelajaran dikatakan berkualitas jika menghasilkan proses pembelajaran yang menyenangkan karena keterlibatan peserta didik (menciptakan pengalaman belajar interaktif dan berkesan) secara kreatif dan mampu kritis dalam memecahkan permasalahan dalam belajarnya.⁴⁴

⁴¹ Abdul Majid, *Perencanaan Pembelajaran* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013), 173.

⁴² Abdul Majid, *Perencanaan Pembelajaran*, 174.

⁴³ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2013), 297.

⁴⁴ Arifannisa et al., *Sumber & Pengembangan Media Pembelajaran (Teori & Penerapan)* (Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2023), 75.

Guru sering menggunakan media pembelajaran seadanya dengan cukup membeli atau telah tersedia di sekolah dan tidak mengembangkan untuk kebutuhan pembelajaran, maka dengan kondisi ini perlu dipaparkan prosedur atau model pengembangan media pembelajaran yang dibutuhkan dan menjadi harapan dimasa datang bahwa guru mampu mengembangkan media pembelajarannya sendiri.

2. Peran Media Pembelajaran

Seiring dengan kemajuan teknologi, cara pandang seseorang dalam menjalani kehidupan sehari-haripun mengalami perubahan signifikan. Saat ini, kehidupan manusia dalam sebuah ekosistem budaya sangatlah dipengaruhi oleh media, dimana hampir setiap aspek kehidupan berada dalam jangkauan media, termasuk yang berbasis teknologi canggih. Douglas Kellner menggambarkan budaya media sebagai suatu fenomena yang menunjukkan bagaimana media berperan besar dalam merangkai pengalaman hidup sehari-hari, mengisi waktu luang, mempengaruhi pandangan politik dan sikap sosial, serta menjadi sumber dalam pembentukan identitas individu. Melalui radio, televisi, film, dan berbagai produk industri budaya lainnya, media menyampaikan makna terhadap berbagai hal. Tidak hanya itu, budaya media juga turut andil dalam membentuk cara pandang masyarakat terhadap dunia, nilai-nilai yang dianut, bahkan turut menentukan apa yang dianggap benar atau salah menjadi bagian hidup peradaban saat ini.⁴⁵

Berdasarkan peran media untuk seluruh sektor kehidupan masyarakat telah dibahas dan dijelaskan dalam teori mediatisasi sebagaimana yang dipaparkan Schulz melalui identifikasinya bahwa sejumlah perubahan dalam fungsi media dimasyarakat sebagai dampak dari proses mediatisasi meliputi:⁴⁶ Pertama, perluasan (*extension*), dimana media memungkinkan komunikasi dan interaksi manusia berlangsung melampaui batas ruang dan waktu; Kedua, penggantian (*substitution*),

⁴⁵ Moch Fakhruroji, *Mediatisasi Agama: Konsep, Kasus Dan Implikasi* (Bandung: Lekkass, 2021), 36.

⁴⁶ Moch Fakhruroji, *Mediatisasi Agama: Konsep, Kasus Dan Implikasi*, 62.

yakni ketika media mengambil alih peran komunikasi langsung atau tatap muka; Ketiga, penggabungan (*amalgamation*), yaitu ketika media mengintegrasikan berbagai bentuk komunikasi tradisional ke dalam format baru; Keempat, penyesuaian (*accommodation*), yang menggambarkan kondisi dimana individu maupun lembaga sosial harus menyesuaikan diri dengan logika dan cara kerja media agar tetap dapat menjangkau publik. Dalam kaitannya dengan hal ini, Krotz memandang mediatisasi sebagai suatu proses yang berlangsung terus-menerus, seiring dengan evolusi media dan munculnya pola-pola komunikasi yang baru.⁴⁷

Adapun definisi mediatisasi dapat dipahami sebagai sebuah proses sosial dan kultural dimana institusi atau lembaga, dalam kadar tertentu, mulai bergantung pada cara kerja atau logika media.⁴⁸ Istilah logika media merujuk pada pola operasional khas media yang mencakup aspek kelembagaan, estetika, teknologi, serta cara media mendistribusikan konten dan sumber daya simbolik. Logika ini berjalan melalui seperangkat aturan, baik yang bersifat formal maupun informal. Dalam konteks ini, logika media memiliki peran dalam mempengaruhi lembaga-lembaga budaya maupun struktur masyarakat secara keseluruhan, sehingga membuat mereka semakin mengandalkan sumber daya yang dikelola dan disediakan oleh media.⁴⁹

Berdasarkan prinsip dalam teori medatisasi maka dapat dipahami bahwa mediatisasi menyebabkan pendidikan bertransisi dari model tradisional ke model digital dan partisipatif. Salah satu media yang mempengaruhi peradaban dunia yaitu merebaknya penggunaan internet di era digital saat ini atau yang dikenal sebagai teknologi informasi. Pada masa ini, setiap individu memiliki akses terhadap berbagai informasi melalui jaringan online, yang memungkinkan siapapun untuk mendapatkannya tanpa terikat oleh batasan waktu maupun lokasi.

⁴⁷ Fakhruroji, *Mediatisasi Agama: Konsep, Kasus Dan Implikasi*, 63.

⁴⁸ Stig Hjarvard, *The Mediatization of Culture and Society* (USA: Routledge, 2013), 17.

⁴⁹ Hjarvard, 18-19.

Kehidupan digital membawa kemudahan dan kecepatan dalam menyelesaikan beragam kebutuhan serta permasalahan manusia lebih khusus dalam dunia pendidikan.

Perkembangan teknologi digital telah memperluas akses terhadap sumber belajar, memungkinkan peserta didik mengakses materi seperti buku, jurnal, dan video pembelajaran dari mana saja melalui internet. Hal ini mendorong tumbuhnya pembelajaran jarak jauh dan kursus online lintas negara tanpa perlu berpindah tempat. Selain itu, digitalisasi mengubah metode pengajaran, maka guru kini dapat menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dengan memanfaatkan platform e-learning, video konferensi, serta aplikasi untuk meningkatkan komunikasi dan kolaborasi dengan peserta didik.⁵⁰ Berkenaan dengan ini Mirfani memaparkan teknologi informasi memiliki berbagai manfaat penting dalam mendukung dunia pendidikan, antara lain:⁵¹

- a. Sebagai sarana pengelolaan pengetahuan, dimana keberadaan dokumen digital dan buku elektronik terus mengalami perkembangan serta penyebaran yang cepat berkat kemajuan teknologi informasi.
- b. Sebagai media pembelajaran, yakni melalui pemanfaatan aplikasi perangkat lunak yang mampu menyediakan solusi atas permasalahan, simulasi, hingga tutorial yang bermanfaat dalam proses belajar mengajar di sekolah.
- c. Sebagai alat untuk manajemen kelembagaan, terutama dalam menjalankan proses kerja yang semakin kompleks dan penuh persaingan. Hal ini mendorong institusi pendidikan untuk memiliki daya saing tinggi agar mampu menjalankan tugas-tugas secara efisien, akurat, dan berkualitas.

Berdasarkan peran media dalam mempengaruhi kemajuan pembelajaran melalui sistem pembelajaran yang modern menuntun pihak

⁵⁰ Nurasia Natsir et al., *Belajar Di Era Digital* (Kebumen: Mutiara Internasional Indonesia, 2023), 1.

⁵¹ Andi Asari et al., *Peran Media Sosial Dalam Pendidikan* (Yogyakarta: CV. Istana Agency, 2023), 35-36.

pendidik memanfaatkan teknologi digital dalam memperluas akses sumber belajar dan meningkatkan kualitas kegiatan pembelajaran. Peserta didik juga didorong menggunakan internet dan platform digital untuk mengakses materi kapan saja dan dimana saja secara mandiri, Hal ini memotivasi mereka untuk menganalisis dan menyintesis pengetahuan, serta mencari, mengolah, dan menggunakan informasi untuk menghasilkan karya tulis, informasi, dan pengetahuan secara mandiri melalui beberapa fasilitas yang dapat dimanfaatkan dalam proses belajar dalam E-Learning antara lain adalah E-Book dan E-Library.⁵²

Berdasarkan teori mediatisasi dapat disimpulkan bahwa media tidak sekedar alat untuk dimanfaatkan dalam menunjang pendidikan, namun justru media sendirilah mempengaruhi dan menuntun pendidikan melalui upaya guru meningkatkan kualitas pembelajaran yang modern dengan mengikuti perkembangan teknologi dan kebutuhan zaman yaitu memanfaatkan teknologi digital, metode aktif, pembelajaran daring-luring, serta pendekatan yang personal dan adaptif supaya guru dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih efektif, interaktif, dan menyenangkan. Walaupun masih menggunakan media konvensional namun apabila dapat dimanfaatkan dengan baik serta diadakan sistem pembelajaran yang interaktif dan modern, maka akan menghasilkan kegiatan pembelajaran yang efektif dan efisien sehingga tercapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

3. Prinsip-prinsip pengembangan media pembelajaran

Adapun sejumlah prinsip dari pengembangan media pembelajaran menurut Hasan yaitu sebagai berikut:⁵³

- a. *Validity* (Validitas), prinsip ini berkenaan dengan tingkat ketepatan materi yang harus sudah teruji kebenarannya sebelum mentransferkan ke peserta didik. maka guru harus mencakup konsep, teori, dalil, data, dan sebagainya sehingga tidak lagi diperdebatkan atau dipertanyakan.

⁵² Hidayat and Abdillah, *Ilmu Pendidikan "Konsep, Teori Dan Aplikasinya"*, 308.

⁵³ Mulyasa, *Manajemen Berbasis Sekolah* (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2004), 60.

- b. Keberartian/tingkat kepentingan materi, prinsip ini tentang kesesuaian materi dengan kebutuhan peserta didik supaya bermanfaat bagi kehidupannya dan mengembangkan kemampuan akademisnya dijenjang selanjutnya sehingga menjadi bekal dikehidupan sehari-hari hingga bermanfaat dimasa depan.
- c. Relevansi (*relevance*), Maksud dari prinsip ini mencakup relevansi dengan tangga kemampuan peserta didik, maksudnya tidaklah terlalu sulit dan tidak tidaklah juga dirasa mudah namun disesuaikan dengan lingkungan setempat, kebutuhan masyarakat, dan pekerjaan nantinya.
- d. Kemenarikan (*interes*). Menarik disini bermakna tidak sekedar memberikan perhatian peserta didik tetapi lebih dari itu. Materi yang disampaikan haruslah memberikan memotivasi agar memiliki minat mengetahui dan secara lebih lanjut mengembangkan keterampilan secara lebih dalam.
- e. Kepuasan (*satisfocation*), Kepuasan ini menjadi hasil pembelajaran yang didapat peserta didik agar benar-benar bernilai untuk kehidupannya, mengaktualisasikan hasil belajarnya sebagai pengamalan ilmunya ke arah yang lebih baik.

Selanjutnya, selain memahami prinsip media di dalam memilih media yang dikembangkan juga harus memperhatikan sejumlah kriteria meliputi: a. Berdasarkan tujuan pembelajaran yang ditentukan; b. Mendukung isi bahan pembelajaran sehingga mudah diterima oleh peserta didik; c. Mudah didapatkan artinya guru dapat mudah membuatnya dan mudah mengetahui cara mendapatkannya; d. Media dipakai sesuai dengan kapasitas guru tersebut; e. Tersedianya waktu dalam penggunaannya; f. sejalan dengan kapasitas berfikir peserta didik.⁵⁴

Berdasarkan 6 point di atas tentang kriteria media pembelajaran yang harus diperhatikan guru sebagai upaya agar media yang digunakan dapat efektif maka hal ini juga sangat diperhatikan dalam

⁵⁴ Nana Sudjana and Riva'I, *Media Pengajaran* (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2019), 3.

pengembangannya, sebab melalui kriteria di atas sebagai literatur dalam mempertimbangkan pembuatan media supaya tetap memenuhi ketentuannya untuk menghasilkan kualitas produk yang tinggi.

4. Jenis-jenis media pembelajaran

Noviarni menyebutkan jenis Media pembelajaran terdiri dari 4 yaitu :⁵⁵

- a. Media cetak (*printed*), media ini meliputi: *handout* (bahan cetakan), modul, buku, *leaflet*, *wallchart*, lembar aktivitas peserta didik, foto atau gambar, brosur, market atau model. Dalam mengembangkan media perlu disusun dan diperhatikan judul atau materi yang akan ditampilkan dan harus sesuai KD atau materi pembelajaran.
- b. Media dengar (*Audio*), contoh media ini adalah radio, speakear, dan kaset atau CD.
- c. Media pandang dengar (*Audio Visual*), Media pembelajaran ini mencakup tampilan seperti film atau video, dan narasumber atau orang.
- d. Media Interaktif (*Interactive Teaching Material*), Konsep pada media pembelajaran ini merupakan perpaduan dua atau lebih media semisal penggabungan gambar, rekaman, tulisan, animasi, grafik, dan video yang dipakai dalam suatu presentasi. Media pembelajaran interaktif diperlukan pengetahuan dan keterampilan di dalam merancang dan mengoperasikannya serta pendukungnya semisal laptop, video, kamera, dan lainnya.

Berdasarkan paparan novita terkait jenis-jenis media pembelajaran di atas lebih pada karakter khas pada setiap media pembelajaran yang diajarkan, tergantung kebutuhan guru bahkan dari setiap jenis media dapat dikombinasikan dengan dua atau lebih sesuai yang diperlukan pendidik. Oleh sebab itu pendidik perlu mengkaji dan menelaah mana saja media pembelajaran yang diperlukan untuk menciptakan suasana pembelajaran agar lebih efektif serta ketercapaian tujuan pembelajaran yang diharapkan.

⁵⁵ Noviarni, *Perencanaan Pembelajaran Matematika* (Pekanbaru: Benteng Media, 2014), 34.

5. Pengembangan media pembelajaran dalam perspektif Islam

Media pembelajaran menjadi sangat penting dalam pendidikan Islam sebab Allah SWT memberikan contoh dalam banyak peristiwa ketika Allah SWT mengajarkan langsung kepada para kekasihnya yang salah satunya adalah Nabi Ibrahim AS dimana melalui kisahnya tentang cara Allah mendidik akidah dengan media burung sebagaimana diceritakan dalam firman Allah SWT sebagai berikut:

وَاذْ قَالَ إِبْرَاهِيمُ رَبِّ أَرِنِي كَيْفَ تُحْيِي الْمَوْتَى ۖ قَالَ أَوَْلَمْ تُؤْمِنْ ۖ قَالَ بَلَىٰ وَلَٰكِن لِّيَبْتَلِيَ قَلْبِي ۖ قَالَ فَخُذْ أَرْبَعَةً مِّنَ الطَّيْرِ فَصُرْهُنَّ إِلَيْكَ ثُمَّ اجْعَلْ عَلَىٰ كُلِّ جَبَلٍ مِّنْهُنَّ جُزْءًا ثُمَّ ادْعُهُنَّ يَأْتِينَكَ سَعْيًا ۖ وَاعْلَمْ أَنَّ اللَّهَ عَزِيزٌ حَكِيمٌ

“Dan (ingatlah) ketika Ibrahim berkata: "Ya Tuhanku, perlihatkanlah kepadaku bagaimana Engkau menghidupkan orang-orang mati." Allah berfirman: "Belum yakinkah kamu ?" Ibrahim menjawab: "Aku telah meyakinkannya, akan tetapi agar hatiku tetap mantap (dengan imanku) Allah berfirman: "(Kalau demikian) ambillah empat ekor burung, lalu cincanglah semuanya olehmu. (Allah berfirman): "Lalu letakkan diatas tiap-tiap satu bukit satu bagian dari bagian-bagian itu, kemudian panggillah mereka, niscaya mereka datang kepadamu dengan segera." dan ketahuilah bahwa Allah Maha Perkasa lagi Maha Bijaksana”(Al-Qur’an, Al-Baqarah [2]: 260).⁵⁶

Berkaitan ayat tersebut dilatar belakangi atas keingintahuan Nabi Ibrahim AS yang kemudian terjadi dialog dengan Allah SWT dan Allah tunjukkan bagaimana menghidupkan makhluk yang telah mati untuk memantapkan hati dipahami secara rasional dan pengalaman pribadi agar tidak ada lagi tanda tanya (memperoleh keyakinan sempruna).⁵⁷ Glase dalam Syahputra juga menjelaskan melalui peristiwa ini bagaimana Allah

⁵⁶ *Qur'an Muslim: Al-Qur'an Dan Terjemahannya Disertai Shahih Muslim Dan Terjemahannya* (Jakarta: Almahira, 2018), 44.

⁵⁷ M. Quraish Shihab, *Tafsir Al-Misbah: Pesan, Kesan, Dan Keserasian Al-Qur'an* (Jakarta: Lentera Hati, 2005), 563.

mengajarkan langsung kepada Nabi Ibrahim secara empiris tentang realitas akhir yaitu kematian, kebangkitan, dan kiamat.⁵⁸

Selanjutnya pada ayat lainnya juga dijelaskan media pembelajaran menjadi salah satu unsur penting dalam proses pendidikan, membantu peserta didik untuk memperoleh ilmu secara lebih efektif dan menarik. Menariknya, nilai-nilai dasar tentang pentingnya belajar dan menuntut ilmu sebagai metode dan media sesungguhnya sudah diungkapkan sejak wahyu pertama diturunkan kepada Nabi Muhammad SAW sebagai berikut:

اقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ﴿١﴾ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ﴿٢﴾ اقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ ﴿٣﴾
الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ﴿٤﴾ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ﴿٥﴾

"Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan! Dia menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah! Tuhanmulah Yang Maha Mulia, yang mengajar (manusia) dengan pena. Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya." (Al-Qur'an, Al-Alaq [96]: 1-5).⁵⁹

Berdasarkan ayat di atas merupakan titik awal wahyu sekaligus simbol pentingnya proses belajar dan pendidikan dalam Islam. M. Quraish Shihab menafsirkan dalam kitabnya "Tafsir Al-Mishbah" yang mana pada ayat 1 terdapat kata اقرا (*Iqra'*) tidak hanya bermakna membaca secara harfiah, tetapi juga mencakup makna memahami dan mengambil pelajaran. Ayat ini menegaskan bahwa Islam sangat mendorong proses belajar, pengembangan ilmu pengetahuan, dan penggunaan akal dalam memahami alam semesta. Sedangkan pada ayat 2 selanjutnya memerintahkan untuk membaca dengan menyebut nama Tuhan yang menciptakan, menunjukkan bahwa segala bentuk pengetahuan dan pembelajaran harus diawali dengan kesadaran spiritual serta pengakuan terhadap sumber penciptaan. Menyebut

⁵⁸ Afrizal El Adzim Syahputra, "Proses Berpikir Nabi Ibrahim As . Melalui Dialog Dengan Tuhan Dalam Al-Quran," *Hermeneutik: Jurnal Ilmu Al Qur'an Dan Tafsir* 12, no. 2 (2018), 172, <https://doi.org/10.1234/hermeneutik.v14i1.6804>.

⁵⁹ *Qur'an Muslim: Al-Qur'an Dan Terjemahannya Disertai Shahih Muslim Dan Terjemahannya* (Jakarta: Almahira, 2018), 597.

nama Allah menegaskan bahwa ilmu yang benar berasal dari wahyu dan bimbingan-Nya. Serta pada ayat ke 3 Allah disebut sebagai ”*Rabbuka Al-Akram*”, yaitu Tuhan Yang Maha Pemurah, yang menegaskan bahwa karunia ilmu dan kemampuan membaca adalah bentuk kemurahan-Nya kepada manusia. Ilmu bukan hanya sarana untuk meraih kesuksesan dunia, tetapi juga karunia spiritual yang menjadi jalan mendekatkan diri kepada Allah.⁶⁰ Dengan demikian, pendidikan dan ilmu pengetahuan memiliki makna yang sangat mulia dalam Islam.

Selanjutnya pada ayat ke 4 dan 5 dijelaskan bahwa Allah mengajar manusia dengan pena (tulisan) dan juga mengajarkan apa yang belum diketahui manusia tanpa menggunakan alat. Kata *الْقَلَم* (*al-qalam*) berasal dari kata kerja yang berarti “memotong ujung,” mengacu pada alat tulis yang awalnya dibuat dengan ujung yang runcing. Dalam konteks ayat, qalam bisa berarti alat tulis maupun hasil tulisannya. Hal ini ditegaskan oleh QS. Al-Qalam [68]:1, yang menunjukkan keterkaitan erat antara surah Al-‘Alaq dan Al-Qalam. Oleh karena itu antara Ayat 4 dan 5 saling melengkapi, mengandung dua cara pengajaran Allah: melalui pena (tulisan) yang sudah dikenal manusia, dan pengajaran langsung tanpa alat (*ilm al-ladunni*). Allah yang Maha Kuasa dan Maha Pemurah mengajarkan manusia baik melalui media tulisan maupun wahyu langsung, seperti yang dialami Nabi Muhammad SAW dalam wahyu pertama.⁶¹

Berdasarkan tafsiran M. Quraish Shihab dapat dipahami bahwa surah Al-Alaq menegaskan peran media pembelajaran (kalam/pena) dalam penyebaran ilmu menulis dalam Islam bukan sekadar kemampuan teknis, melainkan bagian penting dari ajaran yang didukung oleh dalil kuat dari Al-Qur’an, sedangkan dalam hadis menjelaskan bahwa menulis termasuk menjalankan sunnah Nabi SAW, sebab beliau menganjurkan agar ilmu diabadikan dalam bentuk tulisan, adapun hadis Nabi SAW sebagai berikut:

⁶⁰ M. Quraish Shihab, *Tafsir Al-Misbah: Pesan, Kesan Dan Keserasian Al-Qur’an* (Jakarta: Lentera Hati, 2025), 392-400.

⁶¹ M. Quraish Shihab, *Tafsir Al-Misbah: Pesan, Kesan Dan Keserasian Al-Qur’an*, 401-402.

اَكْتُبْ فَوَالَّذِي نَفْسِي بِيَدِهِ، مَا خَرَجَ مِنْهُ إِلَّا حَقٌّ

"Tulislah. Demi Dzat yang jiwaku ada di tangan-Nya. Tidaklah keluar darinya melainkan kebenaran" (H.R. Abu Dawud).⁶²

Berkenaan dengan hadis di atas ditanggapi oleh Ibnu Qutaibah menjelaskan bahwa pada awalnya Rasulullah SAW melarang menulis hadis, namun kemudian membolehkannya setelah menyadari pentingnya mendokumentasikan sunnah karena jumlahnya banyak dan hafalan bisa hilang yang kemudian izin menulis sunnah diberikan khusus kepada sahabat tertentu seperti Abdullah bin Amr bin Ash yang mampu membaca dan menulis bahasa Arab serta Siryani. Larangan awal muncul karena kekhawatiran kesalahan penulisan, namun ketika yakin Abdullah bin Amr tidak akan salah, maka beliau mengizinkannya.⁶³

Metode yang sama juga dalam memelihara ayat-ayat Al-Quran yang pada awalnya selain melalui hafalan namun juga secara tertulis. Setelah wahyu turun, Nabi Muhammad SAW memerintahkan sahabat terpilih untuk mencatat ayat tersebut agar memperkuat hafalan mereka. Para penulis wahyu ini berasal dari sahabat terbaik seperti Abu Bakar, Umar, Utsman, Ali, Mu'awiyah, dan Mua'dz bin Jabal. Mereka menulis ayat-ayat pada berbagai media seperti kulit, daun, batu, dan tulang, serta menempatkannya sesuai urutan surah, maka penulisan ini membantu menjaga hafalan sekaligus menjadi bukti tertulis Al-Quran.⁶⁴

Pemaparan hadis Abu Daud di atas kemudian ditarik hikmah yakni “mengikat ilmu dengan tulisan” mengandung nilai pendidikan bahwa ilmu sebagai sesuatu yang harus dikejar, sementara tulisan menjadi cara sekaligus media untuk mengabadikan ilmu tersebut. Menulis merupakan bagian penting dari upaya untuk menghargai dan mengembangkan ilmu yang

⁶² Abdullah bin 'Amr, meriwayatkan, “Tulislah! Demi Allah yang jiwaku ada di tangan-Nya, tidak keluar dari mulutku kecuali kebenaran,” Hadis no. 65077, diakses tanggal 23 September 2025, dari <https://hadeethenc.com/id/browse/hadith/65077>.

⁶³ Nawir Yuslem, *Ulumul Hadis* (Jakarta: Mutiara Sumber Widya, 2001), 105-106.

⁶⁴ Muhammad Yasir and Ade Jamaruddin, *Studi Al-Quran* (Pekanbaru: Asa Riau (CV. Asa Riau), 2016), 86-87.

diperoleh. Oleh karena itu, menulis hendaknya dilakukan dengan niat ibadah agar hasilnya memberikan dampak positif bagi para pembaca.⁶⁵

Media pena sebagai satu dari banyak media yang terus berkembang ke media digital menjadi lebih efektif dan mudah diakses namun prinsip dasarnya tetap sama yaitu mengabadikan dan menyebarkan ilmu dengan benar. Oleh karena itu betapa pentingnya media sebagaimana telah dicontohkan langsung oleh Allah SWT dalam surah Al-Alaq ayat 1-5 untuk umat manusia, maka media harus tetap eksis dan terus dikembangkan sesuai kebutuhan serta kultur masyarakat di setiap zaman sebagai halnya para Ulama, Kyai, dan para Wali Songo sangat berperan penting dalam kemajuan Islam di wilayah Nusantara yaitu melalui pendekatan akulturasi budaya Islam dan budaya lokal yang dimulai oleh Sunan Maulana Malik Ibrahim yang dimulai dari wilayah Gresik, seperti wayang, tembang Jawa, dan upacara adat yang dimasukkan nilai-nilai ajaran Islam.⁶⁶

Wayang dikenal sebagai satu dari beberapa media dakwah yang sangat terkenal di pulau Jawa dimana Sunan Bonang bersama muridnya Sunan Kalijaga merombak perwayangan yang dari wayang Purwa sifatnya haram karena berbentuk manusia yang kemudian diubah agar tidak serupa, sedangkan cerita yang dipertunjukkanpun tentang Punokawan Pandawa yang mengandung falsafah keislaman.⁶⁷

Dakwah para wali melalui metode dan media yang digunakan telah memberikan impek yang sangat berarti untuk kemajuan peradaban Islam di Nusantara. Berbagai dakwah dengan lisan dan contoh teladan oleh para wali serta mendirikan berbagai bangunan seperti Masjid dan lembaga pendidikan pesantren serta simbol ajaran Islam lainnya telah memberikan impek yang

⁶⁵ Akmal Rizki Gunawan and Safira Ruhama Hasan, *Untaian-Untaian Hikmah Berbasis Al-Qur'an Dan Hadis: Pendidikan, Ketahuidan, Kemanusiaan, Dan Kebangsaan* (Depok: Rajawali Pers, 2022), 25.

⁶⁶ Zulham Farobi, *Sejarah Wali Songo* (Anak Hebat Indonesia, 2019), 3-4, https://www.google.co.id/books/edition/Sejarah_Wali_Songo/2jpDEAAAQBAJ?hl=en&gbpv=0.

⁶⁷ Asti Musman, *Sunan Bonang Wali Keramat: Karomah, Kesaktian Dan Ajaran-Ajaran Hidup Sang Waliullah* (Yogyakarta: Araska Publisher, 2021), 40-43, https://www.google.co.id/books/edition/SUNAN_BONANG_WALI_KERAMAT_Karomah_Kesakt/8ZY2EAAAQBAJ?hl=en&gbpv=0.

bukan hanya pada aspek pendidikan, tetapi juga seni, politik, budaya, etnis, sejarah, dan warisan serta telah menjadi identitas Islam Nusantara yang patut dibanggakan dan perlu dipromosikan diseluruh belahan dunia melalui monumental warisan yang memukau.⁶⁸

Berdasarkan keberhasilan para Wali Songo dalam dakwahnya tentu dengan kecerdasannya telah melewati berbagai tahapan yang tidak singkat, mulai dari pengamatan terlebih dahulu dari apa yang dibutuhkan dan diperbaiki untuk menghasilkan keberhasilan pada saat dakwah dilakukan. Hal ini sejalan dengan bagaimana tujuan penelitian pengembangan yaitu memberikan perubahan mendasar pada sistem dan pelaksanaannya demi membenahi mutu pendidikan dan pembelajaran yang sebelumnya guru dan dosen tidak mengkaji ulang terkait cara, sarana, dan teknik yang digunakan dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran.⁶⁹

6. Model-model pengembangan Media pembelajaran

Prawiradilaga menjelaskan bahwa istilah dari model sebagai pemaparan grafis, langkah-langkah kerja yang sistematis atau teratur, dan berisi pemikiran yang bersifat penjelasan atau uraian berikut saran.⁷⁰ Melalui suatu model pengembangan pembelajaran pada media akan membantu pembuatan dan mengimplimentasikan langkah-langkah agar hasil sesuai yang diharapkan. Semua model pengembangan tentu diterapkan berdasarkan kondisi dan kebutuhan pembelajaran.

Menurut Setyosari bahwa model pengembangan dibagi ke dalam tiga model yaitu: model konseptual, sistematis, dan prosedural. Namun yang membedakan ketiganya diperoleh melalui masing-masing pengertiannya. Model konseptual adalah model yang mengaitkan konsep satu kepada

⁶⁸ Pierre Fournié, "Rediscovering the Walisongo , Indonesia : A Potential New Destination for International Pilgrimage," *International Journal of Religious Tourism and Pilgrimage* 7, no. 4 (2019), 85, <https://doi.org/https://doi.org/10.21427/g00f-qd76>.

⁶⁹ Achmad Noor Fatirul and Djoko Adi Walujo, *Metode Penelitian Pengembangan Bidang Pembelajaran (Edisi Khusus Mahapeserta didik Pendidikan Dan Pendidik)* (Tangeran: Pascal Books, 2022), 10-11, https://www.google.co.id/books/edition/METODE_PENELITIAN_PENGEMBANGAN_BIDANG_PE/I1pEAAAQBAJ?hl=en&gbpv=0.

⁷⁰ Dewi Salma Prawiradilaga, *Prinsip Disain Pembelajaran* (Jakarta: Kencana Prenada, 2012), 33.

konsep lainnya melalui tahapan tidak berurut artinya sifatnya fleksibel, terbuka dan berulang, sedangkan model sistematis lebih menggambarkan tentang hal logis dan teratur sehingga terwujudnya sistem yang terpadu, utuh dan menyeluruh dan dapat menunjukkan rangkaian sebab akibat terhadap objeknya, dan terakhir pengertian model prosedural yakni menghasilkan suatu produk melalui sejumlah langkah-langkah berurut yang mulai dari awal hingga akhir.⁷¹ Contoh dari model prosedural yaitu Borg and Gall, ADDIE, 4D, Dic & Carey, dan model Kemp, maka terdapat beberapa penjelasan model-model pengembangan media pembelajaran dalam tulisan ini sebagai berikut:

a. Model 4D

Model 4D ini diusung oleh Thiagarajan, pada model ini menyajikan sejumlah tahap yang perlu dilalui dalam pengembangan meliputi:

1) *Define* (Pendefinisian)

Tahap ini, menentukan dan menjelaskan syarat-syarat pengembangan, sehingga disebut analisis kebutuhan. pelaksanaan analisis kebutuhan pengembangan ini dikaji sejumlah syarat yang sejalan dengan kebutuhan perancang serta tepat dipakai dalam mengembangkan produk.

2) *Design* (Perancangan)

Tahap ini meliputi; a) Membuat tes kriteria sebagai kegiatan awal supaya diketahui kemampuan peserta didik dan juga sebagai metode dalam evaluasi sesudah diterapkan untuk kegiatan nantinya; b) Menentukan media pembelajaran yang sejalan, sesuai bahan ajar dan karakteristik peserta didik; c) Memilih dengan menyelaraskan wujud sajian pembelajaran melalui media yang dipakai dan mempraktekkan penyajian bahan ajar tersebut dengan

⁷¹ Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan Dan Pengembangan* (Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, 2013), 228-239.

media melalui prosedur pembelajaran yang sudah desain sebelumnya.

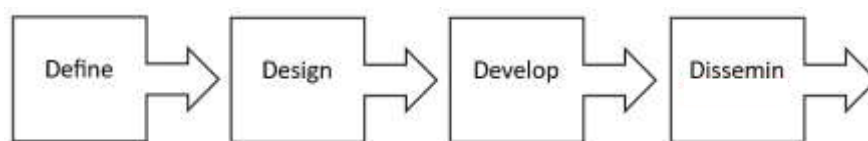
3) *Development* (Pengembangan)

Tahapan ini mencakup dua aktivitas pokok, yaitu penilaian oleh ahli (*expert appraisal*) dan uji pengembangan (*developmental testing*). Penilaian oleh ahli dilakukan untuk mengevaluasi dan menverifikasi kelayakan desain produk dengan melibatkan pakar dibidang terkait. Sementara itu, uji pengembangan dilakukan dengan mencoba rancangan produk secara langsung pada pengguna sebenarnya, guna memperoleh masukan berupa tanggapan, reaksi, atau komentar dari sasaran.

4) *Disseminate* (Penyebaran)

Tahap ini terbagi atas tiga program: *Validation Testing*, *packaging*, *diffusion*, dan *adaption*. Pada tahap *Validation Testing*, produk sudah direvisi selanjutnya diterapkan dalam sasaran sebenarnya. Penerapan dilakukan pengukuran dan dilihat hasil sesuai tujuan. selanjutnya ditahap akhir pengembangan yaitu pengemasan (*packaging*), diserap dan dipakai.⁷²

Berdasarkan empat tahapan di atas berkaitan dengan tahapan model 4D kemudian ditunjukkan pada tahapan melalui gambar bagan berikut:



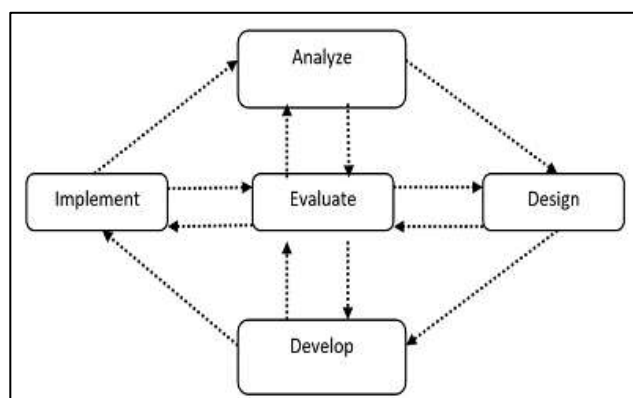
Gambar 2. 2 Tahapan Pengembangan Model Four -D⁷³

⁷² Nurdin Asyad, *Model Pembelajaran Menumbuhkembangkan Kemampuan Metakognitif* (Makassar: Pustaka Refleksi, 2016), 86.

⁷³ Fayrus Abadi Slamet, *Model Penelitian Pengembangan (R n D)* (Malang: Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang, 2022), 18.

b. ADDIE

Model ini diperkenalkan Robert Maribe Branch yang dalam pendekatannya mengembangkan *Intructional Design*. Nama model ini adalah kepanjangan dari *Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation*. *Analysis*, berkenaan dengan tahap awal *analysis* pada situasi kerja dan lingkungan maka diperoleh produk yang sekiranya perlu dikembangkan. *Design* sebagai perancangan dalam pembuatan produk yang berdasar pada kebutuhan. *Development*, dilakukan desain dan uji coba produk. *Implementation* sebagai tahap penggunaan produk, dan terakhir adalah *Evaluation*.⁷⁴ Tahapan model ADDIE ditunjukkan melalui gambar berikut:



Gambar 2. 3 Tahapan ADDIE Model⁷⁵

c. Model Hannafin dan Peck

Model yang diusung Hannafin dan Peck ini adalah the CAI yakni model pengembangan sistem pembelajaran yang orientasi produk yaitu model desain pembelajaran guna memperoleh suatu produk dengan tiga tahapan yang dimana setiap tahapan dilakukan penilaian dan evaluasi.⁷⁶ Adapun Model ini terbagi atas tiga fase meliputi:⁷⁷

⁷⁴ Fayrus Abadi Slamet, Model Penelitian Pengembangan (R n D), 25.

⁷⁵ Fayrus Abadi Slamet, Model Penelitian Pengembangan (R n D), 26.

⁷⁶ Muthmainnah et al., *Buku Sistem Model Dan Desain Pembelajaran* (Pidie: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2023), 18.

⁷⁷ Slamet, *Model Penelitian Pengembangan (R n D)*.

- 1) Fase analisis kebutuhan (*Need Assessment*), tahap ini didefinisikan siapa yang menjadi objek pengembangan produk, lokasi penggunaan, factor tantangan, tujuan, dan sasaran yang dicapai, dan terakhir evaluasi.
- 2) Fase desain (*design*), tahap ini mengidentifikasi dan memilih materi, perlengkapan, serta sumber daya yang diperlukan guna memperoleh hasil sesuai dengan tujuan. Pada tahap ini juga ditetapkan bentuk dokumentasi dan prinsip yang paling tepat.
- 3) Fase pengembangan dan implementasi, tahap ini dinyatakan Hanafin dan Peck bahwa kegiatan yang dilakukan meliputi penyusunan diagram alur, proses pengujian, serta pelaksanaan evaluasi baik formatif maupun sumatif.

Berdasarkan empat tahapan di atas berkaitan dengan tahapan model Hannafin dan Peck selanjutnya ditunjukkan pada tahapan melalui gambar bagan berikut:



Gambar 2. 4 Tahapan Model Hannafin dan Peck⁷⁸

d. Borg and Gall

Model pengembangan Borg & Gall dalam penelitian pengembangan ini mengandung panduan sistematika berupa prosedur yang dilaksanakan supaya produk berkualitas, ia menyebutkan prosedur penelitian pengembangan secara mendasar memiliki dua tujuan pokok yaitu: pengembangan produk dan produk diuji untuk mengetahui efektivitasnya demi ketercapaian tujuan. Tujuan awal

⁷⁸ Fayrus Abadi Slamet, *Model Penelitian Pengembangan (R n D)*, 30.

dinamakan fungsi pengembangan sedangkan tujuan yang kedua dinamakan validasi.⁷⁹ Oleh sebab itu, penelitian pengembangan secara konsep lebih tepat didefinisikan sebagai usaha untuk mengembangkan dan sekaligus diikuti dengan usaha validasinya. Menurut Borg & Gall dalam Sugiyono, pendekatan pengembangan yang digunakan mengikuti pola alur air terjun (*waterfall*) dalam proses tahapannya. Model ini mencakup sepuluh tahapan utama dalam kegiatan penelitian dan pengembangan, yaitu:⁸⁰

- 1) *Research and Information Collecting*, tahap ini dilakukan Pengumpulan data minimal dua hal yang dilaksanakan yaitu studi literatur dan penelitian lapangan. Studi literatur untuk mengkaji landasan teori atau konsep yang mendukung produk. selanjutnya studi lapangan diperlukan sebagai penelitian skala kecil dan menjadi penilaian kebutuhan.
- 2) *Planning*, Tahap ini dibuat rancangan atau perencanaan produk melalui sejumlah kegiatan antara lain: tujuan digunakannya produk, produk tersebut digunakan siapa, dan pendeskripsian komponen-komponen produk dan penggunaannya.
- 3) *Develop Preliminary of Product*, Tahap ini mencakup empat yaitu: a) Menetapkan rancangan awal produk dalam bentuk desain hipotetik; b) Menentukan kebutuhan sarana dan prasarana yang diperlukan selama proses penelitian dan pengembangan berlangsung; c) Merancang tahapan-tahapan pengujian terhadap desain; d) Menyusun deskripsi tugas masing-masing pihak yang terlibat dalam kegiatan ini.
- 4) *Preliminary Field Testing*, langkah ini dimana uji produk dilakukan secara terbatas. Pengujian ini memiliki tahapan: 1) Uji awal terhadap desain produk yang telah dikembangkan; 2)

⁷⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian & Pengembangan: Research and Development* (Bandung: Alfabeta, 2016), 35.

⁸⁰ Ahmad Nizar Rangkuti, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, PTK, Dan Penelitian Pengembangan* (Bandung: Citapustaka Media, 2016), 252-253.

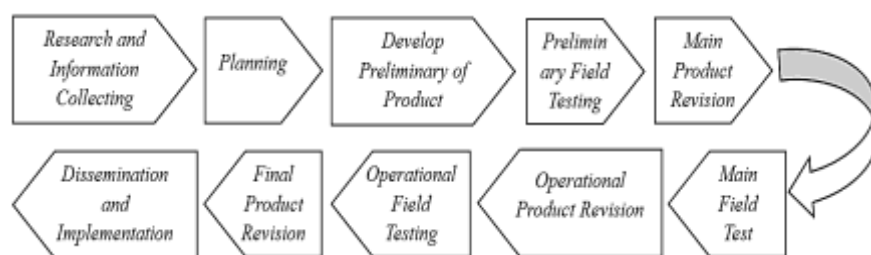
Pelaksanaannya terbatas, baik dari segi jumlah pihak yang terlibat maupun ruang lingkup isi desain yang diuji; 3) Uji lapangan dilakukan secara berulang hingga diperoleh hasil desain yang dianggap layak untuk tahap selanjutnya.

- 5) *Main Product Revision*, Langkah ini dimana hasil uji lapangan terbatas tadi kemudian dilakukan perbaikan model atau desain. Melalui penyempurnaan produk awal ini, pendekatan kualitatif lebih banyak dilakukan. Evaluasi lebih pada evaluasi proses, maka dilakukan hanya secara internal saja.
- 6) *Main Field Test*, Tahap ini tertuju pada uji produk dengan lebih luas. Tahap ini mencakup: a) Uji efektivitas dilakukan pada desain produk; b) Desain diuji efektivitasnya yang secara umum dengan teknik eksperimen model penggulangan; c) Uji lapangan diperoleh hasil desain yang efektif dari segi substansi dan metodologi.
- 7) *Operational Product Revision*, Tahap ini yaitu perbaikan kedua sesudah dilaksanakan uji lapangan yang lebih luas. Penyempurnaan produk ditahap ini melalui hasil uji diperoleh semakin menyempurnakan produk yang dikembangkan. Adapun desain yang digunakan pada tahap ini yaitu *pretest* dan *posttest* serta perbaikan dilakukan secara internal sekaligus evaluasi hasil dengan pendekatan kuantitatif.
- 8) *Operational Field Testing*, Langkah ini bagusnya dilaksanakan pada skala besar meliputi: a) Uji efektivitas serta adaptabilitas pada desain produk; b) Pengujian pada point “a” diikutsertakan calon-calon pengguna produk; c) Hasil uji lapangan yaitu didapat desain yang matang untuk diterapkan.
- 9) *Final Product Revision*, Langkah ini dikatakan sebagai revisi akhir untuk lebih menyempurnakan produk yang dikembangkan. Penyempurnaan produk akhir ini haruslah lebih akurat dari

sebelumnya agar diperoleh satu produk pada taraf efektivitasnya yang bisa dipertanggung jawabkan.

- 10) *Dissemination and Implementation*, Melalui forum-forum ilmiah, ataupun dengan media massa sebagai Laporan hasil dari R&D. *Quality control* perlu dilakukan terlebih dahulu sebelum mendestibusikan produk.

Berdasarkan model penelitian pengembangan yang dipaparkan di atas terkait model Borg and Gall dalam penelitian pengembangannya untuk mengembangkan produk sesuai dengan analisis kebutuhan dan menjadi model yang tepat. Melalui model ini digambarkan seperti pada bagan berikut:



Gambar 2. 5. Model Borg and Gall⁸¹

C. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

1. Pengertian pembelajaran PAI

Pembelajaran dapat dimaknai sebagai kesatuan susunan terpadu yang terdiri atas seluruh elemen manusia, materi, sarana, instrumen, serta prosedur yang saling berkaitan dan saling berpengaruh dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Komponen manusia dalam sistem ini mencakup siswa, pendidik, serta tenaga pendukung lainnya seperti staf laboratorium. Materi pembelajaran mencakup berbagai sumber seperti buku, papan tulis, gambar, *slide*, film, serta media audio dan video. Fasilitas dan alat-alat penunjang meliputi; lingkungan, kelas, perangkat audio-visual, hingga komputer. Adapun prosedur mencakup rencana waktu kegiatan dan metode penyampaian materi, praktik, pembelajaran, evaluasi,

⁸¹ Sugiyono, *Metode Penelitian & Pengembangan: Research and Development*, 37.

dan lain sebagainya. Selain itu, pembelajaran juga bisa didefinisikan sebagai susunan usaha yang dijalankan guru untuk mendorong keaktifan peserta didik dalam proses belajar.⁸² Pembelajaran jika ditarik kesimpulannya dapat diartikan sebagai suatu proses interaksi antara peserta didik dengan berbagai sumber belajar dalam suatu lingkungan yang mendukung, serta merupakan upaya untuk mengoptimalkan belajarnya.

Supriadie dan Darmawan juga mendefinisikan pembelajaran sebagai program belajar dan pembelajaran yang telah terkonsep, kemudian direncanakan dan direalisasikan sebagai arah tujuan yang ingin diharapkan atau kompetensi maupun indikator yang ingin dikuasai sebagai gambaran dari hasil belajar dan menjadi pertanyaannya adalah bagaimana peserta didik melaksanakan pembelajaran secara optimal untuk mencapai kompetensi atau tujuan.⁸³

Adapun pengertian PAI adalah salah satu kegiatan pendidikan dalam usaha memasukkan nilai-nilai Islam dalam pribadi peserta didik melalui proses pembinaan dan pendidikan dengan harapan mereka mempunyai kedalaman pengetahuan dan mengamalkannya di dalam kehidupan bermasyarakat.⁸⁴ Pengertian PAI juga disampaikan berupa pendapat yang diantaranya Chabib Toha dan Abdul Mu'thi menyebutkan istilah PAI yakni upaya secara sadar dalam membentuk setiap individu peserta didik supaya menanamkan nilai-nilai Islam yang ditunjukkan dengan keyakinan, penghayatan, pemahaman, dan mengamalkan melalui proses pengajaran, bimbingan, pelatihan, serta menghormati Agama lainnya. Sedangkan menurut Zakiyah Daradjat mendefinisikan PAI sebagai

⁸² Tim Pengembang MKDP, *Kurikulum Dan Pembelajaran* (Jakarta: Rajawali Pers, 2011), 143.

⁸³ Didi Supriadie and Deni Darmawan, *Komunikasi Pembelajaran* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2012), 9.

⁸⁴ Mardan Umar and Feiby Ismail, *Buku Ajar Pendidikan Agama Islam (Konsep Dasar Bagi Mahapeserta didik Perguruan Tinggi Umum)*, Cv. Pena Persada (Banyumas: CV. Pena Persada, 2020), 1.

upaya memberikan pemahaman dan pengalaman ajaran Islam kepada anak didik agar kelak menjadikannya sebagai prinsip hidup.⁸⁵

Berdasarkan paparan di atas bisa disimpulkan pembelajaran PAI sebagai aktivitas interaktif tertentu antara peserta didik dan berbagai bahan belajar yang berlangsung dalam suatu ruang pendidikan yang dirancang khusus untuk menanamkan nilai-nilai Islam. Proses ini melibatkan berbagai komponen yang saling terkait, seperti tujuan pembelajaran, bahan ajar, metode, media, guru, peserta didik, serta penilaian dalam lingkup PAI.

Ainurrohman menyebutkan bahwa guru mengambil peran penting dalam mengendalikan proses pembelajaran agar seluruh potensi peserta didik terus berkembang untuk mampu mengkaji sejumlah aspek pembelajaran yang dipandang sebagai satu kesatuan demi mewujudkan ketercapaian potensi peserta didik.⁸⁶ Melalui kemampuan guru yang profesional akan bisa diandalkan dalam mengajarkan materi PAI dan peserta didik tertanam nilai-nilai keislaman secara sempurna.

2. Ruang lingkup materi pembelajaran PAI

Kehadiran PAI sebagai pintu menyampaikan nilai ajaran Islam sebagai bekal untuk menjadi hamba Allah yang memiliki akidah Islam yang kuat dan mengembangkan sikap ketaatan beragama. Oleh sebab itu PAI memiliki aspek-aspek atau materi pokok yang disampaikan sebagai ruang lingkup meliputi: penanaman keimanan dan pendidikan Akhlak, pengajaran ibadah dan pemahaman syariah (hukum Islam), muamalah, pembelajaran Al-Qur'an dan sejarah Islam.⁸⁷

Adapun sejumlah materi pokok PAI tersebut kemudian di jelaskan oleh Yasin dalam bukunya dimana sumber ajaran Islam yang pokok yakni Al-Qur'an dan Assunnah/Hadits yang keduanya harus dipelajari sehingga melahirkan materi Al-Qur'an Hadits, isi dari sumber utama Islam membahas tentang keyakinan manusia kepada Tuhan dan harus

⁸⁵ Mardan Umar and Feiby Ismail, *Buku Ajar Pendidikan Agama Islam (Konsep Dasar Bagi Mahasiswa didik Perguruan Tinggi Umum)*, 2.

⁸⁶ Ainurrahman, *Belajar Dan Pembelajaran* (Bandung: Alfabeta, 2013).

⁸⁷ Erma Fatmawati, *Pendidikan Agama Untuk Semua* (Yogyakarta: Pustaka Ilmu, 2020), 9-14.

menunjukkan kepatuhannya melalui perilaku melahirkan materi khusus akidah akhlak. Adapun dalam tata cara berakhlak dan beribadahpun diatur dalam hukum Islam maka melahirkan materi fiqih sedangkan berbagai contoh dan cerita berkaitan dengan akhlak manusia sepanjang sejarah umat Islam, lahirlah Tarikh Islam/SKI.⁸⁸

Pengklarifikasian ruang lingkup PAI telah jelas tidak ada perbedaan dan menunjukkan pada penekanan pentingnya keseimbangan antara pemahaman aqidah, akhlak, ibadah, syariah, Al-Qur'an, Hadis, dan sejarah Islam dalam kegiatan pembelajaran. sejumlah yang dipaparkan selaras dengan kebutuhan yang harus dipenuhi untuk peserta didik sebagai generasi penerus muslimin yang kaffah, yaitu pribadi yang mampu menyelaraskan antara iman, ilmu, dan amal saleh.

3. Peran dan tujuan pembelajaran PAI

Pembelajaran PAI berperan penting dalam membuktikan sejumlah materi dan teori-teori dalam Islam melalui penyampaian secara rangkum aspirasi Islam dan pengaplikasian dalam kehidupan nyata sesuai perkembangan zaman, maka pembelajaran PAI menjadi sumber informasi utama disalurkan oleh pendidik dan mengembangkan cara penyalurannya diatur dalam mekanisme kelembagaan atau non kelembagaan sehingga memperoleh output yang diharapkan dan apabila terdapat kekurangan dalam teori dengan praktek maka pembelajaran PAI berupaya memberikan perbaikan, masukkan, dan menghubungkan keduanya.⁸⁹ Oleh karena itu secara keseluruhan, pembelajaran PAI berperan sebagai landasan, pedoman, dan penggerak dalam pengembangan pendidikan agama yang tidak hanya menyuguhkan pengetahuan teoritis, tetapi juga terdapat solusi praktis untuk ketercapaian tujuan yang diharapkan.

Agus Maimun dalam bukunya juga memaparkan peran Pendidikan Islam sebagai daya pendorong sekaligus pedoman hidup bagi

⁸⁸ A. Fatah Yasin, *Dimensi-Dimensi Pendidikan Islam* (Malang: UIN-Malang Press, 2008), 120.

⁸⁹ Rosmiaty Azis, *Ilmu Pendidikan Islam* (Yogyakarta: Sibuku, 2019), 16-17, [http://repositori.uin-alauddin.ac.id/13856/1/Ilmu Pendidikan Islam.pdf](http://repositori.uin-alauddin.ac.id/13856/1/Ilmu%20Pendidikan%20Islam.pdf).

masyarakat yang beragama dengan memberikan daya pola pikir tingkah laku dan nilai untuk diajarkan, baik diinstitusi sekolah, keluarga, dan masyarakat.⁹⁰ Sebagai suatu yang abstrak maka Pendidikan Islam dilacak pada tiga realitas dalam gambar berikut:



Gambar 2. 6 Tiga Realitas Dari Pendidikan Islam.⁹¹

Adapun tujuan pembelajaran PAI disampaikan Zakiah Dradjat yaitu menuntun manusia sebagai Khalifah di atas bumi ini menjalankan tugasnya melalui pengembangan potensi akal, jiwa, dan jamaninya agar memiliki pemahaman mendalam dalam ibadah, berakhlak mulia, dan keseluruhan kemampuannya demi mendukung tugasnya dimuka bumi ini.⁹²

Tujuan PAI juga dipaparkan dalam Peraturan Pemerintah Nomor 55 Tahun 2007, yang menyatakan bahwa pendidikan agama dimaksudkan untuk mengembangkan kemampuan peserta didik dalam memahami, menghayati, serta mengamalkan nilai-nilai keagamaan. Nilai-nilai tersebut diharapkan dapat selaras dengan penguasaan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni. Selain itu, peraturan tersebut juga menegaskan bahwa pendidikan agama berperan dalam membentuk pribadi yang beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, serta mampu menjaga harmoni dan kerukunan antarumat dan intern umat beragama..⁹³

Kesimpulan dalam tujuan di atas bisa dimaknai bahwa pembelajaran PAI bukan semata-mata untuk kepentingan dalam spiritual yaitu bagaimana peserta didik memiliki intelektual dalam ketakwaan

⁹⁰ Agus Maimun, *Penelitian Studi Kasus Bidang Pendidikan Islam* (Malang: UIN-Maliki Press (Anggota IKAPI), 2020), 9.

⁹¹ Agus Maimun, *Penelitian Studi Kasus Bidang Pendidikan Islam*, 10.

⁹² Rosmiaty Azis, *Ilmu Pendidikan Islam*, 27.

⁹³ Pasal 1 Ayat 1 Dan 2 Peraturan Pemerintah No. 55 Tahun 2007 Tentang Pendidikan Agama Dan Pendidikan Keagamaan Terkait Dengan Fungsi Dan Tujuan Pendidikan Agama.

kepada Allah SWT tetapi juga mampu ikut berpartisipasi menjadi generasi yang mengambil bagian menjaga kedamaian negara melalui hubungan yang baik sebagai warga negara.

D. Peserta Didik SMP Kelas VII

1. Penyelenggaraan pendidikan jenjang SMP

Sekolah Menengah Pertama (SMP) adalah tahap pendidikan dasar setelah menyelesaikan Sekolah Dasar (SD). SMP merupakan masa transisi yang penting bagi peserta didik, di mana mereka mulai memasuki masa remaja dan mempersiapkan diri untuk jenjang pendidikan selanjutnya dalam masa 3 tahun, dimulai dari kelas 7 hingga tingkat ke 9 sebagai wadah peningkatan akademik maupun non akademik.⁹⁴

Sekolah Menengah Pertama (SMP) dikelola oleh pemerintah maupun oleh lembaga swasta. Mulai diresmikannya oleh otonomi daerah pada tahun 2001, pengelolaan SMP Negeri yang dulunya masih dalam kendali Departemen Pendidikan Nasional, dialihkan menjadi kewenangan pemerintah daerah tingkat Kabupaten atau Kota. Dalam hal ini, Departemen Pendidikan Nasional bertugas sebagai regulator yang mengatur standar nasional pendidikan. Maka SMP Negeri Secara struktural berfungsi sebagai pelaksana teknis di bawah dinas pendidikan Kabupaten atau Kota.⁹⁵

Kurikulum di SMP mencakup sejumlah mata pelajaran, antara lain Bahasa Indonesia, Matematika, Bahasa Inggris, Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), Pendidikan Agama, Seni dan Budaya, serta Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK). Selain dari mata Pelajaran yang disebutkan dalam aktivitas belajar mengajar di kelas, SMP juga menyediakan berbagai kegiatan ekstrakurikuler seperti: Organisasi peserta didik (Pramuka, OSIS, dll), Klub minat dan bakat

⁹⁴ Farid Wajdi, Asmani Arif, and Zulfikar Putri, *Buku Ajar Pendidikan Panduan Di Perguruan Tinggi* (Malang: Ahlimedia Press, 2022), 89-90.

⁹⁵ Sukirman, *Teori, Model, Dan Sistem Pendidikan* (Palopo: Lembaga Penerbit Kampus IAIN Palopo, 2020), 116.

(Musik, seni, olahraga, dll).⁹⁶ Selama masa SMP akan mengalami berbagai perkembangan, fisik, kognitif, maupun psikomotorik agar lulusan-lulusan SMP mampu:

- a. Mengetahui fakta-fakta dasar meliputi, pemahaman istilah, konsep, dan informasi spesifik terkait pengetahuan, teknologi, seni, budaya, serta lingkungan sekitar.
- b. Memahami konsep dengan menghubungkan fakta-fakta yang telah dipelajari menjadi suatu pemahaman yang lebih luas dan mendalam.
- c. Menerapkan pengetahuan dengan menggunakan pengetahuan yang dimiliki untuk menyelesaikan masalah atau melakukan tugas-tugas tertentu.
- d. Merencanakan pembelajaran: Sadar akan kemampuan dan keterbatasan diri, serta mampu mengatur strategi belajar yang efektif.⁹⁷

Berdasarkan konsep jenjang SMP dapat disimpulkan bahwa SMP merupakan tahap pendidikan yang sangat utama dalam kehidupan seseorang. Pada tahap ini, peserta didik akan diberi sejumlah pengetahuan dan keahlian dasar akan sangat berguna untuk masa depannya melalui pengetahuan yang tangguh dan keterampilan berpikir kritis untuk bisa mereka aplikasikan dalam kehidupan sosial serta bermanfaat untuk mengikuti studi dijenjang yang lebih tinggi.

2. Karakteristik peserta didik kelas VII

Kelas VII merupakan usia remaja manusia dimana usia SMP atau sederajatnya dengan rata-rata di usia 13 tahun namun ada beberapa sekolah yang memperbolehkan usia dibawahnya maka selama 3 tahun kedepannya, peserta didik berada pada usia remaja awal yang dimulai sejak usia 10 tahun, perubahan ini akan mempengaruhi anak dalam mempersiapkan pengetahuan maupun keterampilannya terutama mempertimbangkan karir

⁹⁶ Sukirman, *Teori, Model, Dan Sistem Pendidikan*, 117.

⁹⁷ Kemendibud, *Panduan Pembelajaran Untuk Sekolah Menengah Pertama, Panduan Pembelajaran Untuk Sekolah Menengah Pertama* (Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2016), 12-13.

dan lawan jenisnya yang terus mendapatkan tekanan dari luar.⁹⁸ Berkaitan dengan ini menjadi perhatian besar bagi orang tua dan guru untuk memahami kebutuhan diusia tersebut supaya anak tidak mengalami kecemasan dan penasaran untuk melakukan hal baru bila tidak dipahami akan sulit baginya mengontrol diri hingga dimasa depan.⁹⁹

Masa remaja telah memunculkan kondisi yang beragam. Putro menjelaskan masa remaja sebagai priode peralihan dari anak-anak menuju kedewasaan maka dimasa tersebut bukanlah priode kedua-duanya (anak dan dewasa) menunjukkan ciri-ciri remaja yaitu terjadi perubahan fisik dan perilaku disertai permasalahan yang lebih rumit karena masa ini mereka mencari identitas diri, beradaptasi dengan kelompok dan lingkungannya sehingga apabila tidak ada persiapan yang matang, dampaknya akan menimbulkan ketakutan, perilaku lepas kendali, tidak percaya diri, suka merusak, dan membandingkan kehidupannya dengan orang lain sehingga perilaku yang ditunjukkan atas dasar ketidakmatangan.¹⁰⁰

Rumitnya permasalahan dialami remaja di usianya namun sebenarnya tahap usia ini juga kondisi mereka sudah lebih berkembang dari usia anak-anak yaitu mampu menjalankan aktivitas berdasarkan pikirannya yang logis serta mengembangkannya sehingga berimplikasi pada kemampuan mamahami sesuatu secara abstrak karena sudah bisa menfungsikan rasio dan logikanya.¹⁰¹ Maka pada kondisi ini terdapat karakteristik di usia SMP yang disebutkan Desita sebagai berikut: a. Berat badan dan proporsi tinggi badan yang tidak seimbang; b. Seks sekunder mulai muncul ciri-cirinya; d. Kecenderungan ambivalens, artinya memunculkan keinginan antara bergaul dan menyendiri; e. Suka

⁹⁸ Sulaeman et al., *Buku Ajar Perkembangan Peserta Didik* (Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2024), 84.

⁹⁹ "Karakteristik Peserta didik Sekolah Menengah Pertama (SMP)," Sekolah Prestasi Global, 2021, <https://www.prestasiglobal.id/karakteristik-peserta-didik-sekolah-menengah-pertama/>.

¹⁰⁰ Nurfitri and Taufan Nugroho, *Kenakalan Remaja Dan Penanggulangannya* (Bogor: PT Alvarendra Global Publisher, 2025), 24.

¹⁰¹ Muhammad Ali and Asrori, *Psikologi Remaja, Perkembangan Peserta Didik* (Jakarta: Bumi Aksara, 2005), 29.

mencocokkan sejumlah etika, norma, nilai dan kaidah dari kehidupan orang dewasa dalam dunia nyata; f. Mulai penasaran dengan eksistensi, keadilan, dan kemurahan Tuhan melalui pertanyaan, keresahan, dan kebingungan; g. Masih labil dalam mengontrol emosi; h. Standar mulai dikembangkan dan keinginan untuk sejalan antara perilakunya dengan dunia sosial; I. Sudah lebih jelas menentukan minat dan pilihan yang sifatnya relatif.¹⁰²

Sejumlah karakteristik peserta diusia SMP justru lebih sulit dari usia anak-anak sebab usianya lebih menghadapi kondisi yang kompleks. Kondisi psikis maupun fisik tentu memerlukan hal yang mudah diterima melalui aktivitas sehingga menimbulkan stimulus berupa rangsangan pada organ tubuhnya seperti membuatnya penasaran, semangat, ikut aktif, dan nyaman dalam proses pembelajaran serta materi yang disajikan sesuai dengan kondisi mental menyesuaikan kehidupan zaman.

Berdasarkan kondisi peserta didik di usia SMP termasuk kelas VII masih terbilang labil, selalu penasaran dan membutuhkan kebebasan menjadi tantangan pendidik untuk tidak lepas dalam perhatian, pantauan, dan bimbingan. Oleh sebab itu, Pendidik perlu menyediakan strategi didukung dengan media pembelajaran dalam prosesnya sebagai upaya menghadapi karakteristik peserta didik usia SMP ini.

3. Gaya belajar usia SMP kelas VII

Istilah gaya belajar mengacu pada cara belajar yang disenangi peserta didik guna memperoleh informasi dan pengalaman yang dipengaruhi oleh latar belakang sosial-budaya, susunan intelektual-keterampilan pribadi serta pengalaman pendidikan seseorang.¹⁰³ selanjutnya gaya belajar memiliki 3 pembagian secara umum, meliputi: visual, auditori dan kinestetik:¹⁰⁴

¹⁰² Desmita, *Psikologi Perkembangan Peserta Didik; Panduan Bagi Orang Tua Dan Guru Dalam Memahami Psikologi Anak, Usia SD, SMP, Dan SMA* (Bandung: Resmaja Rosdakarya., 2010), 36.

¹⁰³ Yuyun Suprpto et al., *Gaya Belajar Membangun Pendekatan Yang Tepat Untuk Sukses Belajar* (Smart Global Nusantara, 2024), 7-8.

¹⁰⁴ Pangesti Wiedarti, *Pentingnya Memahami Gaya Belajar* (Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018), 7.

- a. Gaya belajar visual yaitu gaya belajar untuk memperoleh informasi melalui penglihatan secara maksimal.
- b. Gaya belajar auditori adalah gaya belajar dalam memperoleh informasi dengan mengandalkan indra pendengaran seperti mendengarkan ceramah, mendengarkan radio, dan sebagainya.
- c. Gaya belajar kinestik adalah cara belajar dalam memahami sesuatu dengan memanfaatkan tubuh dan menggunakan anggota gerak badan.

Berdasarkan gaya belajar di atas dapat digunakan tergantung dari kebutuhan pembelajaran terutama menyesuaikan tujuan pembelajaran dan karakteristik peserta didik, maka usia remaja harus diperhatikan untuk menentukan gaya belajarnya sehingga Ali dan Asrori menentukan gaya belajar dikelas yang cocok untuk perkembangan remaja dengan mengikuti teori Piaget sebagai berikut:

- a. Belajar dengan memahami cara berpikir anak, berpikir orang dewasa dan anak berbeda, maka standar yang diajarkan sesuai dengan kapasitas otak anak.
- b. Pembelajaran akan lebih efektif jika berpusat pada anak tanpa menyuruh anak belajar sendiri namun guru memberikan secara khusus berupa tugas merancang sesuatu atau kegiatan menyelesaikan masalah sendiri dengan difasilitasi.
- c. Pendidikan haruslah bertujuan dalam pengembangan pemikiran anak, maksudnya pembelajaran harus diarahkan pada penalaran dan pemecahan masalah. Gaya belajar ini mengutamakan peranan dari pada hasil jawaban mereka.
- d. Materi tersebut ditemukan dan ditentukan tujuan pembelajarannya oleh guru.¹⁰⁵

Berdasarkan empat cara menentukan gaya belajar yang tepat untuk usia remaja lebih khusus peserta didik pada jenjang SMP kelas VII maka guru harus benar-benar mempertimbangkan permasalahan

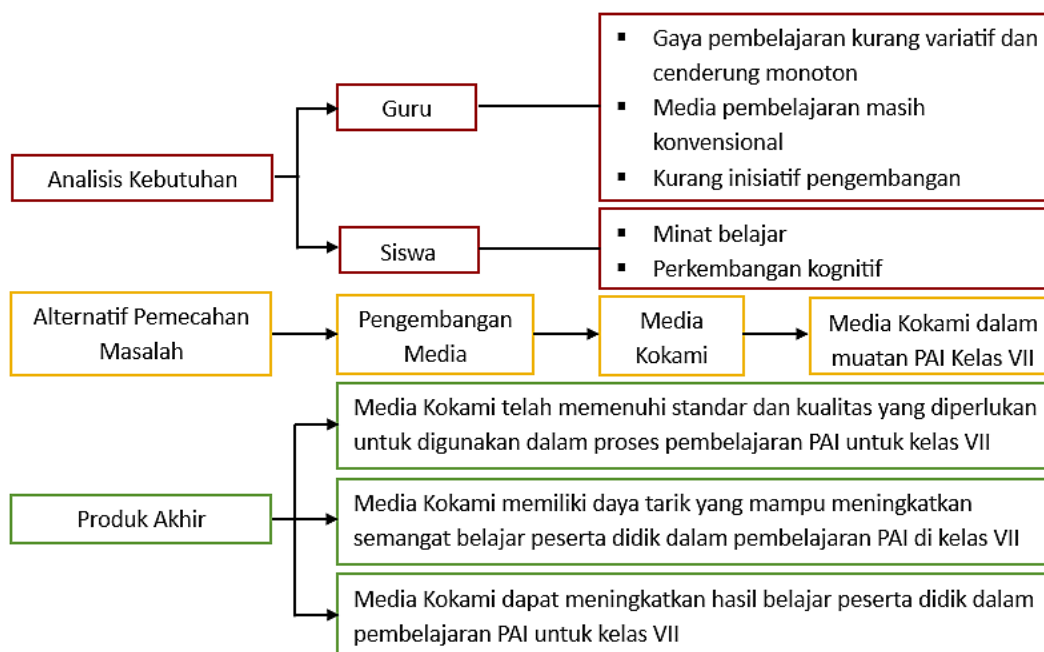
¹⁰⁵ Muhammad Ali and Asrori, *Psikologi Remaja, Perkembangan Peserta Didik* (Jakarta: Bumi Aksara, 2005), 30.

perkembangan berpikir remaja sebagai salah satu pertimbangan penting dalam menyusun materi melalui strategi pembelajaran serta didukung dengan media pembelajaran.

Seorang guru merupakan pemegang peran utama dalam proses pembelajaran, khususnya dalam mengenali dan menyesuaikan gaya belajar peserta didik. Memahami dimaksud disini bahwa setiap peserta didik memiliki cara belajar yang berbeda semisal visual, auditori, dan kinestetik yang nantinya akan membantu guru menciptakan suasana belajar yang inklusif dan efektif. Selain itu, pendekatan pembelajaran berpusat pada anak, seperti yang dijelaskan dalam teori Piaget, sangat relevan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, penalaran, dan pemecahan masalah peserta didik khususnya diusia SMP.

E. Kerangka Berfikir

Adapun kerangka berfikir peneliti ditunjukkan pada gambar diagram alur sebagai berikut:



Gambar 2.7. Bagan Kerangka Berpikir Peneliti

Berdasarkan Kerangka berpikir pada gambar 2.7 dapat dijelaskan mulai dari awal analisis kebutuhan yang ditemukan melalui observasi dan wawancara di kelas VII. Hasil analisis menunjukkan bahwa kondisi pengajaran guru masih cenderung konvensional, hal ini ditandai dengan dominasi metode ceramah dan tanya jawab yang bersifat dua arah, di mana peserta didik lebih banyak berperan sebagai pendengar pasif. Guru dalam proses pembelajaran masih mengandalkan media cetak sebagai alat utama, yang didukung oleh alat bantu sederhana seperti papan tulis dan spidol. Selain itu, guru PAI di kelas VII belum mengembangkan sistem pembelajaran yang inovatif untuk mengatasi permasalahan belajar peserta didik secara menyeluruh. Kondisi ini mencerminkan bahwa belum terdapat pengembangan media pembelajaran yang efektif dalam mendorong motivasi dan semangat belajar peserta didik di kelas tersebut.

Permasalahan lain juga ditemukan pada peserta didik kelas VII SMP Negeri 6 Singosari adalah rendahnya minat belajar, khususnya pada materi pada Bab Sejarah Islam, Al-Qur'an Hadits, dan Fiqih, yang dianggap cukup sulit untuk dipahami dan diingat, terutama dalam penerapan praktisnya. Meskipun guru telah berupaya melakukan berbagai strategi pembelajaran, namun perkembangan pemahaman peserta didik masih terkendala sehingga guru menghadapi kesulitan dan kebingungan dalam menyampaikan materi secara efektif kepada anak didiknya.

Berdasarkan beberapa permasalahan dalam aktivitas pembelajaran di kelas VII SMP Negeri 6 Singosari baik dari faktor guru ataupun dari peserta didik, maka dibutuhkan media alternatif untuk membangkitkan semangat belajar peserta didik serta dengan hasil belajar yang diharapkan. Oleh sebab itu "media Kokami" hadir sebagai salah satu media interaktif yang mampu mendorong minat belajar karena terdapat permainan didalamnya. Media Kokami ini tentu disesuaikan dengan karakteristik peserta didik serta kebutuhan di kelas VII SMP Negeri 6 Singosari yaitu menginginkan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, maka media kokami harus dikembangkan dalam lingkup pembelajaran PAI kelas VII.

Pengembangan media Kokami ini sangat penting dan bermanfaat yang tentu akan menghasilkan pengembangan yang layak dan tepat sesuai kebutuhan peserta didik kelas VII pada pembelajaran PAI melalui tata cara pembuatan media yang kompleks untuk tujuan meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berfikir kreatif dan Inovatif. Selain itu, daya tarik media Kokami bagi peserta didik juga dapat diperoleh karena menyajikan materi melalui komponen media didukung prosedur pembelajaran berbasis permainan yang menyenangkan dan mendorong keaktifan belajar dan diperoleh peningkatan hasil belajar menggunakan media tersebut.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Model Penelitian

Jenis penelitian yang diterapkan oleh peneliti adalah *Research and Development* (R&D). Menurut Borg dan Gall, penelitian pengembangan atau R&D yaitu suatu proses yang terdiri dari serangkaian tahapan untuk menghasilkan produk baru atau mematangkan produk yang telah ada.¹⁰⁶ Adapun Model pengembangan pada penelitian ini yaitu menggunakan model pengembangan *Borg and Gall*. Model pengembangan *Borg and Gall* ini adalah salah satu model yang secara prosedural bersifat deskriptif. Model pengembangan ini sejalan dengan karakteristik dari jenis penelitian R&D (*research and development*) yang berarti guna menghasilkan produk. Namun diperlukan analisis kebutuhan yang difungsikan peneliti untuk menghasilkan produk nyata.

Pemilihan model ini dikarenakan prosedurnya diterapkan lebih komprehensif dan sistematis yang tertuju pada riset dan pengembangan, maka sangat cocok ketika tujuan penelitian mengarah pada pengembangan produk, selain itu setiap prosedur menuntun peneliti untuk melewati banyak tahapan yang kompleks seperti uji lapangan dan evaluasi guna meminimalisir kekurangan atau kendala dari produk pada saat uji pemakaian hingga pada revisi akhir. Alasan peneliti ini sejalan yang disampaikan Agustina dimana model ini memiliki pedoman berupa tahapan yang terperinci maka haruslah dilewati untuk produk yang dihasilkan berkualitas.¹⁰⁷

Alasan berikutnya langsung disampaikan oleh *Borg and Gall* sebagai rekomendasi dari dasar desain penelitian yaitu model ini bukan hanya produk

¹⁰⁶ Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan Dan Pengembangan* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2015), 276.

¹⁰⁷ Winarti Agustina, *Media Pembelajaran Jumping Frog Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Makhluk Hidup Bagi Anak Usia Dini* (Tasikmalaya: Edu Publisher, 2020), 24, https://www.google.co.id/books/edition/MEDIA_PEMBELAJARAN_JUMPING_FROG/f_zrDwAAQB-AJ?hl=en&gbpv=1&dq=kelebihan+borg+and+gall&pg=PA24&printsec=frontcover.

yang dihasilkan semisal objek berupa buku teks, film instruksional dan sebagainya, tetapi juga cara pengembangan objek serta dikembangkan pula prosedur seperti metode atau gaya pengorganisasian pembelajaran.¹⁰⁸

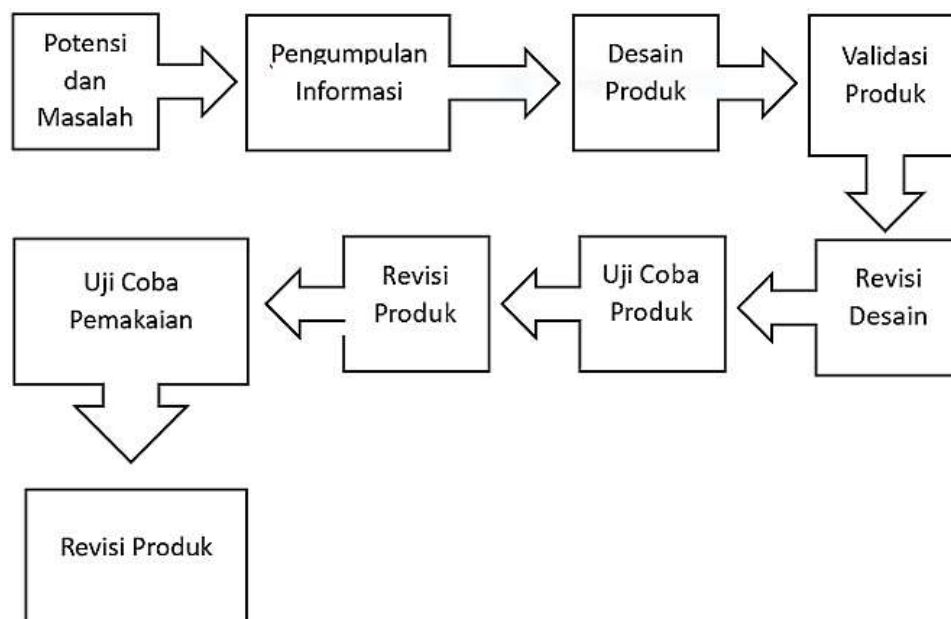
Model *Borg and Gall* mempunyai sepuluh tahapan yang kemudian di modifikasi oleh Sugiyono yang juga menyebutkan 10 tahapan yang meliputi: 1. Potensi dan masalah; 2. Pengumpulan informasi; 3. Desain produk; 4. Validasi desain; 5. Perbaikan desain; 6. Uji coba produk; 7. Revisi produk; 8. Uji coba pemakaian; 9. Revisi produk; dan 10. Produksi massal.¹⁰⁹

Sepuluh tahapan dikembangkan Sugiyono di atas menjadi sangat membantu produk yang dihasilkan matang dan siap karena apabila mengalami kekurangan dibawah standar maka akan direvisi dan diujikan kembali hingga memperoleh penilaian maksimal. Selain itu juga peneliti tidak melaksanakan prosedur penelitian sampai produk massal karena berdasarkan tujuan penelitian yaitu mendeskripsikan proses pembuatan media, menganalisis kevalidan, daya tarik, serta hasil belajar menggunakan media kokami pada pembelajaran PAI di kelas VII.

Penelitian ini dirancang khusus untuk mengembangkan media pembelajaran yang mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan inovatif peserta didik. Oleh karena itu, fokus penelitian terletak pada proses pengembangan dan hasil media yang dikembangkan, bukan pada distribusi massal produk tersebut. Jika penelitian ini dilanjutkan hingga ke tahap produksi massal, maka hal itu dianggap kurang relevan dengan tujuan yang telah ditetapkan. Produksi skala besar bukan menjadi prioritas utama, mengingat skala penelitian hanya terbatas pada peserta didik kelas VII di SMP Negeri 6 Singosari. Dengan mempertimbangkan aspek-aspek tersebut, pemilihan model dengan 9 tahapan telah tepat karena sesuai kebutuhan dan ruang lingkup penelitian. Adapun prosedur pengembangan berdasarkan model *Borg and Gall* dalam penelitian ini dapat dilihat melalui gambar berikut:

¹⁰⁸ Agustina Agustina, *Media Pembelajaran Jumping Frog Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Makhluk Hidup Bagi Anak Usia Dini* (Tasikmalaya: Edu Publisher, 2020), 25.

¹⁰⁹ Ahmad Nizar Rangkuti, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, PTK, Dan Penelitian Pengembangan* (Bandung: Citapustaka Media, 2016), 265-266.



Gambar 3. 1. Tahap Penelitian dan Pengembangan Model *Borg and Gall*

B. Prosedur Pengembangan

Prosedur penelitian pengembangan sebagaimana telah dijelaskan sebelumnya menyesuaikan prosedur pengembangan yang sejalan dengan kebutuhan. Penelitian pengembangan ini mengandalkan prosedur model *Borg and Gall* dengan versinya Sugiyono yang kemudian dibahas secara terperinci dalam prosedur penelitian ini sebagai berikut:

1. Potensi dan masalah

Prosedur ini menjadi tahap pertama sebelum dilaksanakan pengembangan media pembelajaran, pada prosedur ini peneliti mengkaji dengan dua kali kegiatan, meliputi analisis kebutuhan berupa observasi dan wawancara awal di SMP Negeri 6 Singosari, berdasarkan data yang ditemukan bahwa permasalahan peserta didik berupa semangat dan kemampuan kognitif peserta didik yang kurang. Selain itu masih ada guru PAI dengan gaya belajar dan media dalam penerapannya yang masih konvensional dan apa adanya seperti: buku paket, spidol, dan papan tulis. Permasalahan dari guru tentu menjadi permasalahan yang cukup serius yaitu lemahnya minat dan kemampuan kognitif peserta didik yang ditunjukkan dengan kurangnya memahami penjelasan gurunya. Selain itu

mereka menunjukkan perilaku berbicara sendiri dan bercanda satu sama lain dengan teman sebangkunya saat guru menyampaikan materi atau berlangsungnya pembelajaran.

2. Pengumpulan Informasi

Setelah prosedur dalam menganalisis kebutuhan sudah jelas dan lengkap, selanjutnya adalah menemukan dan menyatukan sejumlah sumber referensi yang mendukung pengembangan media pembelajaran Kokami pada materi PAI ditingkat SMP kelas VII. Sumber-sumber pembelajaran sebagai referensi materi diperoleh dari sumber yang relevan yakni melalui buku-buku dan jurnal serta berbagai komponen dan karakter media Kokami yang dapat dikembangkan berdasarkan analisis kebutuhan permasalahan dan tentunya menyajikan materi PAI.

3. Desain Produk

Prosedur desain produk ini dilakukan perencanaan awal yaitu mengumpulkan berbagai bahan-bahan materi yang didapat dari buku-buku dan internet (*browsing*) seperti menemukan poster atau foto-foto kartun berkenaan dengan tata cara beribadah atau materi yang divisualkan ataupun bahan gambar atau pertanyaan yang meningkatkan nalar anak dengan desain Canva yang menarik, serta dilakukan penyusunan materi dari bahan utama yang diambil seperti buku-buku. Pada tahap ini media Kokami dibuat dalam bentuk nyata termasuk seluruh perangkat pembelajaran yang menunjang penggunaan media Kokami.

Adapun pengerjaan dan penyusunan pembuatan media Kokami dilakukan dengan beberapa tahapan pengerjaan termasuk perlengkapan dan bahan yang diperlukan demi memproduksi media Kokami melalui desain dari peneliti sendiri, kemudian komponen-komponenya secara lengkap telah disusun agar menghasilkan produk semenarik mungkin. Setiap pengerjaannya berdasarkan ketetapan tujuan pembelajaran yang dikembangkan dan kemudian dirumuskan dalam modul ajar. Namun produk nantinya dapat berubah, baik ditambah atau dikurangi menyesuaikan validasi oleh para ahli validasi.

4. Validasi Desain

Pengertian validasi desain adalah penilaian terhadap produk yang dirancang sebagai aktivitas dalam menilai produk yang dirancang secara terkonsep apakah telah layak atau tidak. validasi juga menilai apakah media Kokami lebih mudah digunakan dan lebih efektif dibandingkan media pembelajaran yang sebelumnya digunakan, berdasarkan penilaian secara rasional. Pada tahap validasi ini bersifat penilaian karena disebut secara rasional sesuai pemikiran rasional. Adapun validasi produk media pembelajaran Kokami dengan menghadirkan tenaga ahli atau pakar yang lebih berpengalaman sesuai bidangnya dalam menilai suatu produk dimana setiap ahli diminta untuk menyatakan penilaian agar ditemukan titik kekurangan dan kelemahannya.¹¹⁰

Validasi desain dari para ahli ini bertujuan untuk memperoleh penilaian, kritik, serta masukan yang konstruktif guna mengidentifikasi kelemahan dan kekurangan dari media pembelajaran Kokami. Para pakar yang dilibatkan dalam proses ini semisal ahli materi dan ahli media, yang pemilihannya disesuaikan dengan kebutuhan penelitian. Apabila terdapat masukan dari para ahli, maka produk akan direvisi dan diverifikasi kembali agar memperoleh hasil yang optimal sebelum digunakan dalam tahap uji coba berikutnya.

5. Perbaikan desain

Perbaikan desain ini merupakan perbaikan terhadap produk setelah divalidasi oleh para ahli. validasi tersebut menghasilkan penilaian yang menunjukkan kelemahan dan kekurang terhadap media Kokami yang telah peneliti desain. Maka dari kelemahan tersebut direvisi supaya menghasilkan produk yang lebih berkualitas. Apabila kelemahan atau ada perubahan itu sangat lebih besar maka perlu dilakukan evaluasi formatif, jika perubahan tersebut tidak mendasar atau tidak besar maka produk baru diperbaiki dan bisa digunakan di lapangan.

¹¹⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2010), 414.

6. Uji coba produk

Media Kokami yang sudah diproduksi dan telah memenuhi penilaian maksimal dari ahli validasi dan telah melalui perbaikan kemudian dilaksanakan uji coba tahap awal dalam proses pembelajaran. pengujian ini dilakukan untuk menilai produk yang dikembangkan berdasarkan karakteristik peserta didik dengan kelompok kecil di kelas VII. Tujuan dari uji coba sebagai tahap pertama yaitu untuk memperoleh nilai ketertarikan pada media Kokami menurut peserta didik dan meminimalisir kekurangan media yang telah dikembangkan tersebut sebelum digunakan dalam uji coba pemakaian.

7. Revisi produk

Berdasarkan uji coba produk dalam proses pembelajaran, maka ditemukan apakah produk yang diujikan menarik atau tidak, termasuk dari tanggapan para peserta didik. Bila hasil uji coba media Kokami mendapatkan respon dengan kekurangan produk, maka diperlukan perbaikan untuk memaksimalkan fisik maupun penggunaannya sehingga ketika tahap uji coba pemakaian dapat dilakukan dengan sangat baik dan minus akan kegagalan. Tujuan tahap ini tidak lain untuk menyempurnakan media Kokami yang dikembangkan melalui evaluasi langsung dari pengalaman peserta didik dalam belajarnya.

8. Uji coba pemakaian

Produk hasil dari penyempurnaan dari uji coba tahap pertama diseluruh peserta didik dalam 1 kelas. Uji coba pemakaian media Kokami ini dilakukan pada peserta didik dengan ditentukan kelompok yang lebih besar. Setelah dilakukan uji coba produk pemakaian, peserta didik selanjutnya menilai menggunakan angket yang sudah disediakan untuk mengetahui tingkat kemenarikan media Kokami serta melalui pengalaman pada saat pembelajaran di kelas.

9. Revisi produk

Tahap ini diadakan revisi produk akhir dimana apabila baru ditemukan kekurangan dan kecacatan yang ada pada uji pemakaian, maka

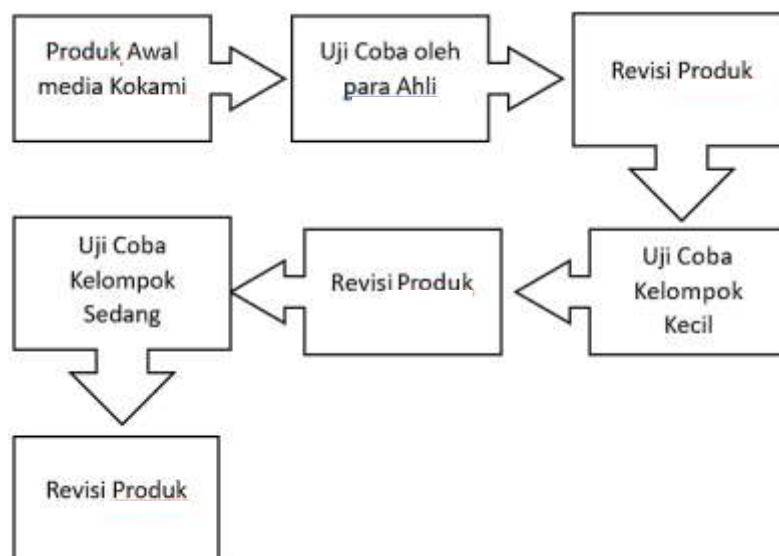
dilakukan perbaikan kembali pada tahap ini, sehingga media Kokami yang dihasilkan dapat digunakan secara lebih valid, praktis, dan pastinya menarik. Namun jika produk ditanggapi hanya kurang sempurna maka diperbaiki serta disempurnakan lagi supaya menjadi produk akhir serta ditentukan sebagai produk yang berkualitas untuk mendukung keefektifan pembelajaran PAI di kelas.

C. Uji Produk

Uji produk pada penelitian ini terdiri atas dua uji yaitu uji ahli (Validasi Ahli) dan uji coba penggunaanya. Berikut adalah pemaparannya:

1. Desain uji coba

Pelaksanaan uji produk media Kokami terdiri atas tiga tahapan pengujian. Pada uji pertama dilakukan uji validasi oleh ahli materi dan media. selanjutnya sesudah direvisi media Kokami tersebut kemudian dilanjutkan ditahap kedua yaitu diujicobakan melalui kegiatan pembelajaran pada kelompok kecil, dan setelahnya diadakan revisi produk. Adapun tahap uji ketiga ini diujikan lagi pada tahap kelompok sedang yang tentu diakhiri dengan revisi akhir melalui penyempurnaan yang diperoleh dari hasil analisis data. Adapun tahapan-tahapan uji produk bisa dilihat pada gambar berikut:



Gambar 3. 2. Tahapan Uji Produk Pengembangan Media Kokami

2. Subjek uji coba

Berdasarkan tahapan-tahapan desain uji produk di atas, maka ada dua subjek uji coba yaitu subjek uji coba ahli dan subjek uji coba penggunaan produk, adapun masing-masing subjek uji coba produk dapat disebutkan sebagai berikut:

- a. Subjek uji desain oleh ahli validasi yang meliputi dua ahli yaitu; ahli materi dan ahli media.
- b. Subjek uji coba yaitu peserta didik kelas VII SMP 6 Negeri Singosari Kabupaten Malang. Subjek uji coba produk terdiri atas dua kelompok, meliputi: subjek uji coba kelompok kecil sejumlah 10 peserta didik yang ditentukan secara random dan subjek kelompok sedang yang berjumlah 30 peserta didik.

D. Jenis data

Jenis data yang didapat peneliti dalam penelitian pengembangan terbagi atas dua jenis data yaitu:

1. Data kuantitatif melalui angka yang didapatkan dari lembar validasi diberikan oleh ahli materi dan ahli media, selain itu juga terdapat respon peserta didik melalui angket tentang kemenarikan media dari hasil uji coba produk di kelas VII SMP 6 Negeri Singosari Kabupaten Malang. Data kuantitatif juga digunakan untuk mengetahui efektivitas belajar berupa hasil belajar melalui teknik uji *pre-test* dan *post-test* sehingga menghasilkan skor atau nilai yang juga dianalisis secara statistik untuk melihat perubahan atau peningkatan hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan.
2. Data kualitatif yang didapat dari saran atau tanggapan dari validator serta respon dari guru maupun peserta didik tentang produk media Kokami yang dikembangkan. Selain itu dalam penggunaan media untuk uji coba dibutuhkan dokumentasi dalam proses pengembangannya hingga pada hasil akhir. Maka melalui data kualitatif ini didapat dari hasil wawancara dan dokumentasi.

E. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen dalam pengumpulan data yang dipakai dipenelitian ini meliputi sejumlah lembar angket validasi ahli-ahli dan responden peserta didik, serta lembar wawancara ahli-ahli, guru, dan peserta didik untuk kelompok kecil. Adapun untuk instrumen keefektivan pembelajaran berupa lembar soal *pre-test* dan *post-test* dengan jenis pilihan ganda. Instrumen penelitian sendiri dapat disusun apabila diketahui kriteria dalam penilaian media pembelajaran, oleh sebab itu terdapat kriteria media menurut Walker & Hess dalam Arsyad melalui aspek dan indikator sebagaimana yang tercantum dalam tabel berikut:

Tabel 3. 1 Tabel Kriteria Penilaian Media Pembelajaran Walker & Hess¹¹¹

No	Aspek	Indikator
1	Kualitas isi dan tujuan	1. Kepentingan 2. Ketepatan 3. Kesenambungan 4. Kelengkapan 5. Keadilan 6. Perhatian dan minat 7. Berdasarkan kondisi dan karakter peserta didik
2	Kualitas instruksional	1. Mendukung belajar 2. Menyediakan kesempatan belajar 3. Fleksibel instruksional 4. Kualitas motivasi 5. Berhubungan dengan kegiatan pembelajaran lain 6. Kualitas tes dan penilaian 7. Berimpek pada peserta didik

¹¹¹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2011), 175-176.

		8. Berimpek pada pendidik dan pembelajarannya
3	Kualitas teknis	1. Kualitas tampilan 2. Efektif digunakan 3. Kualitas menjawab permasalahan 4. Tingkat pendokumentasian

Berdasarkan seluruh pemaparan kriteria media pembelajaran oleh Walker & Hess di atas, peneliti merumuskan sejumlah instrumen penelitian yang sudah disesuaikan dan dimodifikasi dengan kebutuhan penilaian penelitian. Oleh karena itu, peneliti membuat tiga instrumen angket, yaitu: 1) lembar validasi ahli materi; 2) lembar validasi ahli media; 3) lembar angket peserta didik. Adapun kisi-kisi ketiga instrumen anget tersebut kemudian dipaparkan melalui tabel sebagai berikut:

Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Instrumen Untuk Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Indikator
1	Materi	1. Muatan materi kokami 2. Kelengkapan dan kebenaran konsep 3. Kesesuaian dengan karakteristik peserta didik
2	Pembelajaran	1. Kesesuaian dengan model/strategi pembelajaran 2. Dukungan terhadap aktivitas belajar peserta didik 3. Keterlibatan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor
3	Bahasa	1. Ketepatan penulisan 2. Ketepatan kalimat

Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Instrumen Untuk Ahli Media

No	Aspek	Indikator
1	Tampilan (Visual/Desain Grafis)	1. Gaya desain 2. Tata letak
2	Kesesuaian media pada pembelajaran dan karakteristik peserta didik	1. Kesesuaian dengan desain materi pembelajaran 2. Kesesuaian dengan karakteristik peserta didik
3	Penentuan bahan media	1. Kekuatan bahan media 2. Kondisi penggunaan bahan media
4	Aspek Bahasa	1. Ketepatan penulisan 2. Ketepatan kalimat
5	Petunjuk penggunaan media	1. Tampilan dan tata letak 2. Bahan buku petunjuk 3. Isi buku petunjuk

Selanjutnya kisi-kisi instrumen angket untuk peserta didik yang mana angket ini dipakai untuk mendapatkan respon peserta didik atas media kokami yang dikembangkan dalam aspek kemenarikan media Kokami dalam uji coba dan uji pemakaian di kelas VII SMP Negeri 6 Singosari. Berikut adalah kisi-kisi angket peserta didik yang ditunjukkan melalui tabel di bawah ini:

Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Instrumen responden peserta didik

Aspek	Indikator
Kemenarikan	1. Desain 2. Bahasa 3. Kualitas pembelajaran 4. Petunjuk penggunaan

Setiap indikator dalam tabel di atas dilengkapi dengan deskriptor yang berfungsi sebagai acuan penilaian lebih rinci terhadap aspek yang divalidasi. Deskriptor ini memuat penjabaran operasional dari indikator, agar memudahkan validator dalam memberikan penilaian secara objektif dan terarah. Deskriptor lengkap dari masing-masing indikator dapat dilihat dalam lampiran penelitian.

F. Teknik Pengumpulan Data

Menurut Rusdin Pohan dalam Saat dan Mania, teknik pengumpulan data merupakan proses yang dilakukan untuk menyatukan informasi atau kebenaran yang didapatkan langsung pada saat di lapangan.¹¹² Metode atau teknik pengumpulan data yang dipakai dalam penelitian ini adalah:

1. Angket

Angket juga sering disebut kuesioner (*questionair*) yaitu daftar pertanyaan sebagai pengukur terhadap orang yang mengisinya. Penggunaan angket dapat mempermudah dalam mengumpulkan data sebagai alat penilaian Media pembelajaran karena jauh lebih praktis, serta menghemat tenaga dan waktu.¹¹³ Penggunaan kuesioner oleh peneliti sebagai lembar penelitian dalam mengetahui kelayakan suatu produk melalui data yang dihasilkan dari instrumen kuesioner kemudian disusun menggunakan skala likert. Angket ini digunakan dalam validasi ahli untuk memperoleh penilaian apakah media Kokami yang dikembangkan telah layak atau tidak. Selain itu juga untuk mengukur kepraktisan pembelajaran melalui responden peserta didik sesudah uji coba pada kelompok kecil maupun sedang.

2. Metode wawancara

Nana Sudjana dalam Moloeng menjelaskan bahwa wawancara adalah metode yang dipakai sebagai penilaian guna mengetahui hasil

¹¹² Sulaiman Saat and Sitti Mania, *Pengantar Metodologi Penelitian Panduan Bagi Peneliti Pemula Dilengkapi Petunjuk Praktis: Penelitian Eksperimen, Penelitian Ex Post Facto Penelitian Survei, Dan Penelitian Tindakan Kelas (PTK)* (Gowa: Pustaka Almaida, 2020), 84.

¹¹³ Anas Sudijono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2008), 84.

belajar atas keinginan, pendapat, keyakinan, apresiasi, prestasi dan lain sebagainya, kemudian keunggulan dari wawancara yakni peneliti dapat menyampaikan jawaban secara mendalam dan bebas karena berkontak langsung dengan narasumber.¹¹⁴ Wawancara juga disebut sebagai percakapan dengan suatu tujuan. Menurut Moleong, dalam sebuah percakapan wawancara terdapat dua pihak, yaitu pewawancara yang berperan mengemukakan pertanyaan, dan terwawancara bertugas memaparkan jawaban dari pertanyaan tersebut.¹¹⁵

Adapun bentuk wawancara yang diterapkan peneliti yaitu menggunakan wawancara semi terstruktur yang bertujuan agar ditemukan permasalahan secara terbuka sehingga narasumber diminta mengajukan ide atau pendapat. Subjek wawancara yaitu para ahli, guru, dan peserta didik (kelompok kecil). Khusus wawancara kepada peserta didik dilakukan dengan wawancara kelompok atau *focus group discussion* sedangkan wawancara guru untuk kebutuhan penelitian. Oleh karena itu, ketiga pihak terkait sebagai sumber informasi untuk memperoleh tanggapan, pandangan, dan pengalaman terhadap media yang dikembangkan demi diperoleh masukkan untuk perbaikan media, menyesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran, serta faktor mempengaruhi kesuksesan ataupun kegagalan dari media yang dikembangkan.

3. Metode dokumentasi

Metode dokumentasi adalah metode yang menjadikan dokumen-dokumen yang variabel atau mengenai hal-hal berupa buku, catatan, kabar, surat, prasasti, transkrip, majalah, dan lain-lain sebagai acuan dalam mengumpulkan data.¹¹⁶ Dokumentasi dapat berupa gambar maupun tulisan, termasuk karya-karya monumental dari para informan. Dokumentasi dengan model tulisan mencakup cerita, catatan

¹¹⁴ Lexi J Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2007), 184.

¹¹⁵ Lexi J Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, 186.

¹¹⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R & D* (Bandung: Alfabeta, 2019), 314.

harian, biografi, serta pedoman dan peraturan. Sementara itu, dokumentasi berbentuk visual meliputi gambar, foto, sketsa, rekaman video, dan jenis lainnya.¹¹⁷

Berkenaan dengan metode ini, peneliti menggunakannya dalam mendapatkan sejumlah data yang belum didapat pada teknik-teknik pengumpulan data sebelumnya serta sebagai pelengkap. Data dokumentasi ini seperti gambar desain media, catatan wawancara, dan termasuk perangkat pembelajaran yang meliputi: modul ajar, bahan ajar, dan instrumen penilaian. Dokumentasi ini juga dapat menjadi bukti empiris saat proses penelitian berlangsung sebagai salah satu cara untuk menverifikasi data.

4. Tes

Tes adalah prosedur atau alat yang dipakai sebagai pengukur atau untuk mengetahui suatu pada suasana, upaya, dan ketentuan yang telah diatur. Adapun tes yang pakai peneliti yaitu melalui tes tulis untuk mengukur literasi materi PAI.¹¹⁸ Tes ini berupa *pretest* dan *posttest* sebagai cara yang fungsinya mengetahui perbandingan tingkat kemampuan peserta didik antara sebelum dan setelah mengaplikasikan media Kokami. Soal *pretest* berdasarkan kapasitas peserta didik yang sesungguhnya, sedangkan *posttest* dipakai untuk melihat apakah ada perubahan kemampuan peserta didik sesudah diadakan pembelajaran menggunakan media Kokami. Oleh karena itu antara isi soal *pretest* dan *posttest* memiliki tingkat kesulitan yang berbeda, maka soal *posttest* tentu lebih sulit.

Soal *pretest* dan *posttest* berupa soal dalam bentuk lembar kertas pilihan ganda atau bukan soal berbasis digital. Oleh karena itu peserta didik akan mengerjakan soal dengan teknik tradisional yaitu

¹¹⁷ Saat and Mania, *Pengantar Metodologi Penelitian Panduan Bagi Peneliti Pemula Dilengkapi Petunjuk Praktis: Penelitian Eksperimen, Penelitian Ex Post Facto Penelitian Survei, Dan Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*, 97.

¹¹⁸ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), 67.

soal yang dibuat kemudian dicetak dikertas dan peserta didik mengisi dengan memilih jawaban menggunakan pulpen serta didukung dengan alat tulisan lainnya.

G. Teknik Analisis Data

Teknis analisis data dalam penelitian ini memakai teknik analisis kuantitatif melalui analisis statistik inferensial. Adapun statistik Inferensial ini digunakan dalam membentuk generalisasi dan menguji hipotesis.¹¹⁹ Supaya diketahui tingkat kevalidan produk yang dikembangkan. Oleh karena itu, dianalisis menggunakan rumus dalam data kuantitatif melalui analisis dalam hal: tingkat kevalidan media Kokami yang dikembangkan, kemenarikan media, serta membandingkan hasil tes sebelum dan setelah digunakannya produk Kokami. Adapun sejumlah teknik analisis data dalam penelitian ini dipaparkan sebagai berikut:

1. Analisis Validitas

Analisis validitas menggunakan skala likert 1-4 berdasarkan lembar validasi. Angket validasi oleh ahli materi dan ahli media menggunakan skala likert untuk menetapkan ketercapaian kriteria dari produk. Adapun rentang skor penilaian skala likert terdapat pada tabel 3.5 di bawah ini:

Tabel 3. 5 Skor Penilaian Skala Likert¹²⁰

Skor	Penilaian
4	Sangat baik
3	Baik
2	Tidak baik
1	Sangat tidak baik

¹¹⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Bisnis* (Bandung: Alfabeta, 2003), 170.

¹²⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Administrasi Dilengkapi Dengan Metode R&D* (Bandung: Alfabeta, 2015), 135.

Adapun untuk nilai pada angket validasi oleh ahli materi dan ahli media kemudian diproses dengan pengoperasian rumus validasi dari Akbar sebagai berikut:¹²¹

$$V = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

Keterangan:

V : Validitas Ahli

Tse : Total skor empiris yang dicapai

Tsh : Total skor maksimal yang diharapkan

Selanjutnya hasil perhitungan tersebut diinterpretasikan dan dikategorisasikan pada tabel 3.6 sebagai berikut:

Tabel 3. 6 Kategori Validasi Produk¹²²

Pencapaian Skor (%)	Kategori Validitas	Keterangan
85,01 – 100,00	Sangat valid	Dapat digunakan tanpa revisi
70,01 – 85,00	Cukup valid	Dapat digunakan, namun perlu revisi kecil
50,01 – 70,00	Kurang valid	Boleh digunakan dengan revisi besar
01,00 – 50,00	Tidak valid	Tidak boleh digunakan

Berdasarkan kriteria pada tabel 3.6 tersebut, pengembangan media Kokami pada Pembelajaran PAI di kelas VII SMP 6 Negeri Singosari Kabupaten Malang dinyatakan cukup valid apabila dapat mencapai nilai minimal 70,01%. Apabila nilai kurang dari atau sama dengan 70,00%, maka diperlukan revisi sesuai saran dari ahli materi dan ahli media.

¹²¹ Sa'dun Akbar, *Instrumen Perangkat Pembelajaran* (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2017), 58.

¹²² Akbar, *Instrumen Perangkat Pembelajaran*, 41.

2. Analisis daya tarik

Analisis ini guna mendapatkan respon peserta didik sebagai hasil penggunaan media kokami yang sudah dikembangkan apakah merasa tertarik atau tidak, oleh karena itu untuk mengetahuinya, maka diberikan penilaian angket kemenarikan dengan memakai skala Guttman. Menurut Sugiyono skala ini dipakai untuk memperoleh jawaban tegas tentang masalah dalam penelitian.¹²³ Dalam skala Guttman jawaban sangat terbatas antara “iya” atau “tidak” untuk jawaban “iya” memiliki nilai 1 dan untuk “tidak” memiliki nilai 0. Dari peroleh skor bisa dianalisis dengan rumus dari Arikunto sebagai berikut.¹²⁴

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

Keterangan:

P : Presentase
 $\sum x$: Jumlah Skor
 Y : Skor Maksimal

Tabel 3. 7 Kriteria Kategorisasi Kemenarikan Produk¹²⁵

Tingkat		
Pencapaian (%)	Kategori	Keputusan Uji
$76 \leq P \leq 100$	Sangat Menarik	Dapat digunakan tanpa revisi
$51 \leq P \leq 75$	Menarik	Dapat digunakan, namun perlu revisi kecil

¹²³ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*, 95.

¹²⁴ Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, 71.

¹²⁵ Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, 70.

$26 \leq P \leq 50$	Kurang Menarik	Boleh digunakan dengan revisi Besar
$0 \leq P \leq 25$	Tidak Menarik	Tidak boleh digunakan

Berdasarkan kriteria pada tabel 3.7 tersebut. Pengembangan media Kokami pada pembelajaran PAI di kelas VII SMP 6 Singosari Kabupaten Malang, dinyatakan menarik apabila $\geq 50\%$ dan apabila nilai kurang dari atau sama dengan 50%, maka harus dilakukan revisi.

3. Analisis efektivitas

Data hasil uji coba dapat diperoleh melalui hasil *pretest* dan *posttest* untuk melihat perkembangan kognitif peserta didik, maka analisis efektivitas ini dipakai untuk menemukan apakah peserta didik memperoleh peningkatan hasil belajarnya setelah digunakan media Kokami tersebut atau justru tidak ada perubahan sebagaimana tes sebelum menggunakan media Kokami.

Pendekatan yang diterapkan dalam analisis ini yaitu analisis N-gain, yang dirancang guna mengukur hasil belajar apakah mengalami peningkatan atau tidak berdasarkan selisih antara skor rata-rata *pretest* dan *posttest*, relatif terhadap skor maksimum yang dapat dicapai.¹²⁶ Oleh karena itu dilakukan perhitungan nilai N-gain, maka didahulukan menghitung nilai rata-rata dari hasil kedua tes tersebut, masing-masing dihitung dengan rumus rata-rata yang telah dijelaskan pada bagian uji validasi dan uji daya tarik.

Nilai rata-rata yang didapat menjadi dasar untuk menentukan sejauh mana peningkatan capaian belajar yang terjadi setelah intervensi pembelajaran menggunakan media Kokami. Dengan membandingkan rata-rata skor *pretest* dan *posttest*, peneliti dapat mengidentifikasi

¹²⁶ Moh. Irma Sukarelawan, Toni Kus Indratno, and Suci Musvita Ayu, *N-Gain vs Stacking: Analisis Perubahan Abilitas Peserta Didik Dalam Desain One Group Pretest-Posttest*, Surya Cahya (Yogyakarta: Suryacahya, 2024), 2-3.

adanya perubahan positif atau tidak dalam pemahaman peserta didik. Adapun cara menghitung perbandingan kedua nilai tersebut menggunakan rumus *N-gain* sebagai berikut:

$$< g > = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor ideal} - \text{skor pretest}}$$

Hasil perhitungan *N-gain* yang sudah didapatkan maka dilakukan perhitungan nilai peserta didik ditentukan kategori *N-gain* melalui tabel berikut:

Tabel 3. 8 Kategori Gain Ternormalisasi Media Kokami¹²⁷

Nilai N-gain	Interprestasi
$-1,00 \leq g < 0,00$	Terjadi penurunan
$g = 0,00$	Tidak terjadi penurunan
$0,0 < g < 0,30$	Rendah
$0,30 \leq g < 0,70$	Sedang
$0,70 \leq g < 1,00$	Tinggi

¹²⁷ Sukarelawan, Indratno, and Ayu, *N-Gain vs Stacking: Analisis Perubahan Abilitas Peserta Didik Dalam Desain One Group Pretest-Posttest*, 11.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Prosedur Pengembangan Media Pembelajaran Kokami dalam Pembelajaran PAI Kelas VII SMP Negeri 6 Singosari

1. Potensi Dan Masalah

Langkah ini sebagai kegiatan awal yang dilaksanakan dalam penelitian ini yaitu menentukan potensi dan masalah dengan cara mengadakan wawancara dengan guru kelas pada tanggal 6 Desember 2024, selanjutnya diadakan observasi di kelas dan wawancara dengan peserta didik pada tanggal 8 Desember 2024 di SMP Negeri 6 Singosari.

2. Pengumpulan Data

Pengumpulan data pada pengembangan media Kokami yaitu berupa analisis kebutuhan, analisis materi ajar dan tujuan pembelajaran.

a. Analisis Kebutuhan

Prosedur ini menjadi langkah awal sebelum melakukan pengembangan media pembelajaran, pada prosedur ini dilaksanakan dua teknik untuk mengumpulkan data awal yaitu analisis kebutuhan berupa pengamatan observasi dan wawancara awal di SMP Negeri 6 Singosari. Adapun temuan-temuan awal sebagai berikut:

1) Temuan dari peserta didik

Hasil menemukan bahwa peserta didik di salah satu kelas yaitu kelas VII mengalami berbagai hambatan pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Permasalahan yang diidentifikasi antara lain:

- a) Rendahnya semangat belajar, ditunjukkan dengan kurangnya keterlibatan aktif dalam kegiatan pembelajaran.
- b) Kemampuan kognitif yang masih lemah, yang terlihat dari ketidakmampuan beberapa peserta didik dalam menjawab pertanyaan dengan benar baik saat proses pembelajaran

maupun ketika ulangan berlangsung terutama pada bab fiqih, Al-Qur'an-Hadits, dan Sejarah Islam.

- c) Perilaku yang mengganggu pembelajaran, seperti bercanda dengan teman sebangku, berbicara sendiri, dan tidak fokus saat guru menyampaikan materi.

2) Temuan dari sisi guru dan media pembelajaran

Berdasarkan hasil temuan yang tertuju pada salah satu guru PAI yang mengampu mata pelajaran di kelas VII yaitu guru PAI masih memakai media pembelajaran yang bersifat konvensional dan terbatas, seperti; buku paket, spidol, dan papan tulis. Selain itu, pendekatan yang digunakan cenderung bersifat satu arah dan kurang melibatkan peserta didik secara aktif. Kondisi ini memperkuat temuan bahwa gaya mengajar dan media yang digunakan belum mampu menstimulasi minat dan keterampilan belajar peserta didik secara optimal, terutama dalam aspek kognitif dan afektif.

3) Kebutuhan akan media pembelajaran inovatif

Berdasarkan temuan awal baik dari guru maupun peserta didik, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran PAI membutuhkan media yang lebih interaktif, visual, dan menarik agar dapat:

- a) Mendukung peserta didik agar lebih praktis menguasai seluruh materi.
- b) Menumbuhkan semangat dan peran aktif peserta didik dalam pembelajaran.
- c) Mendorong perkembangan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik peserta didik.

b. Kajian literatur

Peneliti melakukan pengumpulan informasi lebih lanjut melalui kajian literatur setelah dilakukan identifikasi potensi dan masalah di lapangan,. Tujuan dari tahap ini adalah untuk memperkuat dasar teori, mendalami pendekatan pembelajaran yang relevan, serta

mengidentifikasi desain media yang efektif dan cocok digunakan dalam pembelajaran PAI. Kajian dilakukan terhadap beberapa sumber, antara lain: buku-buku teori pendidikan dan media pembelajaran, selain itu terdapat Jurnal penelitian terdahulu yang membahas penggunaan media visual, kokami yang edukatif, dan pengembangan karakter Islam, Dari hasil pengumpulan informasi tersebut, diperoleh beberapa temuan penting:

- 1) Media kokami dapat dikembangkan untuk sejumlah studi pendidikan termasuk Pendidikan Agama Islam melalui rancangan yang bersifat prosedural yang tentu melalui pendekatan *Research and Development* (R&D).
- 2) Media pembelajaran visual terutama berbasis kokami, terbukti dapat meningkatkan minat dan pemahaman peserta didik karena lebih menarik dan mudah dicerna. Peningkatan tersebut tercipta dengan adanya *game* didalamnya.
- 3) Media pembelajaran kokami melalui prosedur *game*-nya terbukti dapat memberikan keefektivan dalam hasil belajar terutama untuk pembelajaran PAI

Berdasarkan informasi yang telah dikumpulkan, peneliti menyimpulkan bahwa pengembangan media Kokami dalam Karakter Islami merupakan pendekatan yang sesuai dan potensial untuk menjawab kebutuhan pembelajaran PAI, khususnya dalam mendorong semangat belajar dan penguatan nilai karakter peserta didik pada jenjang SMP.

3. Desain Produk

Desain merupakan tahap setelah analisis, yang dimana bertujuan untuk mempelajari masalah. Tahap ini merupakan tahapan mendesain produk media kokami sekaligus perangkat pembelajaran PAI kelas VII dalam Bab fiqih. adapun tahapannya sebagai berikut:

a. Analisis materi dan tujuan pembelajaran PAI kelas VII

Tahap ini ditentukan Bab apa untuk dimasukkan dalam pembelajaran PAI menggunakan media Kokami yang dikembangkan. Bab yang ditentukan tentu sesuai dengan kebutuhan lapangan sehingga peneliti mengangkat tema besar yaitu tentang "rukhsah" yang merupakan Bab fiqih pada semester 2 yang dibahas dalam 1 bab dengan judul Bab nya yaitu "Rukhsah: kemudahan dari Allah dalam beribadah kepada-Nya".

Adapun buku sebagai acuan dalam analisis materi dan tujuan pembelajaran adalah di dalam buku Peserta didik PAI dan Budi Pekerti untuk SMP Kelas VII dan buku Panduan Guru PAI dan Budi Pekerti untuk SMP Kelas VII. Berdasarkan hasil temuan peneliti ditunjukkan melalui tabel berikut:

Tabel 4. 1 Rincian Materi dan Tujuan Pembelajaran Rukhsah¹²⁸

Materi	Materi pokok	Tujuan pembelajaran
Rukhsah: Kemudahan Dari Allah Dalam Beribadah Kepada-Nya	1. Makna rukhsah dalam ibadah. 2. Rukhsah dalam salat, puasa, zakat, dan haji. 3. Hikmah rukhsah.	1. Melalui pembelajaran <i>inquiry</i> , peserta didik dapat menjelaskan makna rukhsah dalam ibadah. 2. Melalui pembelajaran <i>market place</i> , peserta didik dapat mengidentifikasi berbagai rukhsah dalam salat, puasa, zakat, dan haji. 3. Melalui pembelajaran berbasis produk, peserta

¹²⁸ Rudi Ahmad Suryadi and Sumiyati, *Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Untuk SMP Kelas VII* (Jakarta Pusat: Pusat Kurikulum dan Perbukuan Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 2021), 195-196.

didik dapat membuat bagan atau tabel mengenai rukhsah dalam salat, puasa, zakat, dan haji.

Berdasarkan panduan yang tercantum dalam rincian materi dan tujuan pembelajaran rukhsah pada Tabel 4.1, maka dilakukan pengembangan materi ajar serta perumusan tujuan pembelajaran secara sistematis. Hasil rumusan ini digunakan sebagai acuan dalam bahan ajar serta digunakannya media Kokami dalam pembelajaran kepada kelompok kecil maupun sedang nantinya. Selanjutnya susunan materi dan tujuan pembelajaran ditampilkan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

Tabel 4. 2 Hasil Analisis Materi Dan Tujuan Pembelajaran

Priode			
Waktu Pembelajaran	Materi Ajar	Tujuan Pembelajaran	Materi pokok
n			
Pekan Pertama	1. Pengertian Rukhsah	1. Melalui game menggunakan media kokami, peserta didik mampu menjelaskan dan mengkomunikasikan pengertian rukhsah dalam konteks ibadah dan memahami konsep kemudahan yang diberikan oleh Allah SWT.	Kemudahan Dari Allah Dalam Beribadah Kepada-Nya
	2. Dalil-dalil Ruksah		
	3. Sebab-sebab Ruksah		
	4. Macam-Macam Ruksah		
	5. Hikmah Ruksah		
	6. Ruksah Dalam		

Ibadah Shalat	2. Melalui <i>game</i> menggunakan media kokami, peserta didik mampu menyebutkan dan mengkomunikasikan dalil yang memperbolehkan adanya rukhṣah dalam ibadah 3. Melalui <i>game</i> menggunakan media kokami, peserta didik mampu mengidentifikasikan dan mengkomunikasikan dalil yang memperbolehkan adanya rukhṣah dalam ibadah 4. Melalui <i>game</i> menggunakan media kokami, peserta didik mampu mengidentifikasi dan mengkomunikasikan sebab-sebab yang membolehkan
------------------	---

diberikan rukhṣah
dalam pelaksanaan
ibadah.

5. Melalui game
menggunakan
media kokami,
peserta didik
mampu
mengidentifikasi
dan
mengkomunikasika
n hikmah rukhṣah
bagi umat Islam
 6. Melalui game
menggunakan
media kokami,
peserta didik
mampu
menjelaskan dan
mengkomunikasika
n rukhṣah yang ada
dalam ibadah
shalat.
 7. Melalui game
menggunakan
media kokami,
peserta didik
mampu
menjelaskan dan
mengkomunikasika
n penerapan
rukḥṣah dalam
ibadah lebih khusus
-

ibadah shalat,
termasuk kondisi-
kondisi yang
membolehkan
seorang muslim
mendapatkan
kemudahan dalam
pelaksanaannya.

Pekan Kedua	1. Ruksah	1. Melalui <i>game</i>	Kemudaha
	Dalam	menggunakan	n Dari
	Ibadah	media kokami,	Allah
	Shalat	peserta didik	Dalam
	2. Ruksah	mampu	Beribadah
	Dalam	menjelaskan dan	Kepada-
	Ibadah	mengkomunikasika	Nya
	Zakat	n pengertian	
		rukhsah ibadah	
		puasa dan zakat.	
		2. Melalui <i>game</i>	
		menggunakan	
		media kokami,	
		peserta didik	
		mampu	
		mengidentifikasi	
		dan	
		mengkomunikasika	
		n kondisi	
		diperbolehkan	
		seseorang	
		mendapat	
		keringanan	
		(rukhsah) dalam	

-
- menjalankan
ibadah puasa.
3. Melalui *game*
menggunakan
media kokami,
peserta didik
mampu
menyebutkan dan
mengkomunikasikan
jenis-jenis
rukhsah dalam
puasa bagi orang
sakit, musafir,
wanita haid/nifas,
wanita
hamil/menyusui,
dan orang tua renta.
4. Melalui *game*
menggunakan
media kokami,
peserta didik
mampu
mengidentifikasi
dan
mengkomunikasikan
bentuk pengganti
puasa sesuai
dengan kondisi
masing-masing
(qadha atau
fidyah).
5. Melalui *game*
menggunakan
-

media kokami,
peserta didik
mampu
menjelaskan dan
mengkomunikasikan
bentuk rukhsah
dalam membayar
zakat fitrah, baik
dalam bentuk
wakil, bentuk
pembayaran,
maupun waktu
pembayaran.

Pekan Ketiga	1. Pengertian Ibadah Haji	1. Melalui gambar, tanya jawab serta diskusi kelas, peserta didik mampu memahami pengertian ibadah haji.	Kemudahan Dari Allah
	2. Rukhsah dalam ibadah haji	2. Melalui gambar, tanya jawab serta diskusi kelas, peserta didik mampu memahami keutamaan ibadah haji berdasarkan dalil Al-Qur'an dan Hadits Nabi SAW.	Dalam Beribadah Kepada-Nya
		3. Melalui <i>game</i> menggunakan media kokami, peserta didik	

mampu
menjelaskan dan
mengkomunikasikan
rukhsah
(keringanan
hukum) dalam
pelaksanaan ibadah
haji.

4. Melalui *game*
menggunakan
media kokami,
peserta didik
mampu
menyebutkan dan
mengkomunikasikan
jenis-jenis
rukhsah dalam
ibadah haji, seperti
perwakilan haji,
dam, serta pilihan
tata cara haji (Ifrad,
Tamattu', dan
Qiran).

5. Melalui *game*
menggunakan
media kokami,
peserta didik
mampu
menganalisis dan
mengkomunikasikan
jenis-jenis
diperbolehkannya
rukhsah dalam

ibadah haji, seperti
sakit, usia lanjut,
atau keadaan
darurat.

b. Mendesain langkah-langkah penggunaan media game kokami

Pada tahap ini ditentukan cara penggunaan media kokami sebagai acuan dalam kegiatan pembelajaran untuk dimasukkan pada modul ajar nantinya . Aturan dan tata cara penggunaan *game* ditentukan pada tahap ini melalui rancangan langsung oleh peneliti dengan memasukkan *game* kompetitif dimana seluruh peserta didik yang terbagi dalam kelompok yang kemudian diadakan kompetisi dan menentukan pemenang dalam setiap pertemuannya. Berikut langkah-langkahnya:

- 1) Membagi kelompok dan menentukan ketua kelompok.
- 2) Setiap kelompok diwakilkan ketua kelompok untuk mengambil amplop yang berisi 2 kartu: kartu 1 kartu memuat materi dan kartu 2 memuat pertanyaan.
- 3) Setiap kelompok diberikan waktu untuk memahami materi dan pertanyaan (jawaban dan materi tidak boleh di salin).
- 4) Semua kartu kemudian dimasukkan kembali di amplop dan diacak kedalam Kotak Kokami.
- 5) Setiap ketua kelompok mengambil kembali amplop yang telah di acak (pastikan bukan amplop sendiri yang diambil).
- 6) Setiap kelompok diberi waktu memahami materi dan pertanyaan dalam kartu kelompok lain.
- 7) Setiap kelompok diberi waktu untuk bertanya sesuai pertanyaan dalam kartu kelompok lain dan kelompok yang memiliki kartu tersebut wajib untuk menjawab.
- 8) Jika pertanyaan dapat dijawab maka akan mendapatkan point.

- 9) Jika jawaban kurang maka kelompok lain bisa menambahkan untuk memperoleh point tambahan.
- 10) Jika semua pertanyaan kelompok telah dilalui maka dilanjutkan pada babak rebutan untuk memperoleh point maksimal, dimana pertanyaan langsung diberikan oleh guru.
- 11) Skor terbanyak akan menjadi sang juara kelas.

Cara dan aturan yang dipaparkan bisa diambil pemahaman bahwa media pembelajaran kokami mengandung aturan-aturan yang sistematis dan jelas, tentu membantu peserta didik secara aktif memecahkan masalah melalui komunikasi dan kerja sama yang baik melalui game kompetisi.

Selanjutnya, pada tahap ini juga disusun buku panduan penggunaan media Kokami yang diberi nama "Buku Petunjuk Kokami". Buku petunjuk ini sangat penting sebagai panduan untuk guru dan peserta didik dalam menggunakan media Kokami. Berkenaan dengan ini, selain mengembangkan media Kokami juga dibuatkan buku petunjuk agar penggunaannya dapat dipahami dengan baik oleh seluruh pihak terkait.

Buku petunjuk sendiri menyajikan beberapa informasi yang meliputi: definisi media kokami, sejarah, tujuan, serta cara penggunaannya. Selain itu desain buku petunjuk dibuat dengan menarik dan memberikan kenyamanan guru dan peserta didik, oleh karena itu dengan ukuran font meliputi: isi 10, sub topik 12,8, dan topik 18,8. Adapun sejumlah desain buku petunjuk sebagai berikut:



Gambar 4. 1 Desain Sampul Buku Petunjuk



Gambar 4. 2 Contoh Desain Isi Buku Petunjuk

Adapun cara pembuatan buku petunjuk kokami setelah didesain dengan Canva:

- 1) Jenis cetakan berbentuk *booklet* dengan hal depan belakang.
- 2) Ukuran cetak yaitu 12,8 x 19,2 cm.
- 3) Cetak Cover menggunakan kertas AP 260 sedangkan untuk halaman isi menggunakan kertas AP 210

c. Membuat modul ajar

Tahap ini dilakukan sebelum pengembangan bahan ajar karena didalamnya mempunyai tujuan pembelajaran yang perlu dicapai dengan menggunakan media Kokami yang dikembangkan. Modul ajar merupakan perangkat ajar yang dikembangkan berdasarkan Capaian Pembelajaran (CP), dimaksudkan sebagai panduan dalam melaksanakan pembelajaran. Modul ini terlebih dahulu disusun dan

dianalisis karena merupakan kerangka besar yang mencakup strategi pembelajaran agar menjadi pendukung dan acuan dalam pengembangan bahan ajar meliputi isi dan struktur penyusunan bahan ajar. Modul ajar biasanya mencakup:

- 1) Tujuan pembelajaran
- 2) Materi pokok
- 3) Langkah-langkah kegiatan
- 4) Penilaian
- 5) Metode dan model pembelajaran
- 6) Kegiatan pembelajaran, meliputi kegiatan pendahuluan, inti, dan penutup.
- 7) Penilaian
- 8) Media dan sumber belajar.

d. Mengembangkan bahan ajar

Tahapan ini dibuatkan bahan ajar melalui pengembangan yang diperoleh dari berbagai sumber untuk memperdalam sesuai kebutuhan pembelajaran PAI yang selanjutnya dibuatkan desain gambar yang relevan untuk memperjelas informasi atau pesan yang disampaikan di dalam bahan ajar sesuai dalam modul ajar. Agar lebih spesifik terkait isi dalam bahan ajar dapat ditunjukkan pada point-point berikut:

- 1) Terdapat cover dengan judul topik utama identitas peneliti
- 2) Kata pengantar, berisi sambutan dari penulis atau penyusun modul. Di dalamnya dijelaskan latar belakang penyusunan modul, tujuan penulisan, serta harapan agar modul ini berguna bagi pengajar dan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.
- 3) Daftar isi, Menyajikan susunan topik dan subtopik beserta nomor halaman. Tujuannya untuk memudahkan pembaca dalam menavigasi isi modul dan mencari materi tertentu dengan cepat.
- 4) Peta Konsep, Menampilkan gambaran visual atau skema yang memperlihatkan hubungan antar materi yang nantinya dipelajari.

Peta konsep membantu memahami struktur dan alur pembelajaran secara menyeluruh.

- 5) Pendahuluan Berisi beberapa komponen penting sebelum masuk ke materi inti:
 - a) Standar Kompetensi, ini sebagai acuan utama dari hasil pembelajaran yang ingin dicapai peserta didik setelah mengikuti pembelajaran.
 - b) Deskripsi bahan ajar, menjelaskan secara singkat isi dan ruang lingkup modul, termasuk pokok bahasan dan tujuan umum pembelajaran.
 - c) Waktu estimasi waktu yang dibutuhkan untuk menyelesaikan seluruh materi dalam modul ini.
 - d) Prasyarat, Menyebutkan materi atau kemampuan yang harus dimiliki peserta didik sebelum memulai pembelajaran dalam modul ini.
 - e) Petunjuk pemanfaatan modul, sebagai arahan bagi pembaca yaitu peserta didik atau guru menggunakan modul ini secara efektif selama proses pembelajaran.
 - f) Tujuan Akhir, menjelaskan hasil pembelajaran akhir yang diharapkan dari peserta didik setelah menyelesaikan modul.
 - g) Evaluasi Penguasaan Standar Kompetensi, menyediakan latihan awal atau *pre-test* guna mengidentifikasi tingkat penguasaan awal peserta didik atas materi yang nantinya dipelajari.
- 6) Pembelajaran, ini disebut sebagai tahap atau pertemuan seperti pembelajaran 1, 2, dan 3. Setiap pembelajaran menyajikan isi yang meliputi:
 - a) Tujuan Kegiatan Pembelajaran, menjelaskan target yang harus dicapai peserta didik diakhir pembelajaran pertama (1).
 - b) Gambar yang diamati dan wawasan keislaman, kajian ini peserta didik dituntun untuk mengamati sebuah gambar atau

ilustrasi yang berkaitan dengan kondisi-kondisi tertentu atau contoh-contoh gambar berkaitan dengan materi. Adapun wawasan keislaman sebagai penjelasan awal secara umum dalam membuka pemahaman peserta didik tentang materi yang akan dibahas.

- c) Uraian Materi, Menjelaskan materi secara rinci.
 - d) Rangkuman, Ringkasan inti dari pembelajaran kedua.
 - e) Kuis Kelompok, Aktivitas evaluasi dalam bentuk kerja kelompok.
 - f) Setiap point-point diajak untuk mempelajari masing-masing aktivitas melalui gambar-gambar perintah ”aktivitas”
- 7) Evaluasi, point ini setelah semua pembelajaran/tahapan secara tuntas dan dilewati, yang mana evaluasi ini berisi kumpulan soal atau tes yang dipakai untuk menguji tingkat kemampuan peserta didik dari semua materi yang sudah dilalui dalam bahan ajar atau disebut *post-test*. Selain itu juga terdapat Kunci jawaban Soal *Post-test*, Menyediakan jawaban dari soal evaluasi yang telah diberikan, berfungsi untuk koreksi dan refleksi peserta didik.
- 8) Daftar Pustaka, menyebutkan referensi atau sumber literatur yang digunakan dalam penyusunan modul sebagai bentuk pertanggungjawaban ilmiah.

Merujuk pada pemaparan di atas, maka dapat dilihat bahwa seluruh bahan ajar dibuat dengan tampilan semenarik mungkin serta informasi yang disampaikan memiliki visual pendukung. selanjutnya ditarik juga kesimpulan bahwa pengembangan bahan ajar dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dilakukan secara sistematis dan terstruktur dengan merujuk pada sejumlah komponen yang ada dalam modul ajar. Proses ini melibatkan penyusunan elemen-elemen penting seperti peta konsep, uraian materi, evaluasi, hingga petunjuk penggunaan, yang semuanya bertujuan untuk memudahkan peneliti dalam mengajar serta meningkatkan pemahaman peserta didik.

Penambahan visualisasi dan aktivitas dalam bahan ajar juga menjadi strategi penting untuk memperjelas pesan dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna.

e. Membuat lembar paket soal dan materi

Lembar-Lembar paket soal dan materi secara umum berfungsi untuk memasukkan topik dan bahan utama dalam kegiatan diskusi pembelajaran dalam setiap pertemuan berdasarkan perancangan modul ajar dan bahan ajar. Lembar ini dibuat sebelum dilakukan desain media kokami sebab jumlah komponen kartu dan amplop Kokami ditentukan dari lembar paket soal dan materi. Adapun fungsi lembar ini secara khusus sebagai berikut:

- 1) Panduan dalam menentukan materi dan pertanyaan untuk dimasukkan pada sajian dalam komponen media Kokami.
- 2) Bahan belajar bagi peserta didik sekaligus sebagai persiapan dalam kegiatan diskusi kelas.
- 3) Bahan bacaan selama kegiatan pembelajaran di kelas hingga sebelum kegiatan *game* kokami berlangsung.

Berdasarkan keberfungsian lembar paket soal dan jawaban, maka lembar ini haruslah disusun dengan tepat dan dengan bahasa yang tepat pula berdasarkan bahan ajar yang telah disusun sebelumnya. Cara penyusunan lembar ini meliputi:

- 1) Menentukan daftar indikator materi pada setiap pertemuan.
- 2) Menentukan jumlah materi dan soal yang terbagi dalam 3 pertemuan.
- 3) Bentuk soal berupa uraian yang mendorong kemampuan berfikir kreatif dan inovatif.
- 4) Menentukan kode materi dan soal.
- 5) Paket soal dan materi dibuat dalam bentuk lembar tabel-tabel.

f. Mendesain media

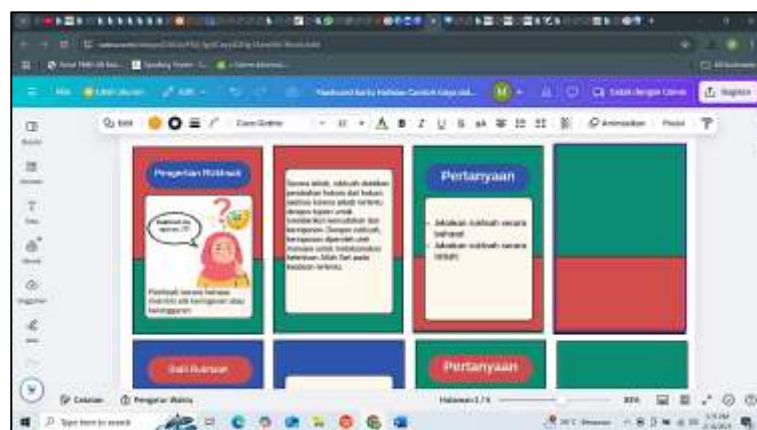
Tahap ini dilakukan desain semua komponen media kokami yang meliputi 3 komponen yaitu: kartu, amplop, dan kotak. Seluruh

komponen Kokami tersebut didesain dengan menggunakan canva secara tepat berdasarkan ide dan rancangan yang menarik dan nyaman digunakan. adapun konsep warna yang digunakan adalah perpaduan empat warna merah, hijau, biru, dan jingga. Berikut pemaparannya:

1) Kartu kokami

Pada tahap ini dimasukkan materi dan pertanyaan dari lembar paket soal dan pertanyaan serta membuat gambar relevan untuk dimasukkan dalam kartu. Adapun kartu yang didesain yaitu kartu yang terdiri atas 1 kartu berisi pertanyaan dan 1 kartu berisi materi. Selanjutnya kedua kartu tersebut menjadi satu paket yang kemudian dimasukkan dalam amplop nantinya.

Desain gambar dibuat dengan semenarik mungkin dan sesuai kebutuhan pembelajaran serta menentukan font berupa font isi 10 dan judul 13. Adapun gambar yang sudah didesain kemudian dimasukkan dalam materi kelompok pada setiap pertemuan, berikut contoh gambar hasil desain pembagian materi dan pertanyaan serta gambar yang relevan:



Gambar 4. 3 Desain Kartu Menggunakan Canva

Adapun pembuat kartu kokami setelah didesain dengan canva:

a) Print dengan kertas AP 260.

- b) Hasil *print* kemudian digunting sesuai ukuran desain (12 x 8,4 cm) sehingga membentuk kartu yang saling berpasangan.
- c) Pastikan setiap hasil gunting telah memiliki sepasang kartu (2 lembar untuk 1 kartu) baik kartu materi maupun pertanyaan serta memperhatikan urutan materinya.
- d) Menyediakan kertas karton *hard board* no.30 dengan ukuran A4 Size (21 x 29,7) dengan tebal 2 mm. kertas tersebut dipotong menggunakan kater dengan ukuran (13 x 9,5).
- e) Setiap sisi dari lembar kertas karton *hard board* yang telah dipotong kemudian ditutupi dengan kertas karton putih biasa (dilekatkan dengan lem fox) sehingga membentuk seperti bingkai.
- f) Lembaran kartu yang sudah digunting tadi kemudian ditempelkan pada kertas karton *hard board* diposisi tengah
- g) Lembaran kartu tersebut ditempel dibagian depan dan belakangnya kertas karton *hard board* sesuai pasangannya menggunakan lem fox sehingga menentukan bagian depan dan belakang dalam satu kartu.
- h) Semua kartu yang selesai dibuat selanjutnya disusun secara berpasangan lagi berupa materi dan pertanyaan.

2) Amploap kokami

Amploap kokami ini juga dibuat dengan canva dan menentukan ukuran, warna, dan bentuk yang menarik, adapun cara pembuat amploap kokami setelah didesain dengan canva:

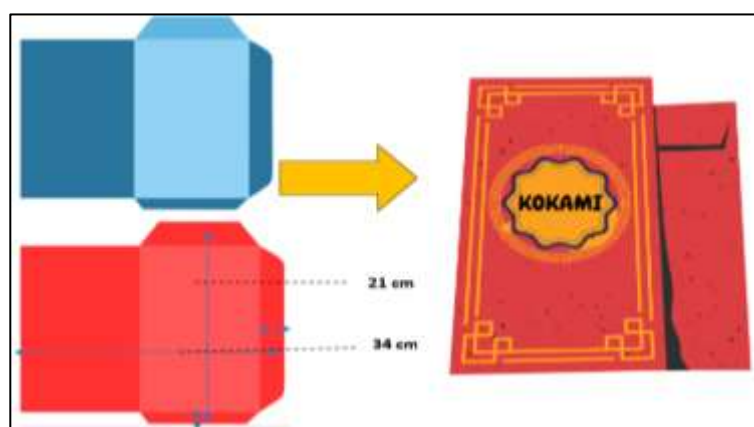
- a) *Print* depan kertas AP 260 yang telah didesain dengan warna warni yaitu warna merah, orange, hijau dan biru. Pastikan warna belakang juga selaras namun lebih pudar dari warna kertas utama (desain ampoap).
- b) Selanjutnya digunting sesuai ukuran desain.

- c) Dilipat bagian-bagian yang membentuk amploap dan digunting bagian pinggir dengan ukuran yang ditentukan sesuai desain.
- d) Setelah digunting selanjutnya dilipat dan direkatkan dengan *double tipe*.
- e) Setiap amploap dibuat sesuai kebutuhan (menyesuaikan jumlah kelompok setiap pertemuan pembelajaran).

Berdasarkan cara pembuatan yang disampaikan di atas selanjutnya ditunjukkan dalam bentuk desain canva dan contoh hasil desain amploap Kokami melalui gambar berikut:



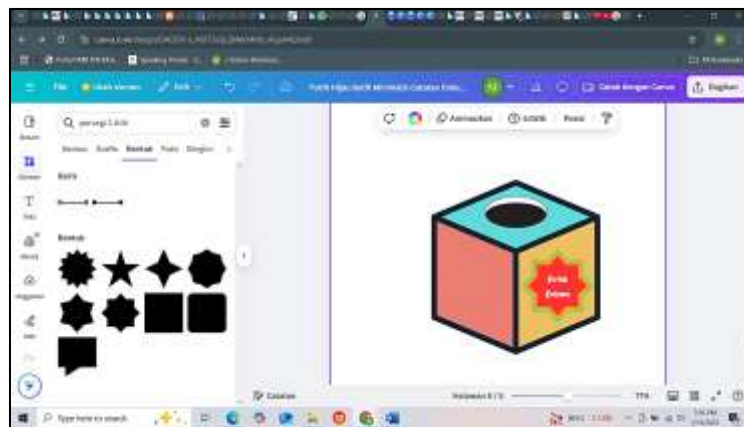
Gambar 4. 4 Desain Amploap Kokami Menggunakan Canva



Gambar 4. 5 Hasil Desain Amploap Kokami Menggunakan Canva

3) Kotak kokami

Kotak kokami menjadi komponen yang penting sebagai wadah dimasukkan amplop-amplop sehingga harus teliti desain untuk memperoleh fungsinya. Oleh karena itu dalam desain kotak ini tidak hanya dari segi bentuk, ukuran, dan warna tetapi juga yang terpenting adalah kemudahan penggunaannya bagi guru dan peserta didik. Berikut desain kotak kokami menggunakan canva:



Gambar 4. 6 Desain Kotak Kokami Menggunakan Canva

Adapun cara pembuatan kotak Kokami setelah didesain dengan canva sebagai berikut:

- a) Menyediakan kertas AP 260 dengan print polos berwarna yaitu warna merah, orange, hijau dan biru.
- b) Print gambar laber bertuliskan "Kotak Kokami" yang telah didesain dan menempatkan sebagai penentu bagian depan kotak kokami.
- c) Memotong sesuai ukuran desain dan ditempelkan pada kotak (kardus Aqua botol besar) menggunakan double tipe, caranya:
 - (1) Posisikan kardus yang bisa dibuka atas bawah, kemudian tentukan bagian atasnya untuk dibelah bagian 4 rusuk untuk membentuk ukuran kotak yang ditentukan.

- (2) Empat rusuk samping kotak kemudian dibelah menggunakan katek dari atas ke tengah hingga membentuk ukuran yang ditentukan.
 - (3) Masing-masing permukaan atasnya ditarik dan disusun menumpuk sehingga membentuk permukaan kotak yang baru yang kemudian direkatkan dengan lakban.
 - (4) Bagian atas yang dipotong tadi kemudian diposisikan di bawah sehingga bagian atasnya itu (sebelumnya dibawah) dapat dipotong melingkar dengan cetakan yang melingkar.
 - (5) Cetakan tersebut kemudian dilingkari dengan pensil dan dipotong dengan katek secara tepat.
- d) Setiap permukaan kotak ditempelkan kertas AP 260 dengan warna yang berbeda dimasing-masing permukaan kotak dengan *double type*.
 - e) Menentukan juga bagian depan kotak untuk menempelkan kertas AP 260 yang bertuliskan label "Kotak Kokami" yang sudah di*print*.
 - f) Setiap rusuk kotak kemudian direkatkan lakban sehingga lebih rapi termasuk setiap pinggiran dari lubang kotak sebagai pintu keluar masuknya amplop Kokami

4. Validasi Produk

a. Validasi ahli materi

Produk yang sudah didesain dan dibuat supaya bisa disentuh, dilihat, dan berbentuk nyata, kemudian produk Kokami divalidasi oleh ahli materi yaitu Bapak Dr. H. Sudirman Nahrawi, M.Ag selaku Dosen Prodi Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang pada tanggal 17 April 2025. Ahli materi menilai tiga aspek antara lain aspek materi, aspek pembelajaran, dan aspek bahasa. Adapun hasil validasi ahli materi berupa kokami pada

pembelajaran PAI dalam BAB Fiqih yaitu rukhsah pada kelas VII sebagai berikut:

Tabel 4. 3 Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek Dan Indikator	Presentase (%)
1	Aspek Materi	
	Muatan materi kokami	93,7%
	Kelengkapan dan kebenaran konsep	95,8%
	Kesesuaian dengan Karakteristik Peserta Didik	93,7%
2	Aspek Pembelajaran	
	Kesesuaian dengan model/strategi pembelajaran	100%
	Dukungan terhadap aktivitas belajar peserta didik	88,8%
	Keterlibatan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor	100%
3	Aspek Bahasa	
	Ketepatan penulisan	100%
	Ketepatan kalimat	88,8%
Total Skor		760,8
Skor Maksimal		800

Adapun untuk nilai pada angket validasi oleh ahli materi selanjutnya diproses dengan memakai rumus validasi dengan perhitungan dan diperoleh nilai rata-rata sebagai berikut:

$$V = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

$$\begin{aligned}
 V &= \frac{760,8}{800} \times 100\% \\
 &= 95,1\%
 \end{aligned}$$

Mengacu pada tabel 4.3 bahwa validasi media kokami dengan perolehan rata-rata 95,1% menunjukkan bahwa media tersebut sangat valid sehingga dapat dipakai tanpa perlu revisi. Masukan dari ahli materi yaitu: penambahan glosarium setiap pembelajaran 1, 2, dan 3, kemudian kedua yaitu menambahkan nama sub bab pada pembelajaran 3. Masukkan oleh ahli materi tersebut disampaikan menggunakan data kualitatif dan dipaparkan melalui tabel berikut:

Tabel 4. 4 Saran dan Masukan Ahli Materi

Komponen	Saran dan masukan
Masukkan untuk Komponen - ”Penyajian materi (bahan Ajar)” meliputi: - Memperbaiki font tulisan - Pada pembelajaran 3 menambahkan sub tema tentang rukhsah haji	Memperbaiki font tulisan ayat Al- Qur’an dengan spasi 16 - Pada pertemuan ketiga sudah tampak materi yang dikembangkan yaitu tentang ”rukhsah ibadah haji” namun perlu disampaikan sub pembelajarannya agar menunjukkan materi yang dikembangkan.

b. Validasi ahli media

Hasil angket validasi ahli media akan memberikan data kuantitatif untuk memberikan penilaian terhadap kelayakan media kokami melalui lembar angket 13 butir pernyataan yang dikembangkan berdasarkan indikator kelayakan media. Validasi media dilaksanakan pada tanggal 29 April 2025 oleh Dosen Jurusan Magister Pendidikan Agama Islam, Universitas Negeri Malang yaitu Ibu Dr. Hj. Samsul Susilawati dan hasil validasi oleh ahli media bisa dilihat dalam paparan tabel 4.5. sebagai berikut:

Tabel 4. 5 Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek Dan Indikator	Presentase (%)
1	Aspek Tampilan (Visual/Desain Grafis)	
	Gaya desain	90%
	Tata letak	88,8%
2	Aspek kesesuaian media dengan materi PAI dan karakteristik peserta didik	
	Kesesuaian dengan desain materi pembelajaran	88,8%
	Kesesuaian dengan karakteristik peserta didik	100%
3	Aspek Penentuan bahan media	
	Kekuatan bahan media	93,7%
	Kondisi Penggunaan bahan media	100%
4	Aspek Bahasa	
	Ketepatan penulisan	100%
	Ketepatan kalimat	88,8%
5	Aspek petunjuk penggunaan media	
	Tampilan dan tata letak	88,8%
	Bahan buku petunjuk	88,8%
	Isi buku petunjuk	88,8%
Total Skor		1.016,6
Skor Maksimal		1100

Adapun untuk nilai pada angket validasi oleh ahli media selanjutnya diolah dengan menggunakan rumus validasi dengan perhitungan dan diperoleh nilai rata-rata sebagai berikut:

$$V = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

$$V = \frac{1.016,6}{1100} \times 100\%$$

$$= 92,4 \%$$

Berdasarkan pemaparan data hasil validasi ahli media dalam tabel 4.5 bahwa hasil validasi terhadap media kokami memperoleh rata-rata 92,4 menunjukkan bahwa media tersebut sangat valid sehingga bisa digunakan tanpa revisi. Adapun masukan dari ahli media yaitu pada sajian gambar kartu Kokami dan bahan ajar harus sesuai dengan identitas sekolah SMP dan untuk cover bahan ajar diganti berdasarkan ketentuan penelitian pengembangan. Berdasarkan masukan oleh ahli media selanjutnya disampaikan dalam data kualitatif yang disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4. 6 Saran dan Masukan Ahli Materi

Komponen	Saran dan masukan
Tampilan (Visual/Desain Grafis) tata letak	- Pada sampul tidak perlu dimasukkan nama SMP 6 Singosari Malang tapi justru dimasukkan identitas peneliti yang meliputi ; di bawah nama dan NPM langsung dimasukkan Pascasarjana UIN Maulana Malik Ibrahim Malang dan di bawahnya magister pendidikan agama Islam dan dibawahnya lagi tahun ajaran sekarang yaitu 2025 - Masukan pada topik ini akan lebih bagus apabila tampilan gambar pada produk maupun bahan ajar itu sesuai dengan identitas sekolah SMP dengan karakter peserta didik kelas 7 misalnya gambar berupa peserta didik berpakaian SMP dan guru

	sesuai dengan tema materi PAI yaitu Rukhsah - Kartu kokami juga harus menampilkan identitas sekolah sesuai bahan ajar maka untuk warna dan karakter gambar pun harus menyesuaikan dengan lingkup sekolah SMP dengan perpaduan budaya Islam. Warna dari identitas sekolah itu tentu berwarna putih biru maka gambar yang ditampilkanpun diusahakan dengan warna tersebut serta menampilkan peserta didik atau guru dalam gambar, untuk tata caranya bisa dipelajari dengan menggunakan canva
Bahasa	Pada bahan ajar itu diperlukan untuk tambahan "glosarium" pada setiap pembelajaran (materi dalam pertemuan) sehingga terdapat kata-kata sulit pada materi PAI ini sehingga dapat dijelaskan melalui daftar kata pada glosarium. Adapun glosarium ini berupa daftar istilah atau kata khusus yang diurutkan secara alfabet dan disertai dengan definisinya atau penjelasannya. Penempatannya setelah rangkuman artinya pada pembelajaran 1, 2, dan 3 harus ada glosariumnya

5. Revisi Produk

Berdasarkan dari hasil validasi oleh ahli materi memperoleh hasil 95,1% dengan saran atau masukan yaitu menambahkan glosarium dari semua bahan ajar setiap pekan pembelajaran (pembelajaran 1, 2, dan 3) dan menambahkan 1 sub bab pada pembelajaran tentang rukhsah dalam ibadah haji. Sedangkan pada hasil validasi oleh ahli media mendapatkan hasil 92,4% dengan saran atau masukan yaitu gambar yang disajikan harus sesuai dengan karakteristik dan identitas sekolah SMP, selain itu untuk sampul bahan ajar sesuai aturan dalam penelitian pengembangan. Adapun hasil revisi ditunjukkan pada tabel berikut

Tabel 4. 7 Hasil Revisi Berdasarkan Masukan Ahli Materi

Bentuk revisi	Sebelum	Sesudah
Menambahkan nama sub tema pada pertemuan 3		

Bahan
ajar
menampil-
kan
identitas
sekolah
SMP

PEMBELAJARAN 1

Tujuan Kegiatan Pembelajaran

1. Menjelaskan pengertian rukhshah dalam konteks ibadah.
2. Memahami konsep karamah yang diberikan oleh Allah SWT.
3. Menyebutkan dalil yang memperbolehkan adanya rukhshah dalam ibadah.
4. Mengidentifikasi sebab-sebab yang membolehkan diberikan rukhshah dalam pelaksanaan ibadah.
5. Menyebutkan dan menjelaskan rukhshah yang ada dalam ibadah shalat.
6. Memahami dan menerapkan rukhshah dalam ibadah lebih khususnya shalat, termasuk kondisi-kondisi yang membolehkan seorang muslim mendapatkan karamah dalam pelaksanaannya.

AKTIVITAS 1.1

Amatilah dan renungkan gambar dibawah ini!

Balasan Untuk Orang MALAS SHOLAT

Gambar 1. Malas shalat

Gambar 2. Allah menguji orang-orang yang malas shalat

Belajar melalui kuis Interaktif Modul PIR SMP

AKTIVITAS 1.2

Jawablah pertanyaan pada tabel dibawahnya dengan tepat!

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Sebab apa yang bisa membuat shalat terganggu?	1
2	Apakah shalat yang terganggu itu sah?	2

Gambar 3. Shalat di rumah sakit

Gambar 4. Shalat dalam kondisi sakit

PEMBELAJARAN 1

Tujuan Kegiatan Pembelajaran

1. Menjelaskan pengertian rukhshah dalam konteks ibadah dan memahami konsep karamah yang diberikan oleh Allah SWT.
2. Menyebutkan dalil yang memperbolehkan adanya rukhshah dalam ibadah.
3. Mengidentifikasi sebab-sebab yang membolehkan diberikan rukhshah dalam pelaksanaan ibadah.
4. Menyebutkan dan menjelaskan rukhshah yang ada dalam ibadah shalat.
5. Memahami dan menerapkan rukhshah dalam ibadah lebih khususnya shalat, termasuk kondisi-kondisi yang membolehkan seorang muslim mendapatkan karamah dalam pelaksanaannya.

AKTIVITAS 1.1

Amatilah dan renungkan gambar dibawah ini!

Balasan Untuk Orang Yang MALAS SHOLAT

Gambar 1. Malas shalat

Gambar 2. Allah menguji orang-orang yang malas shalat

Belajar melalui kuis Interaktif Modul PIR SMP

AKTIVITAS 1.2

Jawablah pertanyaan pada tabel dibawahnya dengan tepat!

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Kapan orang bisa mendapat karamah?	1
2	Apakah orang yang malas shalat itu sah?	2
3	Apakah orang yang malas shalat itu sah?	3

Gambar 3. Shalat di rumah sakit

Gambar 4. Shalat dalam kondisi sakit

A. Pengertian Rukhah



Rukhah secara bahasa memiliki arti atau kelompok. Secara istilah, rukhah diartikan perubahan hukum dari hukum aslinya karena sebab tertentu dengan tujuan untuk memberikan kemudahan dan keringanan. Dengan rukhah, keringanan di maksudkan untuk memudahkan tuntutan Allah kepada manusia.

Gambar 6. Wanita dengan istilah rukhah

Pengertian rukhah di atas berkaitan dengan melakukan perbuatan yang ditetapkan dengan dalil yang menghendaki hukum wajib, seperti berbuka puasa bagi musafir (orang yang melakukan perjalanan), atau yang bertentangan dengan dalil yang menghendaki hukum haram (maksiat) seperti meninggalkan shalat karena hujan dan lainnya.

B. Dalil diperbolehkannya Rukhah

Terdapat ayat Al-Qur'an dan hadits yang menjelaskan tentang rukhah. Hukum menjadi al-Idharah (dibolehkan) karena berdasarkan atas keterpaksaan, dalam pengertian ayat Al-Qur'an sebagai berikut:

لَا يُكْفِي إِلَّا هَلَالُهَا لَا كَيْفَ زَكَاةً أَوْ كَيْفًا

"Allah tidak mensyaratkan saurang melakukan suatu dengan kesempurnanya. Dia mensyaratkan (pukuk) dari (dibolehkan) yang dibolehkannya dan dia mensyaratkan (halal) dari (dibolehkan) yang diperbolehkannya." (Q.S. al-Baqarah/2: 286).

Gambar 7. Mari kita

Belajar untuk memahami

Modul PAU SMP



Ayat tersebut menjelaskan bahwa Allah SWT memberi ujian kepada umatnya, maka Allah membolehkan atau mengizinkan dan tidak mensyaratkan. Kebiasaan yang dilakukan seseorang akan kembali sebagai paksa untuk diri. Oleh karena itu Islam memberikan keringanan dan kemudahan sebagai anugerah yang berharga.

C. Sebab-sebab rukhah



Gambar 8. Mempertanyakan sebab Rukhah

D. Momen-momen Rukhah

Rukhah terbagi dua macam, yaitu:

1. Rukhah yang Mengandung Ijtihad (Kebiasaan), maka sahnya seseorang melakukan rukhah atau rukhah dapat dipertahankan seseorang. Apabila rukhah itu lebih baik.

Contohnya, musafir tidak berpuasa pada bulan Ramadhan.



Gambar 9. Orang sedang ijtihad



Gambar 6. Cara bertanya tentang rukhah

Rukhah secara bahasa memiliki arti keringanan atau keringanan. Secara istilah, rukhah diartikan perubahan hukum dari hukum aslinya karena sebab tertentu dengan tujuan untuk memberikan kemudahan dan keringanan. Dengan rukhah, keringanan diperbolehkan oleh manusia untuk melaksanakan tuntutan Allah SWT pada manusia tertentu.

Pengertian rukhah di atas berkaitan dengan melakukan perbuatan yang ditetapkan dengan dalil yang menghendaki hukum wajib, seperti berbuka puasa bagi musafir (orang yang melakukan perjalanan), atau yang bertentangan dengan dalil yang menghendaki hukum haram (maksiat) seperti meninggalkan shalat karena hujan dan lainnya.

B. Dalil diperbolehkannya Rukhah

Terdapat ayat Al-Qur'an dan hadits yang menjelaskan tentang rukhah sebagai hukum aslinya. Hukum menjadi al-Idharah (dibolehkan) karena berdasarkan atas keterpaksaan, dalam pengertian ayat Al-Qur'an sebagai berikut:

لَا يُكْفِي إِلَّا هَلَالُهَا لَا كَيْفَ زَكَاةً أَوْ كَيْفًا

"Allah tidak mensyaratkan saurang melakukan suatu dengan kesempurnanya. Dia mensyaratkan (pukuk) dari (dibolehkan) yang dibolehkannya dan dia mensyaratkan (halal) dari (dibolehkan) yang diperbolehkannya." (Q.S. al-Baqarah/2: 286).

Gambar 7. Ajaran memahami ayat

Belajar untuk memahami

Modul PAU SMP

"Allah tidak mensyaratkan saurang melakukan suatu dengan kesempurnanya. Dia mensyaratkan (pukuk) dari (dibolehkan) yang dibolehkannya dan dia mensyaratkan (halal) dari (dibolehkan) yang diperbolehkannya." (Q.S. al-Baqarah/2: 286).

Ayat tersebut menjelaskan bahwa Allah SWT memberi ujian kepada umatnya, maka Allah membolehkan atau mengizinkan dan tidak mensyaratkan. Kebiasaan yang dilakukan seseorang akan kembali sebagai paksa untuk diri. Oleh karena itu Islam memberikan keringanan dan kemudahan sebagai anugerah yang berharga.

C. Sebab-sebab rukhah



Gambar 8. Mempertanyakan sebab Rukhah

D. Momen-momen Rukhah

Rukhah terbagi dua macam, yaitu:

1. Rukhah yang Mengandung Ijtihad (Kebiasaan), maka sahnya seseorang melakukan rukhah atau rukhah dapat dipertahankan seseorang. Apabila rukhah yang dipertahankan, itu lebih baik.

Contohnya, musafir tidak berpuasa pada bulan Ramadhan.



Menambah glosarium

Uraian materi	
A. Pengertian Rukhsah	
B. Dalil diperbolehkannya Rukhsah	
C. Sebab-sebab rukhsah	
D. Macam-macam Rukhsah	
E. Rukhsah dalam ibadah shalat	
F. Hikmah Rukhsah	
Rangkuman	
Kuis Kelompok	
PEMBELAJARAN 2	
Tujuan kegiatan pembelajaran	
Uraian materi	
A. Rukhsah Dalam Ibadah Puasa	
B. Rukhsah Dalam Membayar Zakat	
Rangkuman	
<i>Belajar adalah kunci kesuksesan</i>	
Kuis Kelompok	
PEMBELAJARAN 3	
Tujuan kegiatan pembelajaran	
Uraian materi	
A. Rukhsah Dalam Ibadah Haji	
Rangkuman	
Kuis Kelompok	
EVALUASI	
Soal Post-Test	
Kunci Jawaban Soal Post	
DAFTAR PUSTAKA	

Rangkuman	
1. Pengertian Rukhsah: Keringanan hukum syariat karena kondisi tertentu memudakan pelaksanaan ibadah. Contoh: berbuka puasa bagi musafir. 2. Dalil Rukhsah: Q.S. Al-Baqarah: 206 – Allah tidak membebani kemampuan. Rukhsah merupakan bentuk rahmat dan kemudahan dari Allah SWT. 3. Sebab Rukhsah: a. Musafir (perjalanan jauh); b. Sakit tidak mampu beribadah; c. Menghindari kesulitan. 4. Macam-macam Rukhsah meliputi: a. Ibadah (Kebiasaan) boleh pilih melakukan rukhsah atau (contoh: tidak puasa saat sahur); b. Menggugurkan Amarah beribadah (contoh: makan haram saat darurat). 5. Hikmah Rukhsah: a. Mempermudah ibadah; b. Syariat Islam tidak kaku; c. Menunjukkan cinta agama dan rahmat; d. Mendorong ulang menghayati. 6. Rukhsah dalam Shalat meliputi: a. Qushar: Meninggalkan shalat saat sahur; b. Menggugurkan 2 waktu shalat; dan c. kondisi sakit: Shalat boleh dilakukan. 7. Dalil Shalat Rukhsah Q.S. an-Nisa': 101 dan Hadis Anas r.a. tentang menajiskan shalat ketika dalam perjalanan.	

Belajar adalah kunci kesuksesan Modul PA SMP

ARIHUTAS 1.5	
1. Tentukan untuk menjawab "tugas belajar" dengan cara mendeskripsikan hal-hal penting. 2. Masing-masing anggota kelompok mendeskripsikan terjemahan dari arti. 3. Kelompok yang mendapat post tertinggi akan menjadi pemenang pada pembelajaran 1.	
Kuis Kelompok	
Berilah tanda silang (X) pada huruf a, b, c, dan d dengan jawaban yang tepat.	
1. Apa arti rukhsah secara istilah? A. Halangan bagi orang yang madaggar B. Keringanan hukum karena keadaan tertentu C. Perintah wajib dari Allah D. Larangan dalam Islam 2. Tujuan dari rukhsah adalah untuk... A. Mempermudah beban umat Islam	

PEMBELAJARAN 1	
Tujuan Kegiatan Pembelajaran	
Uraian Materi	
A. Pengertian Rukhsah B. Dalil Diperbolehkannya Rukhsah C. Sebab-Sebab Rukhsah D. Macam-Macam Rukhsah E. Rukhsah Dalam Ibadah Shalat F. Hikmah Rukhsah	
Rangkuman	
Glosary	
Kuis Kelompok	
PEMBELAJARAN 2	
Tujuan Kegiatan Pembelajaran	
A. Pengertian Rukhsah B. Rukhsah Dalam Ibadah Shalat	
Rangkuman	
Glosary	
Kuis Kelompok	
PEMBELAJARAN 3	
Tujuan kegiatan pembelajaran	
Uraian materi	
A. Pengertian Rukhsah B. Rukhsah Dalam Ibadah Haji	
Rangkuman	
Glosary	
Kuis Kelompok	
Evaluasi	

Rangkuman	
1. Pengertian Rukhsah: Keringanan hukum syariat karena kondisi tertentu memudakan pelaksanaan ibadah. Contoh: berbuka puasa bagi musafir. 2. Dalil Rukhsah: Q.S. Al-Baqarah: 206 – Allah tidak membebani di luar kemampuan. Rukhsah merupakan bentuk rahmat dan kemudahan dari Allah SWT. 3. Sebab Rukhsah: a. Musafir (perjalanan jauh); b. Sakit tidak mampu beribadah; c. Menghindari kesulitan. 4. Macam-macam Rukhsah meliputi: a. Ibadah (Kebiasaan) boleh pilih melakukan rukhsah atau (contoh: tidak puasa saat sahur); b. Menggugurkan Amarah beribadah (contoh: makan haram saat darurat). 5. Hikmah Rukhsah: a. Mempermudah ibadah; b. Syariat Islam tidak kaku; c. Menunjukkan cinta agama dan rahmat; d. Mendorong ulang menghayati. 6. Rukhsah dalam Shalat meliputi: a. Qushar: Meninggalkan shalat saat sahur; b. Menggugurkan 2 waktu shalat; dan c. kondisi sakit: Shalat boleh dilakukan. 7. Dalil Shalat Rukhsah Q.S. an-Nisa': 101 dan Hadis Anas r.a. tentang menajiskan shalat ketika dalam perjalanan.	

A-Z GLOSSARY	
Intilah	Pengertian
Rukhsah	Keringanan dalam hukum syariat yang diberikan kepada umat karena adanya kesulitan atau keadaan darurat.
Musafir	Orang yang melakukan perjalanan jauh dan mematuhi syariat dalam syariat Islam.

A-Z GLOSSARY	
Intilah	Pengertian
Dalil	Dalil atau dasar hukum dalam Islam, seperti ayat Al-Qur'an atau Hadis SAW.
Al-Baqarah	Hukum kebolehan atau diperbolehkannya suatu perbuatan dalam Islam.
Hukum Wajib	Ketentuan dalam Islam yang harus dilakukan, dan jika ditiadakan...

Merubah karater kartun dan warna pada gambar kartu kokami		
--	---	--

6. Uji Coba Produk

Pada uji coba diawal atau diadakannya uji coba kecil pada tanggal 7 Mei 2025 yang berlokasi di Musholah SMP 6 Negeri Singosari Kabaten Malang. Kegiatan uji coba produk ini menghadirkan 10 peserta didik dari kelas VII-A dengan dibagi dalam 3 kelompok sehingga salah satu kelompok terdapat 4 peserta didik. Uji coba pada kelompok kecil ini tentunya memakai media kokami yang telah direvisi secara tuntas.

Kegiatan uji coba ini berkaitan dengan materi ajar tentang rukhsah pada materi pembelajaran 1 dengan 3 amploap yang disediakan yang menyajikan materi tentang rukhsah dalam pengertiannya, sebab-sebab diperbolehkannya rukhsah, dan macam-macam rukhsah. Adapun langkah-langkah kegiatan pembelajaran pada kelompok kecil selanjutnya dipaparkan di dalam tabel berikut:

Tabel 4. 9 Langkah-langkah pembelajaran untuk uji coba kelompok kecil

Pendahuluan	1. Menyiapkan media, alat peraga, atau bahan berupa media Kokami, spidol, maupun media lainnya. 2. Guru membuka pembelajaran dengan salam dan berdo'a, memperhatikan kesiapan peserta didik, memeriksa kehadiran, kerapihan pakaian, posisi, dan tempat duduk peserta didik.
--------------------	---

	3. Guru memotivasi peserta didik dan mengajukan pertanyaan terkait topik pembelajaran, menjelaskan ruang lingkup materi, tujuan pembelajaran, aktivitas yang akan dilakukan, serta metode dan kriteria penilaian. 4. Mengkondisikan peserta didik untuk duduk secara berkelompok.
Inti	1. Peserta didik diminta memperhatikan dan memahami gambar dan wawasan keislaman yang menyajikan materi pada pembelajaran 1 yaitu pemahaman awal tentang rukhsah serta rukhsah dalam ibadah salat. 2. Peserta didik diminta menanggapi terhadap yang diamati 3. peserta didik menyimak materi singkat dari guru 4. peserta didik menanggapi materi yang guru ajarkan 5. Metode yang digunakan untuk mencapai sasaran Pembelajaran pada bab 9 terdiri atas 3 metode 6. Peserta didik membagi kelompok kecil dengan 3-4 peserta yang terbagi atas 3 kelompok. 7. Guru memberikan materi untuk setiap kelompok berkaitan dengan: - Materi rukhsah dalam pengertian - Sebab-sebab diperbolehkannya rukhsah - Macam-macam rukhsah 8. Perwakilan kelompok mengambil amplop dalam Kotak Kokami yang berisi materi dan pertanyaan kemudian disajikan dalam kartu Kokami. 9. Setiap kelompok mendiskusikan materi dan pertanyaan untuk memperoleh jawaban (jawaban dan materi tidak boleh di salin) 10. Kartu dimasukkan kembali ke amplop dan diacak dalam kotak Kokami untuk ditukarkan kepada kelompok lainnya

	11. Setiap kelompok memberikan pertanyaan dari amplop kelompok lain sesuai isi pertanyaan
	12. Jika pertanyaan dapat dijawab maka akan mendapatkan point
	13. Jika jawaban kurang maka kelompok lain bisa menambahkan untuk memperoleh point tambahan.
	14. Semua diskusi wajib dicatat termasuk penyampaian dari guru
	15. Jika semua pertanyaan telah dijawab, maka selanjutnya setiap kelompok maka dilanjutkan pada babak rebutan untuk memperoleh point maksimal, dimana pertanyaan langsung diberikan oleh guru
	16. Skor terbanyak akan menjadi juara kelompok pada <i>game</i> pembelajaran kelompok kecil

Penutup	1. Peserta didik dan guru menyimpulkan pembelajaran dipertemuan ini.
	2. Guru mengakhiri proses pembelajaran dengan meminta salah satu peserta didik untuk memimpin doa.
	3. Guru mengucapkan salam.

Produk Kokami yang diujikan melalui pembelajaran PAI pada kelompok kecil sebagaimana telah disampaikan sebelumnya melalui langkah-langkah pembelajaran kelompok kecil yang dipaparkan dalam tabel 4.9 Oleh karena itu untuk mengetahui ketertarikan dari masing-masing peserta didik dari 10 peserta didik tersebut dapat ditunjukkan melalui angket respon peserta didik setelah pelaksanaan kegiatan uji coba. Adapun hasil data responden peserta didik dipaparkan dalam tabel berikut:

Tabel 4. 10 Hasil Uji Coba Pada Kelompok Kecil

No	Pernyataan	Tanggapan		Persentase	
		Ya	Tidak	Ya	Tidak
1	Saya merasa media Kokami ini rapi dan enak dilihat.	10	-	100	-
2	Saya suka dengan warna-warna media Kokami dan tidak membuat mata sakit	10	-	100	-
3	Gambar-gambar di dalam media membantu saya memahami isi materinya.	10	-	100	-
4	Saya bisa mengerti semua kata yang digunakan di media ini.	10	-	100	-
5	Tidak ada kata yang sulit atau membingungkan.	10	-	100	-
6	Kata-kata yang digunakan membuat saya semangat belajar.	10	-	100	-
7	Kalimat-kalimat dalam media ini mudah dipahami.	10	-	100	-
8	Isi media ini sesuai dengan pelajaran yang saya pelajari di kelas.	10	-	100	-
9	Media ini membuat saya ingin ikut belajar dan tidak diam di kelas	10	-	100	-
10	Belajar dengan media ini membuat saya senang dan bersemangat	10	-	100	-
11	Media ini membantu saya lebih paham pelajaran	10	-	100	-
12	Buku petunjuk membuat saya bisa mengerti cara menggunakan media ini.	10	-	100	-

13	Langkah-langkah penggunaan media Kokami sudah jelas dan berurutan di dalam buku petunjuk	10	-	100	-
14	Kalau saya bingung, ada penjelasan di buku petunjuk itu supaya saya mengerti apa itu media Kokami.	10	-	100	-
15	Petunjuk yang diberikan mudah dipahami dan bisa digunakan sendiri.	10	-	100	-
16	Warna buku petunjuknya saya suka dan nyaman digunakan baik sendiri maupun bersama teman kelompok.	10	-	100	-
Jumlah Skor		160		1600	
Skor Maksimal		160		1600	

Berdasarkan data pada Tabel 4.10 hasil angket kemenarikan dari uji coba pada kelompok kecil pada media pembelajaran kokami dalam pembelajaran PAI kelas VII-A telah menunjukkan respon peserta didik yang sangat positif dengan diperoleh jumlah skor maksimal yaitu 160 dan jumlah presentase 1.600, maka dalam perhitungan tingkat pencapaiannya sebagai berikut:

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

$$P = \frac{1.600}{1.600} \times 100\%$$

$$= 100\%$$

Hasil perhitungan di atas telah menunjukkan presentase maksimal yaitu 100%. Persentase ini telah masuk dalam kategori "sangat menarik", yang mengindikasikan bahwa media kokami pada pembelajaran PAI kelas VII yang dikembangkan telah berhasil menarik minat peserta didik untuk kelompok kecil.

Kemenarikan media melalui responden kelompok kecil juga didukung melalui hasil wawancara kelompok kecil tanpa ada masukan atau saran yang disampaikan melainkan tanggapan positif tentang media kokami. Hasil wawancara kelompok kecil ditunjukkan melalui tabel berikut:

Tabel 4. 11 Hasil wawancara kelompok kecil

Topik Diskusi	Hasil Wawancara	Saran
Desain	Desain media Kokami bagus sekali. Warna-warnanya cerah dan bagus membuat belajar menjadi Seru, kemudian untuk tampilannya seperti gambar juga mudah dimengerti jadi bisa memberikan ilustrasi dari isi materi	-
Bahasa	Bahasanya mudah dipahami dan tidak sulit. kemudian isinya itu membuat kami berpikir dan melatih otak kami supaya menjadi pintar.	-
Kualitas Pembelajaran	Belajarnya jadi asik dan seru pakai Kokami karena ada <i>gamenya</i> . Kita jadi lebih semangat belajar.	-
Petunjuk Penggunaan	Petunjuk penggunaan media Kokami jelas dan gampang dipahami. Langkah-langkahnya tersusun rapi dan mudah diikuti, jadi tidak bikin bingung. Kalau kita butuh bantuan atau info lebih, itu juga tersedia supaya kita bisa paham semua komponen media ini. Warna petunjuknya juga nyaman dilihat, sehingga pakai media ini secara	-

mandiri jadi enak dan lancar tanpa kesulitan.

7. Revisi Produk

Revisi setelah uji coba tahap pertama pada skala kecil. Pada tahap ini tidak ada revisi atau perbaikan. Adapun isi dan saran pada lembar angket telah menyampaikan tanggapan positif dan ketertarikan yang tinggi terhadap media kokami lebih-lebih dari rata-rata isian angket menunjukkan hasil 100%. Oleh karena itu media kokami sudah sangat siap untuk uji pemakaian pada kelompok sedang.

8. Uji Coba Pemakaian

Uji pemakaian dalam skala sedang untuk pemakaian media Kokami dilakukan dengan tiga pertemuan yaitu pada tanggal 14, 22, dan 29 Mei 2025 di kelas VII-A dengan mengambil 1 kelas SMP Negeri 6 Singosari Kabupaten-Malang berjumlah sebanyak 30 peserta didik yang sudah dikoordinasikan. Uji coba pemakaian dilakukan dengan peserta didik yang juga sudah pernah melakukan uji coba skala kecil sebelumnya sehingga tergabung dalam 30 peserta didik.

Kegiatan uji pemakaian ini berkaitan dengan materi ajar berdasarkan pemaparan dalam modul dan bahan ajar dalam 3 pertemuan dalam bab fiqih tentang rukhsah yang dan setiap pertemuan terbagi dalam 6 kelompok dengan materi yang berbeda-beda. Adapun langkah-langkah kegiatan pembelajaran pada kelompok sedang selanjutnya dipaparkan di dalam tabel berikut:

Tabel 4. 12 Langkah-langkah pembelajaran untuk uji kelompok kecil

Pendahuluan	1. Menyiapkan media, alat peraga, atau bahan berupa Media Kokami, spidol, maupun media lainnya. 2. Guru membuka pembelajaran dengan salam dan berdo'a, memperhatikan kesiapan peserta didik,
--------------------	---

	memeriksa kehadiran, kerapian pakaian, posisi, dan tempat duduk peserta didik. 3. Guru memotivasi peserta didik dan mengajukan pertanyaan terkait pembelajaran, menjelaskan ruang lingkup materi, tujuan pembelajaran, aktivitas yang akan dilakukan, serta metode dan kriteria penilaian. 4. Mengkondisikan peserta didik untuk duduk secara berkelompok.
Inti	1. Peserta didik diminta memperhatikan dan memahami gambar dan wawasan keislaman yang menyajikan materi tentang memahami definisi rukhsah, rukhsah dalam salat, zakat, puasa, dan haji, dan hikmah rukhsah. 2. Peserta didik diminta menanggapi terhadap yang diamati 3. Peserta didik menyimak materi singkat dari guru 4. Peserta didik menanggapi materi yang guru ajarkan 5. Metode yang digunakan untuk mencapai sasaran Pembelajaran pada Bab 9 terdiri atas 3 metode 6. Peserta didik membagi kelompok sedang dengan 4-5 peserta yang terbagi atas 6 kelompok. 7. Guru memberikan materi untuk setiap kelompok berkaitan dengan: Pertemuan 1: a. Materi rukhsah dalam pengertian b. Materi hukum rukhsah melalui dalil c. Sebab-sebab diperbolehkannya rukhsah d. Macam-macam rukhsah e. Tata cara rukhsah dalam shalat f. Hikmah rukhsah Pertemuan 2: a. Materi puasa dalam pengertian

-
- b. Kemudahan bagi orang tertentu dalam puasa
 - c. Kemudahan bagi orang tertentu dalam puasa
 - d. Materi zakat dalam pengertian
 - e. Tata cara rukhsah dalam zakat
 - f. Hikmah rukhsah dalam zakat dan haji

Pertemuan 3:

- a. Kemudahan haji untuk yang mampu dan haji
Dilaksanakan Sekali Seumur Hidup
 - b. Haji bisa ditunda
 - c. Ibadah Haji Boleh Memilih Tamattu', Qirān, dan
Ifrād
 - d. Pembayaran "Dam" Boleh Digantikan dengan
Puasa dan haji bisa dikerjakan orang lain
 - e. Kemudahan haji dalam wukuf di arafah dan tidak
bermalam di Mina.
 - f. Ibadah lain yang nilai pahalanya sama dengan
menjalankan ibadah Haji
8. Perwakilan kelompok mengambil amplop dalam
Kotak Kokami yang berisi materi dan pertanyaan yang
disajikan dalam kartu Kokami.
 9. Setiap kelompok mendiskusikan materi dan
pertanyaan untuk memperoleh jawaban (jawaban dan
materi tidak boleh disalin)
 10. Kartu dimasukkan kembali ke amplop dan diacak
dalam kotak Kokami untuk ditukarkan kepada
kelompok lainnya
 11. Setiap kelompok memberikan pertanyaan dari
amplop kelompok lain sesuai isi pertanyaan
 12. Jika pertanyaan dapat dijawab maka akan
mendapatkan point
-

	13. Jika jawaban kurang maka kelompok lain bisa menambahkan untuk memperoleh point tambahan.
	14. Semua diskusi wajib di catata termasuk penyampaian dari guru
	15. Jika semua pertanyaan telah dijawab, maka selanjutnya setiap kelompok maka dilanjutkan pada babak rebutan untuk memperoleh point maksimal, dimana pertanyaan langsung diberikan oleh guru
	16. Skor terbanyak akan menjadi juara kelompok pada game pembelajaran kelompok sedang
Penutup	1. Peserta didik dan guru menyimpulkan pembelajaran dipertemuan ini.
	2. Guru memberikan PR tentang materi pada pertemuan ini.
	3. Guru mengingatkan untuk mempelajari materi berikutnya.
	4. Guru mengakhiri proses pembelajaran dengan meminta salah satu peserta didik untuk memimpin doa.
	5. Guru mengucapkan salam.

Tahapan uji pemakaian kelompok sedang dengan seluruh langkah-langkah kegiatan dalam 3 pertemuan dengan penggunaan media Kokami yang dikembangkan untuk pembelajaran PAI di kelas VII-A. Uji ini bertujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan dan daya tarik media Kokami untuk kelompok sedang. Penilaian ini dilakukan melalui angket respon peserta didik setelah kegiatan penggunaan media yang dilaksanakan pada tanggal 29 Mei 2025. Adapun hasil data dari uji pemakaian tersebut ditampilkan dalam tabel berikut:

Tabel 4. 13 Hasil Uji pemakaian Pada Kelompok sedang

No	Pernyataan	Tanggapa		Persentase	
		Ya	Tidak	Ya	Tidak
1	Saya merasa media Kokami ini rapi dan nyaman dilihat.	29	1	96,7	3,3
2	Saya suka dengan warna-warna media Kokami dan tidak membuat mata sakit	30	-	100	-
3	Gambar-gambar di dalam media membantu saya memahami isi materinya.	29	1	96,7	3,3
4	Saya bisa mengerti semua kata yang digunakan dimedia ini.	29	1	96,7	3,3
5	Tidak ada kata yang sulit atau membingungkan.	29	1	96,7	3,3
6	Kata-kata yang digunakan membuat saya semangat belajar.	29	1	96,7	3,3
7	Kalimat-kalimat dalam media ini mudah dipahami.	27	3	90	10
8	Isi media ini sesuai dengan pelajaran yang saya pelajari di kelas.	30	-	100	-
9	Media ini membuat saya ingin ikut belajar dan tidak diam di kelas	29	1	96,7	3,3
10	Belajar dengan media ini membuat saya senang dan bersemangat	28	2	93,3	6,7
11	Media ini membantu saya lebih paham pelajaran	29	1	96,7	3,3
12	Buku petunjuk membuat saya bisa mengerti cara menggunakan media ini.	30	-	100	-

13	Langkah-langkah penggunaan media Kokami sudah jelas dan berurutan di dalam buku petunjuk	30	-	100	-
14	Kalau saya bingung, ada penjelasan di buku petunjuk itu supaya saya mengerti apa itu media Kokami.	30	-	100	-
15	Petunjuk yang diberikan mudah dipahami dan bisa digunakan sendiri.	30	-	100	-
16	Warna buku petunjuknya saya suka dan nyaman digunakan baik sendiri maupun bersama teman kelompok.	30	-	100	-
Jumlah Skor		468	12	1.560,2	39,8
Skor Maksimal		480	480	1.600	1.600

Berdasarkan data dari tabel 4.13, telah menunjukkan hasil angket kemenarikan media pembelajaran kokami pada pembelajaran PAI kelas VII-A telah menunjukkan respon peserta didik yang sangat positif dengan jumlah Skor yang diperoleh adalah 468 dengan presentase 1.557,4 dan skor maksimal 160 dengan presentase 1.600, maka dapat dihitung tingkat pencapaiannya sebagai berikut:

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

$$P = \frac{1.560,2}{1.600} \times 100\%$$

$$= 97,51\%$$

Hasil perhitungan di atas telah menunjukkan presentase sebesar 97,51%. Persentase ini termasuk dalam kategori "sangat menarik", yang

mengindikasikan bahwa media kokami pada pembelajaran PAI kelas VII yang dikembangkan telah berhasil menarik minat peserta didik secara optimal.

9. Revisi Produk Akhir

Revisi akhir, di mana evaluasi didapatkan pada tahap uji coba skala besar dengan 30 peserta didik dalam pemakaian media Kokami menunjukkan hasil maksimal yaitu dengan rata-rata persentase sebesar 97,51%, sehingga telah menunjukkan bahwa media ini tidak diperlukan penambahan revisi, karena media sudah dianggap layak dan efektif digunakan. Hal ini mencerminkan bahwa media pembelajaran Kokami sudah mencapai kriteria kelayakan sangat baik dalam aspek isi, tampilan, maupun daya tarik, sehingga dapat disimpulkan bahwa media Kokami ini sudah sangat bagus dan tidak perlu ada perubahan lebih lanjut.

B. Hasil Belajar Peserta Didik Dengan Menggunakan Media Kokami

Produk pengembangan diujikan kepada peserta didik pada kelompok sedang kelas VII-A SMP Negeri 6 Singosari Kabupaten Malang yang mana kelas tersebut sebagai kelas eksperimen yang diterima perlakuan yaitu *pre-test* sebelum digunakan media Kokami pada pembelajaran PAI dan *post-test* sesudah memakai media Kokami pada pembelajaran PAI. Peneliti mengambil 1 kelas yaitu kelas VII-A dengan jumlah 30 peserta didik. Data nilai *pre-test* dan *post-test* dapat disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4. 14 Nilai Pre-Test Dan Post-Test Kelompok Sedang Kelas VII-A

No	Nama	Nilai <i>Pre-Test</i>	Nilai <i>Post-Test</i>
1	AAM	70	70
2	AZIH	75	90
3	ANS	70	85
4	AHS	55	75

5	ADS	75	85
6	AAP	85	90
7	AP	75	75
8	ARS	85	80
9	AAA	65	85
10	AZS	65	65
11	AM	90	90
12	BM	70	95
13	BRA	50	80
14	CPR	65	75
15	DSP	85	75
16	DMS	55	85
17	HKH	50	60
18	KAA	70	85
19	MP	55	55
20	MRA	90	90
21	MAU	50	75
22	MAAP	70	75
23	MFM	45	75
24	MAK	65	85
25	NASR	75	70
26	QAA	80	90
27	RZPI	70	75
28	SA	70	80
29	YPDS	45	85
30	ZAF	55	75
Jumlah Skor		2.025	2.375
Skor Maksimal		3.000	3.000

Berdasarkan pemaparan nilai *pre-test* dan *post-test* pada kelompok sedang kelas VII-A dalam pemaparan tabel 14 di atas maka nilai *pre-test* memperoleh jumlah skor 2.025 dan *post-test* memperoleh jumlah skor 2.375. kedua nilai *pre-test* dan *post-test* memiliki skor maksimal yaitu 3.000. adapun

sebelum melakukan perhitungan N-gain, maka masing-masing jumlah skor terlebih dilakukan perhitungan nilai rata-rata dahulu sebagaimana pada rumus perhitungan dan hasil perhitungan berikut:

Tabel 4. 15 Perhitungan Rata-Rata Nilai *Pre-Test* Dan *Post-Test*

Rumus Perhitungan	Perhitungan Rata-Rata Nilai	
	<i>Pre-Test</i>	<i>Post-Test</i>
$P = \frac{\sum x}{N} \times 100\%$	$P = \frac{2.025}{3.000} \times 100\%$ $= 67,5$	$P = \frac{2.375}{3.000} \times 100\%$ $= 79,1$

Hasil perhitungan rata-rata nilai *pre-test* dan *post-test* ditampilkan pada Tabel 4.15 di atas menunjukkan rata-rata nilai *pre-test* adalah 67,5, sedangkan rata-rata nilai *post-test* adalah 79,1. Nilai-nilai ini kemudian dianalisis untuk mengetahui efektivitas pembelajaran, khususnya apakah terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik setelah penggunaan media Kokami dalam pembelajaran PAI di kelas VII. Untuk mengetahui peningkatan tersebut, dilakukan perhitungan melalui analisis N-Gain dengan rumus berikut:

$$< g > = \frac{\text{skor Posttest} - \text{skor Pretest}}{\text{skor ideal} - \text{skor pretest}}$$

$$< g > = \frac{79,1 - 67,5}{100 - 67,5} = \frac{11,6}{32,5} = 0,357$$

Berdasarkan hasil perhitungan dengan menggunakan rumus N-Gain, diperoleh nilai sebesar 0,357. Nilai ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik setelah penggunaan media Kokami dalam pembelajaran PAI kelas VII. Berdasarkan interpretasi kategori N-Gain, nilai tersebut termasuk dalam kategori "sedang", yang menunjukkan bahwa media Kokami memiliki efektivitas yang sedang dalam meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik dalam pembelajaran PAI.

BAB V

PEMBAHASAN

A. Langkah-Langkah Pembuatan Media Kokami dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Dan Inovatif

Pendidikan Agama Islam (PAI) bukan hanya berfokus terhadap penyampaian pengetahuan keagamaan semata, bahkan pula berperan utama dalam mewujudkan karakter peserta didik agar mempunyai potensi dalam berpikir kritis, kreatif, dan inovatif untuk menghadapi berbagai tantangan zaman. Mereka yang belajar tidak hanya mendapatkan materi secara pasif, namun juga mampu mengembangkan ide-ide baru dan menyampaikan pendapat kritis terhadap materi pembelajaran. Namun, pada kenyataannya di lapangan masih menerapkan metode pengajaran bersifat tradisional dan minim penggunaan media pembelajaran yang seharusnya dapat mengaktifkan kemampuan berpikir.

Adapun dalam pembahasan ini berkaitan dengan kajian literasi yang dimana menurut menurut Tiarti, literasi diartikan sebagai keterampilan dalam membaca dan menulis melalui penggunaan sistem baca-tulis.¹²⁹ Namun, definisi ini masih tergolong umum karena menekankan literasi hanya sebagai proses memahami informasi melalui kegiatan membaca. Selanjutnya pendapat lebih luas menurut Saryono yang menegaskan bahwa kerangka literasi tidak cukup diartikan sebagai kemampuan membaca dan menulis saja, tetapi lebih pada kemampuan untuk berpikir kritis dan kreatif, yang tumbuh dari kebiasaan membaca dan menulis dengan baik, maka seorang individu yang literat seharusnya mampu menelaah informasi secara mendalam.¹³⁰ Pandangan ini dipertegas Jayana dan Mansur yang mengemukakan bahwa literasi tidak berhenti pada aktivitas membaca saja, tetapi harus dilanjutkan dengan proses berpikir agar individu dapat mengambil sikap secara kritis dan kreatif.

¹²⁹ Sri Tiarti, *Perkembangan Pemahaman Bacaan*, Dalam Singgih D Gunarsa, *Dari Anak Sampai Usia Lanjut* (Jakarta: BPK Gunung Mulia, 2004), 43.

¹³⁰ Djoko Saryono, *Literasi Episentrum Kemajuan Budaya Dan Peradaban* (Malang: Pelangi Sastra, 2019), 4.

Selanjutnya dalam kerangka pemahaman juga ditambahkan bahwa kegiatan menulis bukanlah tindakan menyalin, melainkan merupakan proses mental yang kompleks untuk merumuskan kembali pemahaman atas informasi yang diperoleh sebagai bentuk nyata dari kemampuan literasi.¹³¹

Penguatan literasi dalam konteks pembelajaran PAI menunjukkan bahwa peserta didik perlu diberikan media pembelajaran yang dapat mendorong mereka untuk membaca, menganalisis, berpikir mendalam, serta mengungkapkan ide secara kreatif dan inovatif. berkenaan dengan ini sebenarnya Islam telah memberikan perintah dalam Al-Qur'an sebagai berikut:

اقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ

"Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan! (Al-Qur'an, Al-Alaq [96]: 1).¹³²

Berdasarkan ayat di atas, M. Quraish Shihab menafsirkan dalam kitabnya "Tafsir Al-Mishbah" yang mana pada ayat 1 terdapat kata اقرا (*Iqra'*) tidak sekadar berarti membaca huruf atau teks, melainkan juga mengandung makna yang lebih luas untuk menggunakan akal dalam memahami, menelaah, meneliti, dan menggali ilmu-ilmu baik alam semesta, masyarakat, dirinya sendiri, baik bacaan tertulis maupun tidak tertulis. Ini merupakan panggilan pertama kepada manusia untuk memulai perjalanan ilmu dengan kesadaran dan niat yang benar, sedangkan kata باسم (*bismi*) merujuk pada aktivitas membaca, bergerak, wujud, dan tujuan adalah karena Allah sang *khaliq*.¹³³

Salah satu alternatif dalam upaya untuk peningkatan fungsi akal yaitu menggunakan media pembelajaran bernama Kokami, dimana media ini mendorong kemampuan berfikir melalui prosedur pembelajaran *game* secara

¹³¹ Thoriq Aziz Jayana and Mansur, *Literasi Dalam Al-Qur'an: Membangun Literasi Berbasis Qur'ani* (Srikandi Empat Widya Utama, 2024), 3.

¹³² *Qur'an Muslim: Al-Qur'an Dan Terjemahannya Disertai Shahih Muslim Dan Terjemahannya* (Jakarta: Almahira, 2018), 597.

¹³³ M. Quraish Shihab, *Tafsir Al-Misbah: Pesan, Kesan Dan Keserasian Al-Qur'an* (Jakarta: Lentera Hati, 2025), 392-393.

menarik dan bermakna. Media ini diharapkan mampu membangkitkan minat belajar sekaligus merangsang daya pikir kreatif dan inovatif dalam lingkup pembelajaran Agama Islam melalui pengalaman *game* kokami yang interaktif dan reflektif, media tersebut mendorong pemikiran, mental, dan aktivitas nyata sehingga pembelajaran terlaksana dengan menyenangkan dan mendorong kemandirian belajarnya.¹³⁴ Oleh karena itu, perlu diwujudkan melalui pembuatan produk Kokami yang tidak hanya layak digunakan namun juga efektif meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan inovatif. Berikut adalah langkah-langkah pembuatan media Kokami:

1. Analisis materi dan tujuan pembelajaran PAI kelas VII

Pada tahap awal pengembangan media pembelajaran Kokami dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), ditentukan bab yang akan digunakan dengan mempertimbangkan relevansi dan kebutuhan di lapangan. Bab yang dipilih adalah "Rukhsah: Kemudahan dari Allah dalam Beribadah Kepada-Nya", termasuk dalam materi fikih semester 2 untuk SMP kelas VII. Adapun materi pokok yang dikembangkan terbagi atas 3 pertemuan yaitu; a. Makna dan penjelasan dasar-dasar rukhsah serta rukhsah dalam shalat; b. Contoh rukhsah dalam puasa dan zakat; c. Rukhsah dalam ibadah haji.

Penentuan materi dan tujuan pembelajaran dalam pengembangan media pembelajaran adalah langkah dasar dan krusial agar proses perancangan media menjadi terarah, efektif, sesuai kurikulum, dan bermakna bagi peserta didik. Tanpa penentuan materi yang jelas, media bisa menjadi tidak fokus dan sulit diukur keberhasilannya.

Soekartawi berpendapat bahwa tujuan pembelajaran merupakan elemen sentral dalam aktivitas belajar-mengajar. Oleh karena itu, seluruh komponen pembelajaran seperti materi ajar, metode penyampaian, pengorganisasian kegiatan belajar, hingga bentuk evaluasi, harus diarahkan

¹³⁴ Muhammad Hasan et al., *Media Pembelajaran*, Tahta Media Group (Klaten: Tahta Media Group Makna, 2021), 34.

untuk mendukung pencapaian tujuan tersebut.¹³⁵ Maka dari itu, langkah awal dalam perancangan media, bahan ajar, serta prosedur pembelajaran adalah dimulai dengan merumuskan serta merinci tujuan pembelajaran, kemudian diikuti dengan penetapan pokok-pokok bahasan yang sesuai. Untuk mendukung ketercapaian tujuan tersebut, perlu disusun ragam materi pokok dan tujuan yang diharapkan dari masing-masing topik.

2. Mendesain prosedur game Kokami

Pada tahap ini, ditetapkan cara penggunaan media pembelajaran Kokami akan dimasukkan ke dalam modul ajar. Media ini dirancang dengan aturan permainan kompetitif di mana peserta didik dibagi dalam kelompok untuk mengikuti kompetisi dengan tahapan seperti pembagian kartu materi dan pertanyaan, diskusi kelompok, tanya jawab antar kelompok, hingga babak rebutan poin yang dipandu guru. Aturan ini bertujuan mendorong partisipasi aktif peserta didik melalui komunikasi dan kerja sama dalam game. Selain itu, disusun pula "Buku Petunjuk Kokami" sebagai instruksi untuk guru dan peserta didik yang memuat definisi, sejarah, tujuan, serta cara penggunaan media. Buku petunjuk ini dirancang dengan tampilan menarik dan ukuran *font* disesuaikan agar nyaman digunakan, sehingga pemakaian media Kokami dapat berjalan efektif dan dipahami dengan baik oleh semua pihak.

Prosedur penggunaan media Kokami sebagai permainan pembelajaran dengan menggunakan alat berupa media Kokami yang mengantarkan proses yang interaktif. Memasukkan permainan dalam menjadi sangat bermakna, hal ini didukung oleh Khadijah and Armanila menjelaskan peran penting permainan untuk tumbu kembang anak, baik dari aspek pengenalan diri, emosi, sosial, maupun kemampuan memecahkan masalah dalam kehidupan nyata. Alat bermain berfungsi sebagai sarana pendukung terbentuknya pribadi anak secara utuh dengan melatih panca indera, kecerdasan emosional dan intelektual, nilai moral dan agama,

¹³⁵ Abd. Halim Soebahar, *Kebijakan Pendidikan Islam Dari Ordonansi Guru Sampai UU Sisdiknas* (Jakarta: RajaGrafindo, 2013), 34.

keterampilan fisik, kreativitas, serta sikap sosial seperti kerjasama dan toleransi antarsesama.¹³⁶

Penjelasan yang sama juga disampaikan Burner (dalam Khadijah and Armanila) menekankan bahwa bermain memiliki peran penting sebagai sarana untuk mengasah kreativitas dan kemampuan beradaptasi. Dalam konteks bermain, hal yang paling utama bagi anak bukanlah hasil akhir, melainkan makna dari aktivitas bermain itu sendiri. Selain itu, melalui bermain, anak-anak dapat memanfaatkan pengalaman mereka untuk mengatasi persoalan yang dihadapi dalam kehidupan nyata. Kebiasaan dan perilaku yang sering dipraktikkan selama bermain akan terinternalisasi dan membantu membentuk pola perilaku sehari-hari.¹³⁷ Dengan demikian, bermain membantu mengembangkan fleksibilitas melalui beragam pilihan tindakan yang bisa dilakukan anak. Selain itu, fungsi intelektual sangat terkait dengan makna, rekonstruksi pengalaman, serta imajinasi.

Keberfungsian bermain selanjutnya dibuktikan Penelitian Hasanah menunjukkan bahwa permainan berperan penting dalam meningkatkan kreativitas anak. Melalui *Systematic Literature Review* (SLR), disimpulkan bahwa permainan membantu anak berkreasi, berpikir kreatif, dan meningkatkan kualitas hidup. Lingkungan yang kondusif, seperti keluarga dan sekolah, juga mendukung perkembangan kreativitas anak.¹³⁸ Selanjutnya dalam penelitian Darwin melalui kajian literatur bahwa pembelajaran berbasis permainan yang interaktif mampu mengembangkan keterampilan berpikir kritis peserta didik. Keberhasilan metode ini dipengaruhi oleh pemilihan permainan yang tepat, dukungan guru, serta lingkungan yang mendukung. Disarankan pelatihan bagi guru dan

¹³⁶ Khadijah and Armanila, *Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini* (Medan: Perdana Publishing, 2017), 9-10.

¹³⁷ Khadijah and Armanila, *Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini* (Medan: Perdana Publishing, 2017), 6.

¹³⁸ Iklimatul Hasanah, "Peran Permainan Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Umur 4-6 Tahun," *Al-Hanif: Jurnal Pendidikan Anak Dan Parenting* 3, no. 2 (2023), 77, <https://doi.org/https://doi.org/10.30596/al-hanif.v3i2.17227>.

kolaborasi dengan pengembang permainan untuk integrasi yang efektif dalam kurikulum.¹³⁹

Metode permainan menunjukkan berfungsiannya dengan ditunjukkan dalam penelitian terdahulu sebagai kekuatan dalam desain langkah-langkah penggunaan media Kokami dalam pengembangannya bertujuan meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berpikir kreatif dan inovatif. Oleh sebab itu, media Kokami dirancang dengan aturan permainan yang kompetitif, di mana peserta didik dibagi ke dalam kelompok dan mengikuti serangkaian tahapan untuk mendorong partisipasi aktif peserta didik, menyalurkan ide, menkomunikasikan, dan bekerja sama dalam sebuah permainan yang bermakna.

3. Membuat modul ajar

Modul ajar untuk tahap ini disusun sebelum pengembangan bahan ajar karena di dalamnya telah dirancang tujuan pembelajaran yang hendak dicapai melalui penggunaan media Kokami. Sebagai perangkat ajar disusun berdasarkan Capaian Pembelajaran (CP), modul ajar memuat komponen penting, yaitu tujuan pembelajaran, materi pokok, langkah kegiatan, penilaian, hingga media dan sumber belajar yang semuanya menjadi dasar dalam pengembangan isi, struktur, dan strategi media Kokami. Dengan kata lain, modul ajar berfungsi sebagai kerangka kerja yang mengarahkan proses pengembangan media Kokami agar selaras dengan kebutuhan pembelajaran. Melalui modul ajar, media Kokami dirancang bukan sekedar sebuah persiapan biasa, namun termasuk integral dari strategi pembelajaran untuk menumbuhkan kemampuan berpikir kreatif dan inovatif terhadap keberhasilan media Kokami.

Pentingnya pengembangan modul ajar di atas sejalan dari hasil tulisan Nengsih dkk bahwa modul pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka adalah kumpulan bahan ajar meliputi; media, metode, panduan, serta

¹³⁹ Darwin et al., "Literatur Review : Pembelajaran Berbasis Permainan Dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Peserta didik," *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research* 4, no. 5 (2024), 5074-5075, <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/innovative.v4i5.15619>.

petunjuk yang dirancang secara terstruktur, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Modul ini merupakan implementasi nyata dari Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) yang dikembangkan mengikuti Capaian Pembelajaran (CP), dengan tujuan utama membentuk Profil Pelajar Pancasila. Penyusunan modul dilakukan dengan memperhatikan fase perkembangan peserta didik serta mempertimbangkan materi yang nantinya diajarkan dan sasaran yang hendak dicapai. Selain itu, penyusunan modul ini juga mengarah pada pengembangan kemampuan secara berkelanjutan dalam jangka panjang.¹⁴⁰ Oleh karena itu, guru haruslah mengkaji konsep modul supaya pembelajaran berlangsung menyenangkan dan bermakna.

Kurikulum Merdeka dalam pengimplentasiannya bahwa guru memiliki peran kunci dalam membuat modul ajar. Namun, tidak sedikit pendidik yang tidak sepenuhnya menguasai tata cara pembuatan pengembangan modul tersebut secara tepat. Kurangnya pemahaman dalam perancangan modul ajar dapat menyebabkan penyampaian materi kepada peserta didik menjadi kurang terstruktur, yang pada akhirnya membuat proses pembelajaran tidak serasi antara guru dan peserta didik. Selain itu, pembelajaran lebih sering kurang menarik jika modul ajar tidak dipersiapkan dengan baik. Konsep Merdeka Belajar yang digagas oleh Kemendikbud menegaskan pembelajaran sebaiknya berlangsung dengan cara yang menghibur dan mendorong pemikiran inovatif dari para guru, agar mampu membentuk respons positif dari peserta didik terhadap proses belajar yang mereka jalani.¹⁴¹

4. Mengembangkan bahan ajar

Penggunaan bahan ajar memiliki kegunaan yang sangat bermakna. Salah satunya adalah bagi guru, sebagaimana dijelaskan oleh Tian Belawati adalah membantu menciptakan proses pembelajaran yang

¹⁴⁰ Dona Nengsih et al., "Pengembangan Modul Ajar Kurikulum Merdeka," *Diklat Jurnal: Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan* 8, no. 1 (2024): 150–58, <https://doi.org/https://doi.org/10.35446/diklatreview.v8i1.1738>.

¹⁴¹ Ika Farhana, *Memerdekakan Pikiran Dengan Kurikulum Merdeka*. (Bogor: Lindan Bestari, 2022), 26.

lebih efisien dan bersifat interaktif, maka dengan adanya bahan ajar, guru dapat lebih optimal dalam mengatur waktu untuk membimbing peserta didik memahami materi pelajaran. Selain itu, metode yang dipakai dalam penyampaian pembelajaran menjadi lebih beragam dan menarik, karena tidak hanya berfokus pada metode ceramah semata.¹⁴²

Adapun pengembangan bahan ajar yang dilaksanakan dalam pembelajaran PAI pada tema "Rukhsah" ini dilakukan secara sistematis dan terstruktur dengan merujuk pada komponen-komponen yang ada dalam modul ajar. Proses ini melibatkan penyusunan elemen-elemen penting seperti peta konsep, petunjuk penggunaan, tujuan pembelajaran, uraian materi hingga pada evaluasi. Semuanya bertujuan untuk memudahkan pelaksanaan mengajar serta meningkatkan pemahaman peserta didik. Penambahan visualisasi dan aktivitas dalam bahan ajar juga menjadi strategi penting untuk memperjelas pesan dan menciptakan pengalaman belajar yang bermakna.

Pengembangan ini selaras dengan teori *Dick and Carey* tentang *Instructional Design*, yang menyatakan bahwa dalam aktivitas pembelajaran yang efektif, seluruh komponen meliputi tujuan, materi, metode, media, dan evaluasi yang perlu dirancang secara terpadu untuk mengatasi permasalahan pembelajaran dan berorientasi pada pencapaian tujuan belajar.¹⁴³ Teori ini sejalan dengan hasil penelitian Fauzi tentang Model Pembelajaran *Dick and Carey* dalam PAI menunjukkan bahwa model ini dirancang sistematis dengan komponen terintegrasi seperti tujuan, materi, metode, media, dan evaluasi untuk menciptakan pembelajaran efektif.¹⁴⁴ Pendekatan ini menekankan aspek kognitif dan perilaku peserta didik agar mereka merespon rangsangan dengan baik.

¹⁴² Tian Belawati, *Pengembangan Bahan Ajar* (Jakarta: Pusat Penerbitan Universitas Terbuka, 2003).

¹⁴³ Muthmainnah et al., *Buku Sistem Model Dan Desain Pembelajaran* (Pidie: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2023), 114-116.

¹⁴⁴ Irfan Fauzi et al., "Model Pembelajaran Dick and Carey Serta," *Qalam Lil Athfal* 1, no. 1 (2023), 9, <https://doi.org/https://doi.org/10.58822/qla.v1i1.97>.

Model ini cocok untuk PAI karena langkahnya yang rinci membantu penguasaan pengetahuan, sikap, dan keterampilan, serta mendukung keseimbangan raga, akal, dan jiwa (tawazun).¹⁴⁵

Bahan ajar yang dikembangkan melalui kesimpulannya adalah bukan sekedar berfungsi sebagai sumber informasi, namun juga sebagai fasilitas yang strategis guna meningkatkan interaksi, refleksi, dan keterlibatan aktif peserta didik dalam pembelajaran PAI yang menjadikan pembelajaran bersifat interaktif dan bermakna.

5. Membuat lembar paket soal dan materi

Lembar paket soal dan materi memiliki peran penting dalam merancang kegiatan pembelajaran berbasis media Kokami. Lembar ini tidak hanya menentukan topik dan bahan diskusi setiap pertemuan sesuai rancangan modul dan bahan ajar, tetapi juga menjadi dasar dalam sajian materi pada komponen media (kartu Kokami). Selain itu lembar ini sebagai panduan penyusunan materi dan pertanyaan, serta bahan belajar dan referensi selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu, penyusunannya harus secara tepat dan sistematis dengan memperhatikan indikator materi, jumlah soal, bentuk soal yang mendorong berpikir kreatif, serta format penyajiannya terstruktur dalam bentuk tabel.

Soal-soal telah ditelaah dan dibuat sebagai kegiatan diskusi kelompok peserta didik saat menggunakan media Kokami nantinya, dimana setiap soal tersebut ditanyakan kembali satu sama lain dalam kegiatan diskusi yang dapat membangun kemampuan berfikir peserta didik, hal ini menjadi penting sebagaimana disampaikan Helmiati menjelaskan bahwa mengajukan pertanyaan yang baik adalah kunci dalam menciptakan pengalaman belajar yang efektif dimana pertanyaan dari guru tidak hanya memicu rasa ingin tahu dan minat anak didiknya, tetapi juga meningkatkan motivasi, fokus, dan partisipasi aktif dalam pembelajaran. Selain itu,

¹⁴⁵ Dila Rukmi Octaviana, Moh Sutomo, and Mashudi, "Model Pembelajaran Dick and Carey Serta Implementasinya Dalam Pembelajaran Pai," *Jurnal Tawadhu* 6, no. 2 (2022), 125, <https://doi.org/10.52802/twd.v6i2.344>.

pertanyaan membantu guru mengetahui sejauh mana pemahamannya, mendeteksi kesulitan belajar, serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif. Pertanyaan dirancang dengan tepat bisa mencapai beberapa tujuan sekaligus, sehingga sangat penting bagi guru untuk merancanganya secara cermat.¹⁴⁶

Lembar paket soal dan materi dapat dipahami juga sebagai perangkat pelengkap utama untuk mendukung kegiatan pembelajaran menggunakan media Kokami. Pentingnya lembar ini sebagai salah satu bagian penting dalam merancang pembelajaran sebagaimana disampaikan Latip dalam bukunya bahwa proses perencanaan pembelajaran harus memperhatikan 2 analisis, yaitu:¹⁴⁷

- a. Analisis lingkungan belajar, analisis ini bertujuan untuk menetapkan kebutuhan terhadap proses pembelajaran serta memahami kondisi lingkungan tempat kegiatan belajar akan dilaksanakan. Langkah ini dilakukan untuk mengidentifikasi berbagai permasalahan berkaitan dengan pelaksanaan pembelajaran dan untuk menentukan pendekatan sesuai konteks yang ada.
- b. Analisis tugas pembelajaran, Dikenal juga sebagai *task analysis* atau analisis kompetensi belajar, proses ini digunakan untuk merinci tugas-tugas serta langkah-langkah yang penting untuk dilakukan peserta didik supaya mampu mencapai kompetensi tertentu dalam suatu bidang pekerjaan. Analisis ini penting untuk merumuskan tujuan pembelajaran yang lebih spesifik dan terarah.

Berdasarkan dua analisis di atas dapat dipahami bahwa penyusunan lembar paket soal dan materi dalam media Kokami berakar kuat dari prinsip-prinsip desain pembelajaran, mulai dari analisis kebutuhan dan tugas, perumusan strategi, hingga evaluasi dan revisi, sebagaimana diuraikan dalam teori di atas. Artinya, lembar ini bukan hanya alat bantu

¹⁴⁶ Helmiati, *Micro Teaching: Melatih Keterampilan Dasar Mengajar* (Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2013), 57-58.

¹⁴⁷ Asep Ediana Latip, *Perencanaan Pembelajaran: Konsep Dan Konstuk Dalam Pembelajaran Tematik* (Jakarta: CV. Mutiara Gulah, 2021), 12-13.

teknis, melainkan bagian penting dari proses pengembangan sistem pembelajaran yang efektif, efisien, dan inovatif.

6. Mendesain media

Mendesain media Kokami yang merupakan proses inti dalam menciptakan alat bantu pembelajaran yang menyenangkan, fungsional, dan sesuai dengan tujuan pendidikan. Media ini terdiri dari tiga komponen utama: kartu, amplop, dan kotak, yang semuanya didesain menggunakan Canva dengan perpaduan warna cerah seperti merah, hijau, biru, dan jingga untuk menambah daya tarik visual. Kartu Kokami berisi materi dan pertanyaan yang dirancang berpasangan, kemudian dimasukkan ke dalam amplop yang telah dicetak dan dilipat sesuai desain. Seluruh komponen tersebut disimpan dalam kotak Kokami yang dibuat dari kardus bekas dan dihias agar menarik serta mudah digunakan. Desain yang teliti dan sistematis dari ketiga komponen ini mendukung kondisi pembelajaran akan semakin interaktif, kreatif, dan menyenangkan bagi peserta didik.

Seluruh komponen media dibuat dengan memperhatikan semua fungsi dan kemenarikannya agar informasi yang disajikan media Kokami dapat tersalurkan kepada seluruh peserta didik serta tidak hanya memberikan impek pada proses pembelajaran tetapi hasil belajar. Desain media Kokami tentu sejalan yang dijelaskan oleh Pagarra dkk melalui pemaparannya bahwa keberhasilan media tidak sekedar bergantung dari desain yang menarik saja, tetapi juga pada kelayakan praktis dan teknisnya dimana kelayakan praktis menjamin pengajar nyaman dan familiar dengan media serta memiliki akses yang cukup terhadap media dan fasilitas pendukung, sehingga media dapat digunakan efektif tanpa hambatan waktu atau teknis, sedangkan kelayakan teknis memastikan media dapat menyampaikan pesan pembelajaran secara jelas, logis, dan memiliki kualitas visual sesuai prinsip visualisasi seperti kesederhanaan dan keseimbangan.¹⁴⁸

¹⁴⁸ Hamzah Pagarra et al., *Media Pembelajaran* (Makassar: Badan Penerbit UNM, 2022), 93.

Kombinasi aspek estetika dan fungsi dalam desain media Kokami dan diperhatikan kelayakan praktis dan teknis tentu nantinya akan sangat berkontribusi positif pada efektivitas pembelajaran dan hasil belajar peserta didik. Maka semuanya sudah dipersiapkan yaitu selain media dibuatkan komponen visual yang menarik, tetapi juga dibuatkan teknis penggunaannya melalui prosedur penggunaan dan modul ajar.

Keberhasilan dalam merancang tampilan dan kerangka media Kokami yang menarik tidak terlepas dari peran teknologi informasi dan komunikasi. Meskipun media Kokami merupakan media konvensional yang menggunakan bahan dan alat sederhana, desain bentuk dan tampilannya dibuat secara kompleks dengan bantuan aplikasi Canva. Canva menjadi salah satu aplikasi utama yang sedang tren dan banyak diperbincangkan dan dipergunakan dalam sektor pendidikan.

Berbagai seminar, workshop, dan pelatihan baik online maupun offline untuk pendidik dan calon tenaga pendidik yang diselenggarakan pemerintah bertujuan mewujudkan pendidikan Indonesia yang modern dan berbasis teknologi, seperti Dilansir dalam yogyakarta.kemenag.go.id (Internet) bahwa telah dilaksanakan Workshop Pembuatan Media Layanan Informasi dengan menggunakan Canva dimana acara tersebut berlangsung di Aula 1 Kantor Kementerian Agama Kota Yogyakarta dan dihadiri langsung oleh Kepala Seksi Pendidikan Madrasah dan Elfa Tsuroyya berkesempatan menjelaskan bahwa workshop tersebut bertujuan memberikan pemahaman serta keterampilan praktis dalam pemanfaatan platform desain grafis Canva. Kegiatan ini dirancang agar peserta dapat menghasilkan desain yang menarik dan efektif, yang bisa digunakan untuk berbagai kebutuhan seperti media pembelajaran, materi promosi, maupun konten untuk media sosial.¹⁴⁹

Selanjutnya dilansir juga dalam beritajatim.com (Internet) dimana Pascasarjana Pendidikan Bahasa Arab UIN Malang mengadakan webinar

¹⁴⁹ Eko Triyanto, "Workshop Pembuatan Media Layanan Informasi Menggunakan Canva," yogyakarta.kemenag.go.id, 17 Juni 2025, diakses 20 September 2025, <https://yogyakarta.kemenag.go.id/workshop-pembuatan-media-layanan-informasi-menggunakan-canva/>.

dengan tema “Pemanfaatan *Artificial Intelligence* dalam Pembelajaran Bahasa Arab di Era 5.0”. Salah satu aplikasi AI yang diperkenalkan adalah Canva, platform desain grafis yang membantu pembuatan media pembelajaran lebih menarik. Pembicara, Ustadz Sahya Husein, menjelaskan bahwa Canva memudahkan guru dan mahasiswa membuat materi ajar interaktif seperti poster dan infografis dengan fitur AI seperti template otomatis. Dosen Manajemen Program Pembelajaran Bahasa Arab, Dr. Zakiyah Arifa, menekankan pentingnya teknologi seperti Canva agar pembelajaran lebih efektif dan menyenangkan serta menjadi harapan bahwa aplikasi seperti Canva terus diaplikasikan secara luas dalam dunia pendidikan.¹⁵⁰

Mustika, Kamaruddin, dan Alam (2024) menjelaskan bahwa Canva berperan penting dalam mendorong inovasi pembelajaran di era digital saat ini. Platform ini menjadi solusi kreatif bagi guru, peserta didik, dan tenaga kependidikan dalam menciptakan materi ajar yang menarik dan interaktif. Manfaat utama Canva dalam dunia pendidikan meliputi: 1. Meningkatkan kreativitas pendidik dan peserta didik dalam proses belajar-mengajar; 2. Membantu menciptakan media pembelajaran yang menarik untuk mendukung hasil belajar yang lebih optimal; 3. Mempermudah guru dalam menyusun bahan ajar visual secara efisien dan hemat waktu; 4. Mendukung tenaga kependidikan dalam pembuatan materi promosi sekolah maupun laporan administrasi pendidikan.¹⁵¹

Berdasarkan berbagai keunggulan tersebut, Canva menjadi platform yang relevan dan bernilai tinggi dalam menunjang kualitas pembelajaran dan manajemen pendidikan. Sejumlah tren canva yang dirancang untuk tujuan peningkatan kualitas pendidikan telah dibuktikan disejumlah temuan penelitian internasional seperti dalam penelitian Saputra dkk melalui hasil penelitian

¹⁵⁰ Muhammad Afnani, “Pascasarjana Pendidikan Bahasa Arab UIN Malang Bahas AI Dalam Seminar Nadia,” *beritajatim.com*, 1 Juni 2024, diakses 20 September 2025, <https://beritajatim.com/pascasarjana-pendidikan-bahasa-arab-uin-malang-bahas-ai-dalam-seminar-nadia>.

¹⁵¹ Nur Mustika, Kamaruddin, and Syamsu Alam, *Belajar Platform Wordwall Dan Canva Untuk Pendidik* (Purbalingga: CV. Eureka Media Aksara, 2024), 49.

pustaka menemukan bahwa aplikasi Canva sebagai media pembelajaran inovatif dan modern yang memudahkan pendidik, khususnya di sekolah dasar, untuk membuat materi pembelajaran interaktif seperti video animasi, sehingga proses belajar menjadi lebih menarik dan tidak membosankan. Mahasiswa dan peserta didik tertarik menggunakan aplikasi ini karena membantu mengembangkan kreativitas sekaligus menguasai teknologi yang berkembang di era milenial.¹⁵²

Selanjutnya penelitian yang memanfaatkan aplikasi Canva lainnya ditunjukkan dalam penelitian pengembangan oleh Mulyati, Astuti, and Ernawaty yaitu melalui hasil kuesioner dari peserta didik kelas XII menunjukkan bahwa aplikasi Canva sangat membantu dalam media pembelajaran materi studi lanjutan. Canva mudah digunakan oleh guru dan peserta didik, serta mempermudah proses belajar khususnya dalam bimbingan konseling. Peserta didik memberikan respons positif karena aplikasi ini meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar mereka. Penggunaan Canva juga mendorong kreativitas dan membuat mereka lebih antusias, sehingga materi yang disampaikan tidak membosankan. Peneliti berharap lembaga pendidikan lain dapat memanfaatkan Canva sebagai media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan perkembangan teknologi, sekaligus memudahkan pendidik dalam menyimpan dan mengelola materi pembelajaran.¹⁵³

Adapun pada pembahasan pengembangan media pembelajaran Kokami dilakukan melalui serangkaian langkah sistematis yang meliputi analisis materi dan tujuan pembelajaran, desain prosedur permainan, pembuatan lembar soal dan materi, penyusunan modul ajar, pengembangan bahan ajar, serta desain media itu sendiri. Setiap tahap dirancang dengan memperhatikan

¹⁵² Andika Guruh Saputra et al., "Using Canva Application for Elementary School Learning Media," *Sciencetechno: Journal of Science and Technology* 1, no. 1 (2022), 53-54, <https://doi.org/10.55849/sciencetechno.v1i1.4>.

¹⁵³ Iis Mulyati, Indri Astuti, and Eny Ernawaty, "Development of Canva Application Assisted Learning Media in Class XII Advanced Study Materials with 4-D Models," *JTP - Jurnal Teknologi Pendidikan* 24, no. 3 (2022), 328, <https://doi.org/10.21009/jtp.v24i3.30483>.

aspek fungsionalitas, kepraktisan, dan estetika agar media tersebut dapat mendukung peningkatan kemampuan berpikir kreatif dan inovatif peserta didik.

Prosedur penggunaan media dengan dibuatkan lembar paket soal dan materi yang kemudian dibuatkan produk Kokami untuk diadakan kompetisi kelompok sebenarnya mengadopsi teknik cerdas cermat sebagai salah satu mata lomba dalam dunia pendidikan. Pengaruh teknik cerdas cermat dalam langkah-langkah penggunaan media Kokami dapat diketahui melalui salah satu implementasi penelitian terdahulu dari Hutagaol sebagai berikut:

1. Penentuan materi, materi yang ditentukan harus sejalan dengan tingkat pemahaman dan jenjang pendidikan peserta. Topik umum yang sering digunakan dalam kegiatan seperti cerdas cermat antara lain adalah Matematika, Pendidikan Kewarganegaraan, Ilmu Pengetahuan Alam, serta Bahasa Indonesia.
2. Pengelompokan soal, soal-soal yang disusun dapat dibagi ke dalam beberapa kelompok, misalnya terdapat soal yang memerlukan perhitungan, soal non-hitungan, serta soal sesi rebutan.
3. Penyusunan soal bermuatan tantangan, soal hendaknya dirancang untuk merangsang daya pikir peserta, dengan tingkat kesulitan yang sesuai. Bentuk soal bisa berupa pertanyaan benar-salah atau soal faktual.
4. Pemanfaatan soal rebutan, untuk menambah dinamika dan antusiasme peserta, soal rebutan dapat digunakan. Biasanya soal jenis ini memiliki ketentuan tertentu, seperti batas waktu menjawab atau jumlah soal yang tersedia.
5. Uji coba soal, sebelum digunakan dalam kegiatan utama, soal perlu diuji terlebih dahulu untuk memastikan kesesuaiannya baik dari segi tingkat kesulitan, kejelasan bahasa, maupun validitas isi.
6. Perencanaan rangkaian acara, susun alur kegiatan dengan struktur yang tegas dan rinci, termasuk ketentuan waktu menjawab, aturan pemberian

jawaban, mekanisme penilaian, serta menjaminikan semua peserta memahami aturan sebelum kegiatan dimulai¹⁵⁴

Enam tahapan di atas merupakan salah satu konsep prosedur cerdas cermat yang memiliki kesamaan yang signifikan antara prosedur penggunaan media Kokami dengan model lomba cerdas cermat, terutama dalam hal struktur pelaksanaan yang berbasis kompetisi kelompok, penggunaan soal tantangan, adanya sesi rebutan, dan sistem penilaian skor. Keduanya menekankan pembelajaran aktif melalui interaksi antar peserta, penguatan pemahaman materi, dan peningkatan keterampilan berpikir kritis serta kreatif. Dengan mengadopsi prinsip-prinsip dalam cerdas cermat, media Kokami dirancang lebih kontekstual dan mengasikkan, sehingga efektif dalam mendorong partisipasi peserta didik dan hasil belajar dalam suasana kelas yang kompetitif namun edukatif.

Penggunaan media kokami dengan mengadopsi lomba cerdas cermat tidaklah tanpa alasan, sebab lomba tersebut sebagai salah satu jalan keluar yang tepat dalam mengembangkan kemampuan berpikir kreatif dan inovatif. Oleh sebab itu, berbagai penelitian terdahulu yang menjelaskan pengaruh lomba cerdas cermat daya berpikir peserta didik serta berinovasi untuk memperoleh hasil yang terbaik, maka dalam hal ini terdapat beberapa penelitian yang menjelaskan pengaruhnya yaitu dalam penelitian Mukmin dkk, Program cerdas cermat terbukti efektif sebagai media pembelajaran yang inovatif, tidak hanya meningkatkan kemampuan akademik dan berpikir kritis peserta didik, tetapi juga ikut serta dalam pembentukan karakter positif seperti sportivitas dan kerja sama. Dengan pelaksanaan yang sistematis dan dukungan terhadap tantangan yang dihadapi, program ini menjadi strategi pendidikan yang relevan dalam mempersiapkan generasi emas Indonesia 2045.¹⁵⁵

¹⁵⁴ Anita Sri Rejeki Hutagao et al., "Cerdas Cermat Dalam Membangkitkan Minat Belajar Peserta didik Tingkat Sekolah Dasar," *Jurnal Pengabdian Masyarakat Khatulistiwa* 7, no. 2 (2024), 253–254, <https://doi.org/https://doi.org/10.31932/jpmk.v7i2.4074>.

¹⁵⁵ Sam'un Mukramin et al., "Mukramin.Pdf," *Jurnal Abdimas Independen* 6, no. 1 (2025), 18, <https://doi.org/https://doi.org/10.29303/independen.v6i1.1565>.

Penelitian terdahulu lainnya adalah Badaruddin dkk, hasil penelitian menunjukkan pelaksanaan lomba cerdas cermat memperoleh partisipasi dan antusiasme guru serta peserta didik dalam mengikuti seluruh rangkaian kegiatan. Kondisi ini mencerminkan tingginya semangat kompetitif dan kemampuan intelektual peserta didik. Secara keseluruhan, kegiatan ini berkontribusi positif dalam menumbuhkan jiwa kompetitif dan meningkatkan minat belajar peserta didik.¹⁵⁶ Selanjutnya dalam penelitian Ramdhani dkk yaitu Selama pelaksanaan lomba cerdas cermat memperoleh tanggapan yang positif dari para peserta didik melalui antusiasme semangat yang tinggi sehingga menciptakan suasana lomba yang lebih dinamis dan kompetitif. Melalui kegiatan ini, peserta menjadi lebih terdorong untuk meraih prestasi dan membangun rasa percaya diri serta melatih kemampuan berpikir secara cepat dan tepat.¹⁵⁷

Berdasarkan sejumlah pemaparan tentang media Kokami serta diperkuat oleh berbagai penelitian terdahulu, maka dapat disimpulkan bahwa Media pembelajaran Kokami merupakan strategi yang tepat dan inovatif dalam upaya meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan inovatif peserta didik. Pengembangannya melalui enam langkah sistematis yang mulai dari analisis materi hingga perancangan media berbasis kompetisi kelompok akan menjamin bahwa media ini dibuat dengan kompleks dari desain visual menggunakan canva serta prosedur penggunaan dengan teknik dan prinsi cerdas cermat yang sudah dikembangkan. dari lomba cerdas cermat, seperti penggunaan soal tantangan, sesi rebutan, dan sistem skor, Kokami berhasil menghadirkan suasana belajar yang aktif, dinamis, dan kompetitif secara sehat. Hal ini menciptakan ruang bagi peserta didik untuk mengembangkan ide-ide orisinal, berpikir cepat, dan menyelesaikan masalah yang terbukti efektif dalam

¹⁵⁶ Sukri Badaruddin et al., "HUMANIS : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Pemanfaatan Perlombaan Cerdas Cermat Dalam Rangka Menumbuhkembangkan Jiwa Berkompetitif Yang Berintelektual Pada Peserta Didik Di MTs Negeri 1 Majene History Artikel," *HUMANIS : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 23, no. 1 (2024), 47–48, <https://doi.org/https://doi.org/10.26858/humanis.v23i1.59704>.

¹⁵⁷ Achmad Nur Ramadhani et al., "Lomba Cerdas Cermat Sebagai Metode Inovatif Pengembangan Minat Belajar Peserta didik SDN Kalisari 1 Surabaya" 8, no. 3 (2024), 638.

mendorong kemampuan berpikir kreatif dan inovatif peserta didik secara terstruktur, menyenangkan, dan bermakna untuk pembelajaran PAI.

B. Kevalidan Media Kokami sebagai Media Pembelajaran PAI

Validasi produk media Kokami dilaksanakan setelah media Kokami dirancang dan diproduksi dalam wujud nyata yang bisa dilihat dan digunakan secara langsung, media tersebut kemudian divalidasi oleh 1 ahli materi dan 1 ahli media untuk menilai kelayakan dan kesesuaiannya dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). ketentuan pemilihan ahli-ahli dalam menilai kelayakan tentu harus minimal S3 sehingga keduanya memiliki kemampuan dan pengalaman dibidangnya, oleh karena itu melalui penilaian para ahli tentang kelayakan media Kokami dapat dipaparkan sebagai berikut:

1. Validasi Ahli materi

Ahli Materi memberikan penilaian dalam tiga aspek utama, yaitu aspek materi, aspek pembelajaran, dan aspek bahasa. Pada aspek materi, fokus penilaian meliputi muatan materi, kelengkapan dan kebenaran konsep, serta kesesuaian dengan karakteristik peserta didik. Aspek pembelajaran dinilai dari kesesuaian media dengan model pembelajaran yang digunakan, dukungan terhadap aktivitas belajar peserta didik, serta keterlibatan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Sedangkan aspek bahasa meliputi ketepatan penulisan dan ketepatan kalimat yang disajikan dalam media.

Adapun hasil validasi oleh ahli materi menunjukkan skor total 760,8 dari skor maksimal 800, yang setelah dihitung menghasilkan nilai validasi sebesar 95,1%. Nilai ini mengindikasikan bahwa media Kokami sangat valid untuk digunakan dalam pembelajaran tanpa perlu revisi besar.

2. Validasi ahli media

Validasi ini menggunakan angket dengan 11 butir indikator dari aspek-aspek tampilan visual dan desain grafis, kesesuaian media dengan materi PAI dan karakteristik peserta didik, bahan media yang digunakan, aspek bahasa, serta petunjuk penggunaan media. Berdasarkan sejumlah

aspek-aspek tersebut dapat diperoleh hasil validasi ahli media dengan menunjukkan skor total 1.016,6 dari skor maksimal 1.100, sehingga nilai validasi media sebesar 92,4%. Hal ini mengindikasikan bahwa media Kokami sangat layak dan valid digunakan dalam kegiatan pembelajaran PAI. Masukan dari ahli media berupa penyesuaian gambar kartu Kokami dan bahan ajar dengan identitas sekolah SMP serta penggantian cover bahan ajar supaya sejalan dengan ketentuan penelitian pengembangan.

Hasil validasi yang sangat baik dari kedua ahli, media Kokami dinyatakan layak digunakan sebagai media yang efektif dan inovatif untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif dan inovatif peserta didik pada pembelajaran PAI kelas VII. Berkaitan dengan kelayakan Media Kokami ini juga diperlihatkan Shalihatus dkk mengembangkan media pembelajaran Kokami untuk materi sumber energi pada kelas IV MI NWDI. Hasil validasi media oleh ahli media memperoleh skor 37 dan oleh ahli materi skor 41, keduanya termasuk kategori “Baik” (interval skor $33,96 < X \leq 41,88$) dengan demikian, media Kokami dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran IPA kelas IV.¹⁵⁸

Penelitian lainnya juga ditunjukkan dalam penelitian Faturrahman dkk melalui hasil penelitiannya juga menegaskan kelayakan media Kokami dalam pembelajaran tematik pada tingkat SD melalui validasi ahli media dan materi yang menunjukkan kategori sangat layak.¹⁵⁹ Terakhir penelitian oleh Gammara and Subroto yaitu media pembelajaran Kokami yang dikembangkan untuk mata pelajaran Ekonomi dinyatakan sangat layak digunakan setelah melalui uji validasi oleh ahli media dan ahli materi, yang menunjukkan hasil pada kategori kelayakan tertinggi.¹⁶⁰

¹⁵⁸ Solihatun et al., “Pengembangan Media Pembelajaran Kokami (Kotak Kartu Misterius) Pada Muatan IPA Untuk Kelas IV MI NWDI,” *Jurnal Pendidikan Dasar* 11, no. 2 (2023), 237, <https://doi.org/https://doi.org/10.46368/jpd.v11i2.862>.

¹⁵⁹ Lalu Yani Faturrahman, Ida Ermiana, and Baiq Niswatul Khair, “Pengembangan Media Kokami Pada Pembelajaran Tematik Di Kelas V Sekolah Dasar Kecamatan Pemenang,” *Progres Pendidikan* 2, no. 1 (2021), 61, <https://doi.org/10.29303/prospek.v2i1.123>.

¹⁶⁰ Shinda Ayu Gammara and Wasposito Tjipto Subroto, “Pengembangan Media Pembelajaran Kotak Dan Kartu Misterius Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Pada Mata Pelajaran

C. Kemenarikan Media Kokami bagi Peserta Didik dalam Pembelajaran PAI

Uji kemenarikan media Kokami dari peserta didik dalam pembelajaran PAI, dilakukan serangkaian uji coba dan uji pemakaian untuk dua kelompok berbeda, yaitu kelompok kecil dan kelompok sedang. Pengujian ini bertujuan untuk mengevaluasi respon peserta didik dalam menggunakan media Kokami dari berbagai aspek, seperti tampilan visual, kemudahan pemahaman, relevansi isi materi, motivasi belajar, serta kemudahan penggunaan media tersebut.

Aspek-aspek yang dinilai menghasilkan 16 butir pernyataan sebagai penilaian dengan menggunakan angket yang mengukur tingkat ketertarikan dan kenyamanan peserta didik selama proses pembelajaran. Berikut ini merupakan hasil pengolahan data dan analisis respon peserta didik terhadap media Kokami dalam kedua tahapan pengujian tersebut:

1. Uji kelompok kecil

Pada tahapan uji coba produk, media pembelajaran Kokami diuji coba pada kelompok kecil yang terdiri dari 10 peserta didik kelas VII-A. Uji coba ini dilakukan melalui proses pembelajaran PAI yang dilaksanakan dengan sejumlah tahapan pembelajaran yang telah dirancang secara sistematis. Untuk menemukan tingkat ketertarikan peserta didik terhadap media Kokami, diberikan angket respon yang berisi berbagai pernyataan terkait aspek kemenarikan media tersebut.

Berdasarkan hasil angket yang dinilai seluruh peserta didik pada kelompok kecil, diperoleh skor maksimal yaitu 160 dengan persentase pencapaian sebesar 100%. Hal ini mengindikasikan bahwa semua peserta didik memberikan tanggapan positif terhadap media Kokami. Peserta didik menyatakan bahwa media ini memiliki tampilan yang rapi dan enak dilihat, warna-warna yang digunakan nyaman di mata, serta gambar-gambar yang membantu mereka memahami materi pelajaran. Selain itu, kata-kata dan kalimat yang digunakan dalam media mudah dipahami, tidak

membingungkan, serta mampu memotivasi semangat belajar. Peserta didik juga menganggap isi media sangat sesuai dengan materi pelajaran PAI yang sedang mereka pelajari di kelas. Mereka merasa media ini membuat suasana belajar menjadi lebih aktif dan menyenangkan. Buku petunjuk penggunaan media Kokami juga dinilai sangat jelas, mudah dipahami, serta membantu mereka dalam menggunakan media secara mandiri.

2. Uji kelompok sedang

Uji pemakaian dilakukan pada kelompok sedang yang melibatkan 30 peserta didik kelas VII-A selama tiga pertemuan pembelajaran PAI menggunakan media Kokami. Penilaian kemenarikan media kembali dilakukan melalui angket respon setelah pelaksanaan pembelajaran. Hasilnya menunjukkan bahwa mayoritas peserta didik memberikan tanggapan positif dengan skor total 1.560,2 dari skor maksimal 1.600, sehingga diperoleh persentase kemenarikan sebesar 97,51%. Respon ini menegaskan bahwa media Kokami sangat memikat bagi peserta didik dan efektif dalam menarik minat belajar mereka.

Peserta didik pada kelompok sedang juga menilai media Kokami sebagai media yang rapi dan menyenangkan untuk dilihat, dengan warna yang nyaman dan gambar yang membantu pemahaman materi. Mereka merasa kata-kata dan kalimat dalam media mudah dimengerti, tidak ada istilah yang sulit, serta mampu meningkatkan motivasi belajar. Isi media dinilai relevan dengan pelajaran PAI yang sedang dipelajari. Lebih dari itu, media ini mampu membuat peserta didik lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran dan merasa senang serta bersemangat belajar. Buku petunjuk penggunaan media juga dinilai sangat membantu dan mudah dipahami sehingga peserta didik bisa menggunakan media dengan baik secara mandiri maupun dalam kelompok.

Berlandaskan hasil uji coba dan uji pemakaian tersebut, bisa ditarik kesimpulan bahwa media Kokami memiliki tingkat kemenarikan yang sangat tinggi bagi peserta didik kelas VII dalam pembelajaran PAI. Media ini sukses menarik minat belajar peserta didik, meningkatkan peran aktif mereka dalam

proses pembelajaran, serta menuntun pengalaman belajar yang berkesan dan bermakna.

Respon positif peserta didik berkaitan dengan kemenarikan media kokami juga ditunjukkan dalam penelitian Nuralisa dkk, hasil penelitian menunjukkan pengembangan media Kokami dengan tema pelestarian lingkungan untuk kelas VII SMP mendapatkan nilai validasi sangat baik dari para validator, serta respon peserta didik yang positif.¹⁶¹ Selain itu dalam penelitian Fitri dkk melalui pengembangan media Kokami berbasis proyek pada pembelajaran tematik kelas 3 SDN Punik dengan hasil uji kemenarikan media dengan nilai rata-rata 90 sehingga memiliki kriteria sangat menarik untuk diterapkan dalam pembelajaran.¹⁶² Oleh sebab itu, kedua Penelitian terdahulu sudah menunjukkan bahwa media Kokami bisa diterapkan secara efektif pada tingkat SMP, termasuk dalam pembelajaran PAI.

D. Hasil Belajar Menggunakan Media Kokami Pada pembelajaran PAI

Hasil belajar peserta didik melalui media Kokami dalam pembelajaran PAI, dilakukan pengujian terhadap kelompok sedang yang terdiri dari 30 peserta didik kelas VII-A SMP Negeri 6 Singosari, Kabupaten Malang. Kelas ini berfungsi sebagai kelas eksperimen, dimana peserta didik dibantu perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media Kokami. Sebelum dan setelah perlakuan, peserta didik mengikuti tes untuk mengukur hasil belajar, yang terdiri dari *pre-test* (sebelum menerapkan media) dan *post-test* (sesudah menerapkan media).

Hasil pengumpulan data menunjukkan bahwa skor total *pre-test* peserta didik adalah 2.025 dari skor maksimal 3.000, sementara skor total *post-*

¹⁶¹ Siti Fatimah Nuralisa, Mudmainah Vitasari, and Adi Nestiadi, "Pengembangan Media Pembelajaran Kokami (Kotak Kartu Misterius) Tema Pelestarian Lingkungan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif," *QUANTUM: Jurnal Inovasi Pendidikan Sains* 12, no. 1 (2021), 47, <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.20527/quantum.v12i1.10251>.

¹⁶² Anisa Fitri, Khairun Nisa, and Abdul Kadir Jaelani, "Pengembangan Media Kokami (Kotak Dan Kartu Misterius) Berbasis Proyek Pada Pembelajaran Tematik Kelas 3 SDN Punik," *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 9, no. 1 (2024), 4571, <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v9i1.13045>.

test meningkat menjadi 2.375 dari total skor maksimal yang sama, yaitu 3.000. Rata-rata nilai *pre-test* diperoleh sebesar 67,5, sedangkan rata-rata *post-test* meningkat menjadi 79,1. Peningkatan ini menjadi indikasi awal bahwa penggunaan media Kokami menunjukkan dampak positif terhadap pencapaian hasil belajar peserta didik. Adapun Untuk menganalisis peningkatan hasil belajar secara lebih objektif, dilakukan perhitungan menggunakan rumus N-Gain sehingga didapat sebesar 0,357 yang termasuk dalam kategori sedang berdasarkan klasifikasi *gain score* menurut Hake dalam Sukarelawan dkk dimana dikategorikan sedang apabila Nilai N-Gainnya $0,30 \leq g < 0,70$.¹⁶³

Kesimpulan dari hasil perhitungan keefektifan menunjukkan bahwa media Kokami cukup efektif dalam meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik terhadap materi PAI yang diajarkan. Adapun kategori sedang juga menandakan bahwa media ini memiliki potensi yang baik untuk diimplementasikan lebih luas dalam kegiatan pembelajaran lebih khusus dalam rangka mewujudkan suasana belajar yang lebih aktif, interaktif, dan memotivasi.

Hasil pengujian dan analisis data juga telah memperjelas pengaruh media Kokami yaitu berperan penting meningkatkan hasil belajar dalam pembelajaran PAI di kelas VII. Peningkatan ini tercermin melalui nilai *post-test* menjadi bukti bahwa pendekatan pembelajaran berbasis permainan dan kompetisi seperti yang ditawarkan oleh Kokami melalui pengembangan telah mampu meningkatkan semangat dan meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik secara signifikan.

Peningkatan hasil belajar menggunakan media Kokami juga telah dibuktikan oleh penelitian terdahulu dalam lingkup Pendidikan Agama Islam yaitu dalam penelitian Azlina melalui hasil penelitiannya yaitu pemanfaatan strategi *joyfull learning* dengan memanfaatkan media Kokami efektif untuk memperoleh hasil belajar Al-Qur'an Hadist peserta didik kelas X MAS Abadiyah Pati melalui desain eksperimen dengan *pre-test* dan *post-test*,

¹⁶³ Sukarelawan, Indratno, and Ayu, *N-Gain vs Stacking: Analisis Perubahan Abilitas Peserta Didik Dalam Desain One Group Pretest-Posttest*, 10.

diperoleh nilai signifikansi $0,005 < 0,05$ yang mengindikasikan adanya pengaruh signifikan.¹⁶⁴ Hasil ini memperkuat temuan bahwa media Kokami efektif digunakan dalam pembelajaran PAI.

Hasil belajar menggunakan media Kokami juga ditunjukkan pada mata pelajaran umum lainnya ditingkat SMP kelas VII seperti dalam penelitian Indriani yang mengkaji efektivitas model *Teams Games Tournament* dengan bantuan media Kokami terhadap hasil belajar IPS pada materi kegiatan ekonomi. Penelitian menggunakan desain quasi eksperimen dan melibatkan kelas eksperimen dan kontrol. Hasil uji *Independent Sample T-Test* mengindikasikan nilai signifikansi $0,001 (< 0,05)$, yang berarti ada perbedaan hasil belajar yang signifikan antara peserta didik yang belajar dengan media Kokami dan yang menerapkan metode konvensional.¹⁶⁵

Selanjutnya dalam penelitian Rohmatin juga mendukung temuan ini, yang mana penggunaan model *Problem Based Learning* berbantuan media Kokami terbukti memberikan pengaruh signifikan pada hasil belajar matematika peserta didik kelas VII pada materi penyajian data. Hasil uji T membuktikan bahwa nilai t hitung lebih besar dari t tabel, serta nilai signifikansi *post-test* kelas eksperimen dan kontrol adalah sebesar $0,017 (< 0,05)$, maka kesimpulannya penggunaan Kokami berdampak positif terhadap pencapaian hasil belajar.¹⁶⁶

Berdasarkan hasil dari dua penelitian tambahan tersebut, terdapat bukti konsistensi mengenai efektivitas media Kokami dalam pembelajaran pada tingkat SMP, khususnya kelas VII. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media Kokami tidak hanya efektif dalam pembelajaran Pendidikan Agama

¹⁶⁴ Nur Azlina, "Efektivitas Strategi Joyfull Learning Berbantuan Media KOKAMI (Kotak Kartu Misterius) Terhadap Hasil Belajar Al-Qur'an Hadis Di MAS Abadiyah Pati" (IAIN Kudus., 2023), 54-55, <http://repository.iainkudus.ac.id/id/eprint/13403>.

¹⁶⁵ Syilvi Indriyani, I Nyoman Sudana Degeng, and Sumarmi, "Efektivitas Penggunaan Model Teams Games Tournament Berbantuan Media Kokami Terhadap Hasil Belajar IPS," *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan* 2, no. 10 (2017), 1327, <https://doi.org/https://doi.org/10.17977/jptpp.v2i10.10065>.

¹⁶⁶ Laily Rohmatin, Sujiran, and Dian Ratna Puspananda, "Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Terhadap Hasil Belajar Matematika," *Jurnal Pendidikan Sains Dan Komputer* 2, no. 02 (2022), 145, <https://doi.org/10.47709/jpsk.v2i02.1796>.

Islam (PAI), tetapi juga berhasil diterapkan secara luas pada berbagai mata pelajaran lain, termasuk IPS dan Matematika di tingkat SMP kelas VII. Media Kokami telah terbukti menjadi alat pembelajaran yang efektif dan memiliki potensi besar untuk dikembangkan serta diimplementasikan secara lebih luas dalam proses pembelajaran di sekolah dengan tujuan meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik secara signifikan.

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan dalam pengembangan media Kotak Kartu Misterius (Kokami) pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) untuk peserta didik kelas VII di SMP Negeri 6 Singosari Kabupaten Malang, maka dapat disimpulkan beberapa hal utama sebagai berikut:

1. Langkah-Langkah pembuatan media kokami dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan inovatif dilakukan melalui proses pengembangan melalui enam tahapan yang sistematis, yaitu: (1) Analisis materi dan tujuan pembelajaran PAI, (2) Desain prosedur penggunaan Kokami, (3) Penyusunan modul ajar, (4) Pengembangan bahan ajar, (5) Pembuatan lembar paket soal dan materi, dan (6) Desain media fisik. Adapun dalam desain media ini dibuat menarik menggunakan Canva dan dirancang sesuai prosedur pembelajaran yang mengembangkan teknik cerdas cermat, sehingga mampu menstimulasi partisipasi aktif, kolaborasi, serta pemecahan masalah secara cepat dan tepat.
2. Hasil validasi oleh ahli materi dengan skor 95,1% dan ahli media dengan skor 92,4%, media Kokami dinyatakan sangat valid dan layak digunakan dalam pembelajaran PAI kelas VII dalam penilaian mencakup kelengkapan materi dan ketepatan konsep, cara pembelajaran, penggunaan bahasa yang tepat, serta penentuan bahan dan tampilan visual yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Adapun masukan perbaikan oleh ahli bersifat minor dan tidak mempengaruhi substansi media.
3. Hasil uji coba pada kelompok kecil (10 peserta didik) menunjukkan tingkat kemenarikan media Kokami mencapai 100%, sedangkan uji pada kelompok sedang (30 peserta didik) memperoleh skor 1.560,2 dari 1.600 atau 97,51%. Peserta didik menilai media Kokami dikatakan menarik karena memiliki tampilan yang menarik, penggunaan bahasa yang mudah dipahami, serta isi

materi yang relevan dengan pelajaran PAI. Selain itu, melalui kemenarikan media ini mampu meningkatkan motivasi belajar serta mendorong keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

4. Media Kokami terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VII-A SMPN 6 Singosari berdasarkan hasil tes, skor total *pre-test* sebesar 2.025 dan meningkat menjadi 2.375 pada *post-test* dari skor maksimal 3.000, dengan rata-rata nilai naik dari 67,5 menjadi 79,1. Nilai N-Gain sebesar 0,357 termasuk dalam kategori sedang menunjukkan bahwa media Kokami memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan kemampuan kognitif peserta didik dalam pembelajaran PAI.

B. Saran

Hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai pengembangan media Kotak Kartu Misterius (Kokami) dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) untuk peserta didik kelas VII di SMP Negeri 6 Singosari dengan sejumlah proses pengembangan yang sistematis, hasil validasi yang tinggi, respon positif dari peserta didik serta hasil belajar PAI yang meningkat telah menunjukkan bahwa media Kokami memiliki potensi besar untuk diterapkan secara lebih luas dalam pembelajaran. Oleh karena itu, agar manfaat media Kokami dapat dioptimalkan secara berkelanjutan dan dikembangkan lebih lanjut, maka beberapa saran dapat diajukan kepada pihak sekolah, guru, dan peneliti selanjutnya sebagai berikut:

1. Saran untuk lembaga sekolah

- a. Sekolah disarankan untuk mendukung inovasi pembelajaran dengan menyediakan fasilitas dan sumber daya yang mendukung pengembangan media pembelajaran interaktif seperti media Kokami.
- b. Perlu adanya pelatihan bagi guru-guru PAI dan mata pelajaran lainnya untuk mengenal dan menerapkan media berbasis permainan edukatif dalam proses pembelajaran.

- c. Sekolah juga dapat mengintegrasikan konsep media Kokami dalam program penguatan karakter, mengingat sifat media ini yang mendorong kerja sama tim, sportivitas, dan keterlibatan aktif peserta didik.

2. Saran untuk guru

- a. Guru Pendidikan Agama Islam disarankan untuk menggunakan media Kokami sebagai alternatif strategi pembelajaran yang menyenangkan dan memotivasi, terutama untuk meningkatkan berpikir kreatif, inovatif, dan hasil belajar peserta didik.
- b. Guru juga sebaiknya melakukan modifikasi dan penyesuaian isi Kokami dengan mengkaji karakteristik peserta didik dan kurikulum agar media tetap kontekstual dan relevan.
- c. Penting bagi guru untuk mengintegrasikan evaluasi berbasis permainan secara periodik agar tidak hanya fokus pada hafalan ataupun pemahaman, tetapi juga keterampilan berpikir mendalam dan menjalin kerja sama antar peserta didik.
- d. Guru diharapkan dapat membangun komunikasi dan menjalin komunitas kerja sama untuk bersama-sama mengatasi kekurangan dan memenuhi kebutuhan demi keberhasilan pembuatan dan penggunaan media Kokami, baik yang berkaitan konsep desain, waktu, tenaga, maupun biaya.

3. Saran untuk penelitian selanjutnya

- a. Penelitian berikutnya dapat mengembangkan konsep pembelajaran dengan desain visual media Kokami yang lebih matang dan inovatif sesuai kebutuhan serta permasalahan dalam lingkungan pendidikan yang menjadi fokus penelitian.
- b. Peneliti berikutnya diharapkan mampu pengembangan media Kokami untuk; tingkat pendidikan lain, seperti jenjang SD atau SMA, mata pelajaran lain seperti IPS, Matematika, atau Bahasa Indonesia, Serta dapat diterapkan pada jenis pendidikan non formal.

- c. Disarankan melakukan penelitian dengan kelompok kontrol dan eksperimen yang lebih besar, serta menggunakan desain kuasi-eksperimen agar hasil lebih kuat secara statistik.
- d. Peneliti berikutnya juga bisa mengeksplorasi pengaruh media Kokami yang tidak hanya pada kemampuan kognitif dan afektif (kemenarikan/minat belajar) peserta didik, tetapi juga menganalisis pengaruhnya pada aspek psikomotoriknya, mengingat media ini menuntut interaksi dan kolaborasi antarpeserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah bin 'Amr. Tulislah! Demi Allah yang jiwaku ada di tangan-Nya, tidak keluar dari mulutku kecuali kebenaran (Hadis no. 65077). Diakses 23 September 2025, dari <https://hadeethenc.com/id/browse/hadith/65077>
- Afnani, Muhammad. "Pascasarjana Pendidikan Bahasa Arab UIN Malang Bahas AI Dalam Seminar Nadia." *beritajatim.com*, 2024. <https://beritajatim.com/pascasarjana-pendidikan-bahasa-arab-uin-malang-bahas-ai-dalam-seminar-nadia>.
- Agustina, Winarti. *Media Pembelajaran Jumping Frog Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Makhluk Hidup Bagi Anak Usia Dini*. Tasikmalaya: Edu Publisher, 2020. https://www.google.co.id/books/edition/MEDIA_PEMBELAJARAN_JUMPING_FROG/f_zrDwAAQBAJ?hl=en&gbpv=1&dq=kelahiran+borg+and+gall&pg=PA24&printsec=frontcover.
- Ainurrahman. *Belajar Dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta, 2013.
- Akbar, Sa'dun. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosda Karya, 2017.
- Ali, Muhammad, and Asrori. *Psikologi Remaja, Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: Bumi Aksara, 2005.
- Alwi, Siska Fitri, Murtiani, and Letmi Dwiridal. "Penerapan Metode Permainan Kokami Berdasarkan Lkpd Saintifik Dalam Model Quantum Learning Terhadap Kompetensi IPA Peserta Didik Kelas VII SMPN 31 Padang." *Pillar of Physics Education* 6 (2015): 57–64. <https://garuda.kemdikbud.go.id/documents/detail/2348384>.
- Ananda, Rusydi. *Profesi Pendidikan Dan Tenaga Kependidikan (Telaah Terhadap Pendidikan Dan Tenaga Kependidikan)*. Medan: Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia (LPPPI), 2018.
- Anwar, Kasrul, and Hendra Harmi. *Perencanaan Sistem Pembelajaran Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Bandung: CV Alfabeta, 2011.
- Arifannisa, Muzayyanah Yuliasih, Hayati, Sepriano, and I Nyoman Widhi Adnyana. *Sumber & Pengembangan Media Pembelajaran (Teori & Penerapan)*. Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2023.
- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta, 2013.
- Aris. *Ilmu Pendidikan Islam*. Cirebon: Yayasan Wiyata Bestari Samasta, 2022.
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2011.
- Asari, Andi, Thewa, M. Sahib Saleh, Sukarman Purba, Rachmafiyah, Wieke Tsanya Fariafi, Decky Hendarsyah, et al. *Peran Media Sosial Dalam Pendidikan*. Yogyakarta: CV. ISTANA AGENCY, 2023.
- Asyad, Nurdin. *Model Pembelajaran Menumbuhkembangkan Kemampuan Metakognitif*. Makassar: Pustaka Refleksi, 2016.
- Awallia. "Pelajaran Dengan Permainan Kokami." Online Book Store, 2008. <http://cephy-net.blogspot.com/search?q=media+kokami>.
- Azis, Rosmiaty. *Ilmu Pendidikan Islam*. Yogyakarta: Sibuku, 2019. <http://repositori.uin-alauddin.ac.id/13856/1/Ilmu Pendidikan Islam.pdf>.

- Azlina, Nur. "Efektivitas Strategi Joyfull Learning Berbatuan Media KOKAMI (Kotak Kartu Misterius) Terhadap Hasil Belajar Al-Qur'an Hadis Di MAS Abadiyah Pati." IAIN Kudus., 2023. <http://repository.iainkudus.ac.id/id/ep rint/13403>.
- Badaruddin, Sukri, Andi Wahyudi, Aulia Nadia, Reski Wulandari, and Keywords Kompetitif. "HUMANIS : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Pemanfaatan Perlombaan Cerdas Cermat Dalam Rangka Menumbuhkembangkan Jiwa Berkompetitif Yang Berintelektual Pada Peserta Didik Di MTs Negeri 1 Majene History Artikel." *HUMANIS : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 23, no. 1 (2024): 43–48. <https://doi.org/https://doi.org/10.26858/humanis.v23i1.59704>.
- Bakhtiar, Nurhasanah. *Pendidikan Agama Islam Di Perguruan Tinggi Umum*. Riau: Aswaja Pressindo, 2013.
- Belawati, Tian. *Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: Pusat Penerbitan Universitas Terbuka, 2003.
- Cahyadi, Ani. *Pengembangan Media Dan Sumber Belajar: Teori Dan Prosedur. Laksita Indonesia*. Serang Baru: Penerbit Laksita Indonesia, 2019.
- Cahyono, Irfan, and Dkk. *Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI)*. Semarang: CV. Pilar Nusantara, 2020.
- Darwin, Yohanes Bahari, Warneri, and Juhata. "Literatur Review : Pembelajaran Berbasis Permainan Dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa." *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research* 4, no. 5 (2024): 5066–5076. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/innovative.v4i5.15619>.
- Desmita. *Psikologi Perkembangan Peserta Didik; Panduan Bagi Orang Tua Dan Guru Dalam Memahami Psikologi Anak, Usia SD, SMP, Dan SMA*. Bandung: Resmaja Rosdakarya., 2010.
- Dila Rukmi Octaviana, Moh Sutomo, and Mashudi. "Model Pembelajaran Dick and Carey Serta Implementasinya Dalam Pembelajaran Pai." *Jurnal Tawadhu* 6, no. 2 (2022): 114–26. <https://doi.org/10.52802/twd.v6i2.344>.
- Djamaluddin, Ahdar, and Wardana. *Belajaran Dan Pembelajaran: 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis*. Parepare: Kaaffah Learning Center, 2019.
- Djollong, Andi Fitriani, Erniwati La Abute, Abdillah S, Hani Sholihah, Hermawan Hermawan, Imam Agung Prakoso, and Nurjanah Nurjanah. *Buku Ajar Pendidikan Agama Islam*. Jambi: Sonpedia Publishing Indonesia, 2023.
- Fakhruroji, Moch. *Mediatisasi Agama: Konsep, Kasus Dan Implikasi*. Bandung: Lekkass, 2021.
- . *Mediatisasi Agama: Konsep, Kasus Dan Implikasi*. Bandung: Lekkass, 2021.
- Farhana, Ika. *Memerdekakan Pikiran Dengan Kurikulum Merdeka*. Bogor: Lindan Bestari, 2022.
- Farobi, Zulham. *Sejarah Wali Songo*. Anak Hebat Indonesia, 2019. https://www.google.co.id/books/edition/Sejarah_Wali_Songo/2jpDEAAAQBAJ?hl=en&gbpv=0.
- Fatirul, Achmad Noor, and Djoko Adi Walujo. *Metode Penelitian Pengembangan Bidang Pembelajaran (Edisi Khusus Mahasiswa Pendidikan Dan*

Pendidik).

Tangeran: Pascal Books, 2022. https://www.google.co.id/books/edition/METODE_PENELITIAN_PENGEMBANGAN_BIDANG_PE/II1pEAAQBAJ?hl=en&gbpv=0.

Fatmawati, Erma. *Pendidikan Agama Untuk Semua*. Yogyakarta: Pustaka Ilmu, 2020.

Faturrahman, Lalu Yani, Ida Ermiana, and Baiq Niswatul Khair. "Pengembangan Media Kokami Pada Pembelajaran Tematik Di Kelas V Sekolah Dasar Kecamatan Pemenang." *Progres Pendidikan* 2, no. 1 (2021): 55–63. <https://doi.org/10.29303/prospek.v2i1.123>.

Fauzi, Irfan, Faisal, Muhammad Zulham Munthe, and Neliwati. "Model Pembelajaran Dick and Carey Serta." *Qalam Lil Athfal* 1, no. 1 (2023): 1–9. <https://doi.org/https://doi.org/10.58822/qla.v1i1.97>.

Fitri, Anisa, Khairun Nisa, and Abdul Kadir Jaelani. "Pengembangan Media Kokami (Kotak Dan Kartu Misterius) Berbasis Proyek Pada Pembelajaran Tematik Kelas 3 SDN Punik." *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 9, no. 1 (2024): 4564–75. <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v9i1.13045>.

Fournié, Pierre. "Rediscovering the Walisongo , Indonesia : A Potential New Destination for International Pilgrimage." *International Journal of Religious Tourism and Pilgrimage* 7, no. 4 (2019): 76–86. <https://doi.org/https://doi.org/10.21427/g00f-qd76>.

Gammara, Shinda Ayu, and Wasposito Tjipto Subroto. "Pengembangan Media Pembelajaran Kotak Dan Kartu Misterius Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X SMA." *Jurnal Pendidikan Ekonomi* 12, no. 2 (2019): 104–10. <https://doi.org/https://dx.doi.org/10.17977/UM014v12i22019p104>.

Gunawan, Akmal Rizki, and Safira Ruhama Hasan. *Untaian-Untaian Hikmah Berbasis Al-Qur'an Dan Hadis: Pendidikan, Ketahuidan, Kemanusiaan, Dan Kebangsaan*. Depok, 2022.

Hartono, Rudi. *Ragam Model Mengajar Yang Mudah Diterima Murid*. Bandung: Diva Press, 2013.

Hasan, Muhammad, Milawati, Darodjat, HarahapTuti Khairani, Tasdin Tahrim, Ahmad Mufit Anwari, Azwar Rahmat, and Masdiana. *Media Pembelajaran. Tahta Media Group*. Klaten: Tahta Media Group Makna, 2021.

Hasanah, Iklimatul. "Peran Permainan Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Umur 4-6 Tahun." *Al-Hanif: Jurnal Pendidikan Anak Dan Parenting* 3, no. 2 (2023): 71–78. <https://doi.org/https://doi.org/10.30596/al-hanif.v3i2.17227>.

Helmiati. *Micro Teaching: Melatih Keterampilan Dasar Mengajar*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2013.

Hidayat, Rahmat, and Abdillah. *Ilmu Pendidikan "Konsep, Teori Dan Aplikasinya"*. Medan: Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia (LPPPI), 2019.

Hidayati, Hanik. *Buku Ajar Pendidikan Agama Islam: Islam Pekerti*. Pekalongan: PT Nasya Expanding Management, 2023.

- Hjarvard, Stig. *The Mediatization of Culture and Society*. USA: Routledge, 2013.
- Hrp, Nurlina Ariani, Zulaini Masruro, Siti Zahara Saragih, Rosmidah Hasibuan, Siti Suharni Simamora, and Toni. *Buku Ajar Belajar Dan Pembelajaran. Buku Ajar Belajar Dan Pembelajaran*. Bandung: Widina Media Utama, 2022. <https://doi.org/10.21070/2022/978-623-464-043-4>.
- Hutagao, Anita Sri Rejeki, Dedi Subakti, Winata, and Devi Khalima Sari. "Cerdas Cermat Dalam Membangkitkan Minat Belajar Siswa Tingkat Sekolah Dasar." *Jurnal Pengaduan Masyarakat Khatulistiwa* 7, no. 2 (2024): 248–59. <https://doi.org/https://doi.org/10.31932/jpmk.v7i2.4074>.
- Ilham, Maulidia, and Febriarsita Eka. "Analisis Kesulitan Pembelajaran Pai Dan Upaya Guru PAI Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Di SMAN 3 Sidoarjo." *Journal on Education* 06, no. 04 (2024): 21430–37. <http://jonedu.org/index.php/joe>.
- Indriyani, Syilvi, I Nyoman Sudana Degeng, and Sumarmi. "Efektivitas Penggunaan Model Teams Games Tournament Berbantuan Media Kokami Terhadap Hasil Belajar IPS." *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan* 2, no. 10 (2017): 1321–29. <https://doi.org/https://doi.org/10.17977/jptpp.v2i10.10065>.
- Isjoni. *Pembelajaran Kooperatif: Meningkatkan Kecerdasan Antar Peserta Didik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2010.
- Isnaini, M., Linda Sekar Utami, and Kristina Mudali Marga. "Pengaruh Media Kokami (Kotak Dan Kartu Misterius) Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Dan Motivasi Belajar Siswa Kelas Viii Smp Negeri 19 Mataram Tahun Pelajaran 2017/2018." *ORBITA: Jurnal Kajian, Inovasi Dan Aplikasi Pendidikan Fisika* 4, no. 2 (2018): 18–25. <https://doi.org/10.31764/orbita.v4i2.573>.
- Iswadi. *Pengelolaan Pendidikan*. Jakarta Utara: CV. Bunda Ratu, 2020.
- Jayana, Thoriq Aziz, and Mansur. *Literasi Dalam Al-Qur'an: Membangun Literasi Berbasis Qur'ani*. Srikandi Empat Widya Utama, 2024.
- Kemendibud. *Panduan Pembelajaran Untuk Sekolah Menengah Pertama. Panduan Pembelajaran Untuk Sekolah Menengah Pertama*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2016.
- Khadijah, and Armanila. *Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing, 2017.
- Khalilullah, Muhammad. *Media Pembelajaran Bahasa Arab Aswaja*. Yogyakarta: Pressindo, 2014.
- Kristanto, Andi. *Media Pembelajaran*. Surabaya: Bintang Surabaya, 2016.
- Kustandi, Cecep. *Media Pembelajaran: Manual Dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia, 2011.
- Latip, Asep Ediana. *Perencanaan Pembelajaran: Konsep Dan Konstuk Dalam Pembelajaran Tematik*. Jakarta: CV. Mutiara Gulah, 2021.
- Maimun, Agus. *Penelitian Studi Kasus Bidang Pendidikan Islam*. Malang: UIN-Maliki Press (Anggota IKAPI), 2020.
- Majid, Abdul. *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013.
- Moleong, Lexi J. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosda Karya,

2007.

- Mukramin, Sam'un, Ramadania, Wa Tart, and Ita Santik. "Membangun Generasi Cerdas, Peserta Didik Yang Kritis Melalui Lomba Cerdas Cermat Di UPTD SMP Negeri 10 Barru." *Jurnal Abdimas Independen* 6, no. 1 (2025): 9–20. <https://doi.org/https://doi.org/10.29303/independen.v6i1.1565>.
- Mulyasa. *Manajemen Berbasis Sekolah*. Bandung: Remaja Rosda Karya, 2004.
- Mulyati, Iis, Indri Astuti, and Eny Ernawaty. "Development of Canva Application Assisted Learning Media in Class XII Advanced Study Materials with 4-D Models." *JTP - Jurnal Teknologi Pendidikan* 24, no. 3 (2022): 322–29. <https://doi.org/10.21009/jtp.v24i3.30483>.
- Munadi, Yudhi. *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada Press Jakarta, 2012.
- Musman, Asti. *Sunan Bonang Wali Keramat: Karomah, Kesaktian Dan Ajaran-Ajaran Hidup Sang Waliullah*. Yogyakarta: Araska Publisher, 2021. https://www.google.co.id/books/edition/SUNAN_BONANG_WALI_KERAMAT_Karomah_Kesakt/8ZY2EAAAQBAJ?hl=en&gbpv=0.
- Mustika, Nur, Kamaruddin, and Syamsu Alam. *Belajar Platform Wordwall Dan Canva Untuk Pendidik*. Purbalingga: CV. Eureka Media Aksara, 2024.
- Muthmainnah, Tamsik Udin, Monika Karolina Sianturi, Sri Ilham Nasution, and Agus Purnomo. *Buku Sistem Model Dan Desain Pembelajaran*. Pidie: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2023.
- Najuah, Ricu Sidiq, and Reny Sabrina Simamora. *Game Edukasi: Strategi Dan Evaluasi Belajar Sesuai Abad 21*. Medan: Yayasan Kita Menulis, 2022.
- Natsir, Nurasia, Akhmad Baidun, Minsarnawati, Amiruddin, and Nuraziza Aliah. *Belajar Di Era Digital*. Kebumen: Mutiara Internasional Indonesia, 2023.
- Nengsih, Dona, Winda Febrina, Maifalinda, Junaidi, Darmansyah, and Demina. "Pengembangan Modul Ajar Kurikulum Merdeka." *Diklat Jurnal: Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan* 8, no. 1 (2024): 150–58. <https://doi.org/https://doi.org/10.35446/diklatreview.v8i1.1738>.
- Noviarni. *Perencanaan Pembelajaran Matematika*. Pekanbaru: Benteng Media, 2014.
- Nuralisa, Siti Fatimah, Mudmainah Vitasari, and Adi Nestiadi. "Pengembangan Media Pembelajaran Kokami (Kotak Kartu Misterius) Tema Pelestarian Lingkungan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif." *QUANTUM: Jurnal Inovasi Pendidikan Sains* 12, no. 1 (2021): 33–48. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.20527/quantum.v12i1.10251>.
- Nurfitri, and Taufan Nugroho. *Kenakalan Remaja Dan Penanggulangannya*. Bogor: PT Alvarendra Global Publisher, 2025.
- Pagarra, Hamzah, Ahmad Syawaluddin, Wawan Krismanto, and Sayidiman. *Media Pembelajaran*. Makassar: Badan Penerbit UNM, 2022.
- Paisah, Neneng, Siska Desy Fatmaryanti, and R Wakhid Akhdinirwanto. "Penerapan Media Kotak Dan Kartu Misterius (Kokami) Untuk Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 25 Purworejo." *Radiasi: Jurnal Berkala Pendidikan Fisika* 3, no. 1 (2013): 28–32. <https://jurnal.umpwr.ac.id/radiasi/article/view/469>.
- "Pasal 1 Ayat 1 Dan 2 Peraturan Pemerintah No. 55 Tahun 2007 Tentang

- Pendidikan Agama Dan Pendidikan Keagamaan Terkait Dengan Fungsi Dan Tujuan Pendidikan Agama,” n.d.
- “Pasal 1 No 20 Undang-Undang Republik Indonesia No 20 Tahun 2003 Sistem Pendidikan Nasional,” n.d.
- “Pasal 8 Dan Pasal 9 Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 Tentang Guru Dan Dosen,” n.d.
- Prastikawati, Desti, Siti Anisatur Rofiqah, and Widayanti. “Model Pembelajaran Stad Melalui Media Kotak Kartu Misterius (Kokami): Penerapan Terhadap Hasil Belajar Fisika Smp Materi Usaha Dan Pesawat Sederhana.” *U-Teach: Jurnal Education of Young Physics Teacher* 1, no. 2 (2020): 77–85. <https://jim.stkipnurulhuda.ac.id/index.php/U-Teach>.
- Prawiradilaga, Dewi Salma. *Prinsip Disain Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada, 2012.
- Purnamasari, Ayu. “Berbagai Masalah Dan Kendala Guru Dalam Proses Pembelajaran.” Kompasiana.com, 2023. <https://www.kompasiana.com/linguaayzaara4711/64f41fa55886fe4d010f5c42/berbagai-masalah-dan-kendala-guru-dalam-proses-pembelajaran>.
- Qur'an Muslim: Al-Qur'an Dan Terjemahannya Disertai Shahih Muslim Dan Terjemahannya*. Jakarta: Almahira, 2018.
- Ramadhani, Achmad Nur, Klose Margaret, Oktavia Sitanggang, and Astri Cahyani. “Lomba Cerdas Cermat Sebagai Metode Inovatif Pengembangan Minat Belajar Siswa SDN Kalisari 1 Surabaya” 8, no. 3 (2024): 631–39. <https://doi.org/https://doi.org/10.29407/ja.v8i3.23562>.
- Rangkuti, Ahmad Nizar. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, PTK, Dan Penelitian Pengembangan*. Bandung: Citapustaka Media, 2016.
- Rohmatin, Laily, Sujiran, and Dian Ratna Puspananda. “Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Terhadap Hasil Belajar Matematika.” *Jurnal Pendidikan Sains Dan Komputer* 2, no. 02 (2022): 420–26. <https://doi.org/10.47709/jpsk.v2i02.1796>.
- Rusiana, Yuli. “Penggunaan Media KOKAMI Pada Mata Pelajaran IPA Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VA SDN Darungan 01 Kecamatan Tanggul Kabupaten Jember.” *Pancaran Pendidikan* 3, no. 4 (2014): 183–92. <https://jurnal.unej.ac.id/index.php/pancaran/article/view/1000>.
- Saat, Sulaiman, and Sitti Mania. *Pengantar Metodologi Penelitian Panduan Bagi Peneliti Pemula Dilengkapi Petunjuk Praktis: Penelitian Eksperimen, Penelitian Ex Post Facto Penelitian Survei, Dan Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*. Gowa: Pustaka Almaida, 2020.
- Sadiman, Arief S. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, Dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2014.
- Saputra, Andika Guruh, Tia Rahmawati, Beatrix Andrew, and Yazeed Amri. “Using Canva Application for Elementary School Learning Media.” *Sciencetechno: Journal of Science and Technology* 1, no. 1 (2022): 46–57. <https://doi.org/10.55849/sciencetechno.v1i1.4>.
- Saryono, Djoko. *Literasi Episentrum Kemajuan Budaya Dan Peradaban*. Malang: Pelangi Sastra, 2019.

- Sekolah Prestasi Global. "Karakteristik Siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP)," 2021. <https://www.prestasiglobal.id/karakteristik-siswa-sekolah-menengah-pertama/>.
- Setyosari, Punaji. *Metode Penelitian Pendidikan Dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, 2013.
- . *Metode Penelitian Pendidikan Dan Pengembangan*. Jakarta: Prenadamedia Group, 2015.
- Shihab, M. Quraish. *Tafsir Al-Misbah: Pesan, Kesan, Dan Keserasian Al-Qur'an*. Jakarta: Lentera Hati, 2005.
- . *Tafsir Al-Misbah: Pesan, Kesan Dan Keserasian Al-Qur'an*. Jakarta: Lentera Hati, 2025.
- Slamet, Fayrus Abadi. *Model Penelitian Pengembangan (R n D)*. Malang: Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang, 2022.
- Soebahar, Abd. Halim. *Kebijakan Pendidikan Islam Dari Ordonansi Guru Sampai UU Sisdiknas*. Jakarta: RajaGrafindo, 2013.
- Solihatun, Muhammad Sururuddin, Mijahamuddin Alwi, M. Syahrudin Amin, and Musabihatul Kudsiah. "Pengembangan Media Pembelajaran Kokami (Kotak Kartu Misterius) Pada Muatan IPA Untuk Kelas IV MI NWDI." *Jurnal Pendidikan Dasar* 11, no. 2 (2023): 230–38. <https://doi.org/https://doi.org/10.46368/jpd.v11i2.862>.
- Sudijono, Anas. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2008.
- Sudjana, Nana, and Riva'I. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2019.
- Sugiyono. *Metode Penelitian & Pengembangan: Research and Development*. Bandung: Alfabeta, 2016.
- . *Metode Penelitian Administrasi Dilengkapi Dengan Metode R&D*. Bandung: Alfabeta, 2015.
- . *Metode Penelitian Bisnis*. Bandung: Alfabeta, 2003.
- . *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2013.
- . *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R & D*. Bandung: Alfabeta, 2019.
- . *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2010.
- Sukarelawan, Moh. Irma, Toni Kus Indratno, and Suci Musvita Ayu. *N-Gain vs Stacking: Analisis Perubahan Abilitas Peserta Didik Dalam Desain One Group Pretest-Posttest*. Surya Cahya. Yogyakarta: Suryacahya, 2024.
- Sukirman. *Teori, Model, Dan Sistem Pendidikan*. Palopo: Lembaga Penerbit Kampus IAIN Palopo, 2020.
- Sulaeman, Lilis Nurteti, Lis Rodiah, Ima Frima Fatimah, Hani Herlina, and Romyzar Kurniadi. *Buku Ajar Perkembangan Peserta Didik*. Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2024.
- Suprpto, Yuyun, Ade Irfansyah, Moch. Rifai, Suhanto, and Bambang Bagus H. *Gaya Belajar Membangun Pendekatan Yang Tepat Untuk Sukses Belajar*. Smart Global Nusantara, 2024. <https://www.google.co.id/books/edition/Ga>

- ya_Belajar_Membangun_Pendekatan_Yang_T/VhstEQAAQBAJ?hl=en&gbpv=0.
- Supriadie, Didi, and Deni Darmawan. *Komunikasi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2012.
- Suryadi, Rudi Ahmad, and Sumiyati. *Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Untuk SMP Kelas VII*. Jakarta Pusat: Pusat Kurikulum dan Perbukuan Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 2021.
- Syahputra, Afrizal El Adzim. "Proses Berpikir Nabi Ibrahim As Melalui Dialog Dengan Tuhan Dalam Al-Quran." *Hermeneutik: Jurnal Ilmu Al Qur'an Dan Tafsir* 12, no. 2 (2018): 161–78. <https://doi.org/10.1234/hermeneutik.v14i1.6804>.
- Tiarti, Sri. *Perkembangan Pemahaman Bacaan*, Dalam Singgih D Gunarsa, *Dari Anak Sampai Usia Lanjut*. Jakarta: BPK Gunung Mulia, 2004.
- Tim Pengembang MKDP. *Kurikulum Dan Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers, 2011.
- Triyanto, Eko. "Workshop Pembuatan Media Layanan Informasi Menggunakan Canva." yogyakarta.kemenag.go.id, 2025. <https://yogyakarta.kemenag.go.id/workshop-pembuatan-media-layanan-informasi-menggunakan-canva/>.
- Umar, Mardan, and Feiby Ismail. *Buku Ajar Pendidikan Agama Islam (Konsep Dasar Bagi Mahasiswa Perguruan Tinggi Umum)*. Cv. Pena Persada. Banyumas: CV. Pena Persada, 2020.
- Wajdi, Farid, Asmani Arif, and Zulfikar Putri. *Buku Ajar Pendidikan Panduan Di Perguruan Tinggi*. Malang: Ahlimedia Press, 2022.
- Wiedarti, Pangesti. *Pentingnya Memahami Gaya Belajar*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018.
- Yasin, A. Fatah. *Dimensi-Dimensi Pendidikan Islam*. Malang: UIN-Malang Press, 2008.
- Yasir, Muhammad, and Ade Jamaruddin. *Studi Al-Quran*. Pekanbaru: Asa Riau (CV. Asa Riau), 2016.
- Yuslem, Nawir. *Ulumul Hadis*. Jakarta: Mutiara Sumber Widya, 2001.

LAMPIRAN - LAMPIRAN

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Pra Penelitian

	KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG PASCASARJANA Jalan Ir. Soekarno No.34 Dadaprejo Kota Batu 65323, Telepon (0341) 531133 Website: https://pasca.uin-malang.ac.id/, Email: pps@uin-malang.ac.id
Nomor : B-5114/Ps/TL.00/11/2024	28 November 2024
Lampiran : -	
Perihal : Permohonan Izin Survey / Penelitian Awal	
Yth. Kepala SMP Negeri 6 Singosari Jl. Perusahaan Raya No.20, Jajar, Tanjuntirto, Kec. Singosari, Kabupaten Malang, Jawa Timur 65153	
<i>Assalamu'alaikum Wr. Wb.</i>	
Dalam rangka penyelesaian tugas akhir studi/penulisan tesis, kami mohon dengan hormat kepada Bapak/Ibu berkenan memberikan izin survey/penelitian awal, untuk mengumpulkan data dan informasi terkait dengan kondisi yang akan menjadi objek penelitian tesis, demi mendukung pengembangan penelitian penulisan tesis yang akan dilakukan oleh mahasiswa kami berikut ini:	
Nama NIM Program Studi Dosen Pembimbing Judul Penelitian	: Muhammad Miftahul Maulana : 230101210006 : Magister Pendidikan Agama Islam : 1. Prof. Dr. H. Agus Maimun, M.Pd 2. Dr. H. Sudirman, S.Ag., M.Ag. : Pengembangan Media Pembelajaran Kotak Dan Kartu Misterius (KOKAMI) Berbasis Game Pada Pembelajaran Pai Kelas VII Di SMP Negeri 6 Singosari
Demikian surat permohonan izin survey/penelitian awal ini, atas perhatian dan izin yang diberikan, kami ucapkan terima kasih.	
<i>Wassalamu'alaikum Wr. Wb.</i>	
Direktur,  Wahidmurni	
     	
 Dokumen ini telah ditanda tangani secara elektronik. Token : uT1gb6	

Lampiran 2. Surat Izin Penelitian



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
PASCASARJANA**

Jalan Ir. Soekarno No.34 Dadaprejo Kota Batu 65323, Telepon (0341) 531133
Website: <https://pasca.uin-malang.ac.id/>, Email: pps@uin-malang.ac.id

Nomor : B-1334/Ps/TL.00/4/2025

16 April 2025

Lampiran : -

Perihal : **Permohonan Izin Penelitian**

Yth. Kepala SMP Negeri 6 Singosari

Jl. Perusahaan Raya No.20, Jajar, Tanjungtirta, Kec. Singosari, Kabupaten Malang, Jawa Timur 65153

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dalam rangka penyelesaian tugas akhir studi/penulisan tesis, kami mohon dengan hormat kepada Bapak/Ibu berkenan memberikan izin penelitian serta pengumpulan data dan informasi terkait objek penelitian tesis yang dilakukan oleh mahasiswa kami berikut ini:

Nama	: Muhammad Miftahul Maulana
NIM	: 230101210006
Program Studi	: Magister Pendidikan Agama Islam
Dosen Pembimbing	: 1. Prof. Dr. H. Agus Maimun, M.Pd 2. Dr. H. Sudirman, M.Ag.
Judul Penelitian	: Pengembangan Media Pembelajaran Kokami Untuk Meningkatkan Kemampuan Peserta Didik Dalam Berpikir Kreatif Dan Inovatif Pada Pembelajaran PAI kelas VII SMP Negeri 6 Singosari Kabupaten Malang
Pelaksanaan	: Secara Tatap Muka / Offline
Waktu Penelitian	: Disesuaikan dengan jadwal yang ditentukan oleh instansi/perusahaan yang Bapak/Ibu pimpin.

Demikian surat permohonan izin penelitian ini kami sampaikan, atas perhatian dan izin yang diberikan, kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Direktur,



Wahidmurni



Dokumen ini telah ditanda tangani secara elektronik.

Token : SQwf0X

Lampiran 3. Surat Selesai Penelitian

	PEMERINTAH KABUPATEN MALANG DINAS PENDIDIKAN SMP NEGERI 6 SINGOSARI Jl. Perusahaan No. 20 Telp. (0341) 414665 Tunjungtirta Singosari Malang Email: smpn_6singosari@yahoo.com															
<u>SURAT KETERANGAN</u> Nomor : 400.14.5.4/p4 / 35.07.301.24.53 / 2025																
Yang bertanda tangan di bawah ini : <table border="0" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 30%;">Nama</td> <td>: RUHDI, S.Pd., M.Pd</td> </tr> <tr> <td>NIP</td> <td>: 197011191995031002</td> </tr> <tr> <td>Jabatan</td> <td>: Kepala Sekolah</td> </tr> </table> Menerangkan bahwa : <table border="0" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 30%;">Nama</td> <td>: MUHAMMAD MIFTAHUL MAULANA</td> </tr> <tr> <td>NIM</td> <td>: 230101210006</td> </tr> <tr> <td>Jurusan/Program</td> <td>: Magister Pendidikan Agama Islam</td> </tr> <tr> <td>Instansi</td> <td>: Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim</td> </tr> </table> Telah melaksanakan Penelitian di SMP Negeri 6 Singosari pada Bulan April – Juni 2025 dalam rangka penyusunan Tesis dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Kokami Untuk Meningkatkan Kemampuan Peserta Didik Dalam Berpikir Kreatif Dan Inovatif Pada Pembelajaran PAI kelas VII SMP Negeri 6 Singosari Kabupaten Malang" Demikian surat keterangan ini dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.			Nama	: RUHDI, S.Pd., M.Pd	NIP	: 197011191995031002	Jabatan	: Kepala Sekolah	Nama	: MUHAMMAD MIFTAHUL MAULANA	NIM	: 230101210006	Jurusan/Program	: Magister Pendidikan Agama Islam	Instansi	: Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim
Nama	: RUHDI, S.Pd., M.Pd															
NIP	: 197011191995031002															
Jabatan	: Kepala Sekolah															
Nama	: MUHAMMAD MIFTAHUL MAULANA															
NIM	: 230101210006															
Jurusan/Program	: Magister Pendidikan Agama Islam															
Instansi	: Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim															
Singosari, 26 Juni 2025  Kepala RUHDI, S.Pd., M.Pd NIP. 197011191995031002																

Lampiran 4. Waktu dalam Prosedur Penelitian Pengembangan

No	Kegiatan	Tanggal Pelaksanaan
1	Menyusun perangkat pembelajaran	10 Maret – 25 Maret 2025
2	Desain Media Kokami	26 Maret – 15 April 2025
3	Validasi Ahli Materi	17 April 2025
4	Revisi dari Ahli Materi	18 April – 21 April 2025
5	Validasi Ahli Media	29 April 2025
6	Revisi dari Ahli Media	30 April – 14 Mei 2025
7	Konsultasi guru PAI	30 April 2025
8	Uji <i>Pre-test</i>	7 Mei 2025
9	Uji kel kecil	7 Mei 2025
10	Uji kelompok sedang	14, 22, dan 29 Mei 2025
11	Uji <i>post-test</i>	29 Mei 2025

Lampiran 5. Konsep Matriks Uji Validitas Dan Uji Respons

Validator/ Verifikator	Komponen	Indikator	Deskriptor
Ahli materi	Materi	Muatan Materi Kokami	1. Materi yang disajikan memuat Kompetensi Dasar 2. Materi yang disajikan memuat unsur materi PAI 3. Kesesuaian media PAI dengan KI dan KD. 4. Gambar, materi, dan pertanyaan dalam media Kokami yang disajikan sesuai dan dapat menunjang tercapainya tujuan pembelajaran.
		Kelengkapan dan kebenaran konsep	1. Seluruh pokok bahasan tercakup dalam materi. 2. Materi mencakup fakta, konsep, prinsip, dan prosedur yang diperlukan. 3. Materi dilengkapi dengan ilustrasi, contoh, dan penjelasan pendukung 4. Isi materi bebas dari kesalahan fakta dan konsep. 5. Materi sesuai dengan referensi atau teori yang berlaku. 6. Materi tidak mengandung informasi yang menyesatkan atau bertentangan dengan ilmu pengetahuan.
		Kesesuaian dengan Karakteristik Peserta Didik	1. Tingkat kompleksitas materi sesuai dengan jenjang pendidikan peserta didik. 2. Materi memperhatikan kemampuan peserta didik. 3. Contoh dan konteks materi sesuai dengan lingkungan dan pengalaman peserta didik. 4. Materi dapat mendorong kemampuan berpikir peserta didik

	Pembelajaran	Kesesuaian dengan Model/Strategi Pembelajaran	1. Strategi pembelajaran yang digunakan relevan dengan karakteristik materi dan peserta didik. 2. Media mengintegrasikan aktivitas belajar yang terstruktur dan berorientasi pada proses dan hasil belajar. 3. Aturan main, cara penggunaan kartu, dan fungsi kotak disampaikan secara runtut dan mudah dipahami.
		Dukungan terhadap Aktivitas Belajar Peserta Didik	1. Media menyediakan aktivitas yang mendorong keaktifan dan keterlibatan peserta didik. 2. Media mendorong peserta didik untuk belajar mandiri dan eksploratif. 3. Instruksi pembelajaran dalam media mudah dipahami dan dilaksanakan peserta didik
		Keterlibatan Aspek Kognitif, Afektif, dan Psikomotor	1. Materi dalam media tidak hanya berfokus pada pengetahuan, tetapi juga mengembangkan sikap dan keterampilan peserta didik. 2. Media memfasilitasi kegiatan refleksi, diskusi, dan praktik. 3. Kegiatan dalam media merangsang berpikir kritis, kreatif, dan pemecahan masalah.
	Aspek Bahasa	Ketepatan Penulisan	1. Penulisan benar (tidak <i>typo</i>). 2. Tanda penulisan tepat. 3. Penulisan kata baku tepat.
		Ketepatan Kalimat	1. Kalimat mudah dipahami. 2. Kalimat yang disajikan secara efektif. Kalimat tidak menimbulkan dua arti atau ambigu.
	Ahli Media	Gaya desain	1. Semua warna pada komponen media bersifat konsisten

	Tampilan (Visual/Desain Grafis)		2. Warna selaras dan tidak bertabrakan 3. Bentuk dan elemen visual antara kartu, amplop, dan kotak tampak serasi dan menyatu. 4. Gaya visual (font, konten, dan gambar) seragam diseluruh komponen media. 5. Ukuran masing-masing komponen media telah tepat
		Tata letak	1. Tata letak masing-masing komponen telah tepat berdasarkan fungsinya 2. Elemen visual (judul, gambar, dan teks) pada masing-masing kompoonen telah tertata dengan baik dan tidak membingungkan. 3. Penempatan komponen media tidak mengganggu pemahaman.
	Kesesuain media pada pembelajaran dan karakteristik peserta didik	Kesesuain dengan desain materi pembelajaran	1. Tampilan dan konten media telah relevan dan mendukung isi materi pembelajaran 2. Elemen visual membantu memperjelas konsep materi PAI 3. Media tidak mengalihkan perhatian pada tujuan pembelajaran
		Kesesuaian dengan karakteristik peserta didik	1. Konten media serta cara penggunaannya telah sesuai dengan kemampuan peserta didik pada tingkat SMP kelas VII. 2. Tampilan media yang menarik mampu membangkitkan semangat belajar peserta didik.
	Penentuan bahan media	Kekuatan bahan media	1. Bahan lebih tahan lama dan tidak mudah rusak. 2. Tidak ketinggalan zaman 3. Aman dan nyaman digunakan 4. Ramah lingkungan atau tidak mengandung zat berbahaya.
		Kondisi Penggunaan	1. Mudah digunakan peserta didik dalam proses pembelajaran.

		bahan media	2. Bahan media telah lengkap untuk mendukung pembelajaran
	Bahasa	Ketepatan Penulisan	1. Penulisan benar (tidak <i>typo</i>). 2. Tanda penulisan tepat. 3. Penulisan kata baku tepat.
		Ketepatan kalimat	1. Kalimat mudah dipahami. 2. Kalimat yang disajikan secara efektif. 4. Kalimat tidak menimbulkan dua arti atau ambigu.
	Petunjuk penggunaan media	Tampilan dan tata letak	1. Warna buku petunjuk selaras dengan komponen media Kokami 2. Tampilan buku dengan gambar, warna, serta ukurannya menarik 3. Gaya visual (font, ikon, gambar) seragam diseluruh halaman
		Bahan buku petunjuk	1. Buku petunjuk memiliki bahan yang tahan lama 2. Ukuran dan jenis kertas pada buku terasa nyaman digunakan
		Isi buku petunjuk	1. Informasi petunjuk penggunaan telah jelas dan mudah dipahami. 2. Ditulis secara sistematis. 3. Isi petunjuk telah lengkap dan memberikan informasi penting yang dibutuhkan dalam penggunaan media Kokami
Peserta didik	Kemenarikan media Kokami	Desain	1. Tata letak menarik, rapi, dan tidak membingungkan. 2. Kombinasi warna harmonis dan tidak menyilaukan mata. 3. Penggunaan gambar pada kartu materi dapat mendukung isi pembelajaran.
		Bahasa	1. Bahasa yang digunakan sesuai dengan

			tingkat pemahaman peserta didik. 2. Tidak terdapat banyak istilah teknis atau asing yang membingungkan tanpa penjelasan. 3. Bahasa komunikatif, menarik, dan memotivasi untuk terus belajar. 4. Struktur kalimat mudah dimengerti dan tidak berbelit-belit.
		Kualitas Pembelajaran	1. Materi yang disajikan relevan dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. 2. Media mendorong keterlibatan aktif peserta didik. 3. Memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan memotivasi. 4. Mampu meningkatkan pemahaman konsep secara efektif.
		Petunjuk Penggunaan	1. Petunjuk penggunaan disampaikan secara jelas dan mudah dipahami. 2. Langkah-langkah penggunaan media telah disampaikan secara teratur dan tersusun 3. Tersedia informasi atau bantuan dalam memahami komponen media Kokami 4. Petunjuk tidak membingungkan dan mendukung penggunaan mandiri. 5. Warnanya menarik dan nyaman digunakan secara mandiri

Lampiran 6. Lembar Hasil Validasi Dan Wawancara

6.1 Hasil Validasi Ahli Materi

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI UNTUK UJI PENGEMBANGAN MEDIA KOKAMI PADA PEMBELAJARAN PAI KELAS VII

A. KATA PENGANTAR

Dalam rangka melengkapi data yang diperlukan untuk memenuhi tugas akhir bersama ini saya muhammad Miftahul Maulana angkatan 2023 menyampaikan kuesioner penelitian dengan judul “Pengembangan media pembelajaran kokami untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berpikir kreatif dan inovatif pada pembelajaran PAI kelas VII SMP Negeri 6 Singosari Kabupaten Malang”. Adapun hasil pengisian ini, akan digunakan sebagai bahan penyusunan tugas akhir pada Studi Magister Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

Peneliti memahami waktu Bapak/Ibu sangat berharga dan terbatas, namun peneliti juga berharap kesediaan Bapak/Ibu untuk membantu penelitian ini dengan mengisi secara lengkap kuesioner yang terlampir.

Peneliti mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya atas kesediaan Bapak/Ibu yang telah meluangkan waktu untuk menjawab semua pertanyaan dalam kuesioner ini.

B. PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

1. Dimohon kepada Bapak/Ibu untuk terlebih dahulu membaca dan memahami pernyataan dalam kolom lembar validasi sebelum mengisi.
2. Dimohon kepada Bapak/Ibu untuk mengisi seluruh indikator dalam kolom lembar validasi.
3. Sehubungan diberikannya angket validasi ini, dimohon Bapak/Ibu untuk memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai pada setiap butir penilaian dengan keterangan sebagai berikut:
 - Angka 4 : Jika muncul 3 deskriptor
 - Angka 3 : Jika muncul 2 deskriptor
 - Angka 2 : Jika muncul 1 deskriptor
 - Angka 1 : Jika tidak ada deskriptor yang muncul

4. Kritik dan saran dari Bapak/Ibu dimohon dapat dituliskan dalam kolom "Catatan" yang disajikan pada kanan tabel.

C. IDENTITAS VALIDATOR

1. Nama : Dr. H. Sudirman Nahrawi, M.Ag
 2. Pekerjaan : Dosen Pasca UIN
 3. Institusi : UIN Maliki Malang
 4. Pendidikan : S3 di UINSA Surabaya

No	Indikator	Deskriptor	Skor				Catatan
			4	3	2	1	
1	Aspek Materi						
	Muatan Materi Kokami	1. Materi yang disajikan memuat Kompetensi Dasar 2. Materi yang disajikan memuat unsur materi PAI 3. Kesesuaian media PAI dengan KI dan KD. 4. Gambar, materi, dan pertanyaan dalam media Kokami yang disajikan sesuai dan dapat menunjang tercapainya tujuan pembelajaran.	✓				
	Kelengkapan dan kebenaran konsep	1. Seluruh pokok bahasan tercakup dalam materi. 2. Materi mencakup fakta, konsep, prinsip, dan prosedur yang diperlukan. 3. Materi dilengkapi dengan ilustrasi, contoh, dan penjelasan pendukung 4. Isi materi bebas dari kesalahan fakta dan konsep. 5. Materi sesuai dengan referensi atau teori yang berlaku.	✓	✓			

		6. Materi tidak mengandung informasi yang menyesatkan atau bertentangan dengan ilmu pengetahuan.	✓				
	Kesesuaian dengan Karakteristik Peserta Didik	1. Tingkat kompleksitas materi sesuai dengan jenjang pendidikan peserta didik. 2. Materi memperhatikan kemampuan peserta didik. 3. Contoh dan konteks materi sesuai dengan lingkungan dan pengalaman peserta didik. 4. Materi dapat mendorong kemampuan berpikir peserta didik	✓ ✓ ✓ ✓				
2	Aspek Pembelajaran						
	Kesesuaian dengan Model/Strategi Pembelajaran	1. Strategi pembelajaran yang digunakan relevan dengan karakteristik materi dan peserta didik. 2. Media mengintegrasikan aktivitas belajar yang terstruktur dan berorientasi pada proses dan hasil belajar. 3. Aturan main, cara penggunaan kartu, dan fungsi kotak disampaikan secara runtut dan mudah dipahami.	✓ ✓ ✓				
	Dukungan terhadap Aktivitas Belajar Peserta Didik	1. Media menyediakan aktivitas yang mendorong keaktifan dan keterlibatan peserta didik. 2. Media mendorong peserta didik untuk belajar mandiri dan eksploratif. 3. Instruksi pembelajaran dalam media mudah dipahami dan	✓ ✓ ✓				

		dilaksanakan siswa					
	Keterlibatan Aspek Kognitif, Afektif, dan Psikomotor	1. Materi dalam media tidak hanya berfokus pada pengetahuan, tetapi juga mengembangkan sikap dan keterampilan siswa. 2. Media memfasilitasi kegiatan refleksi, diskusi, dan praktik. 3. Kegiatan dalam media merangsang berpikir kritis, kreatif, dan pemecahan masalah.	✓	✓			
3	Aspek Bahasa						
	Ketepatan Penulisan	1. Penulisan benar (tidak typo). 2. Tanda penulisan tepat. 3. Penulisan kata baku tepat.	✓	✓	✓		
	Ketepatan Kalimat	1. Kalimat mudah dipahami. 2. Kalimat yang disajikan secara efektif. 3. Kalimat tidak menimbulkan dua arti atau ambigu.	✓	✓	✓		

Dosen Pembimbing

NIP.

Malang, 17 April 2025

Validator Materi Pembelajaran

Dr. H. Sudirman Nahrawi, M. Ag

NIP. 19691020 200604 1001

6.2 Hasil Validasi Ahli Media

LEMBAR VALIDASI AHLI DESAIN MEDIA UNTUK UJI PENGEMBANGAN MEDIA KOKAMI PADA PEMBELAJARAN PAI KELAS VII

A. KATA PENGANTAR

Dalam rangka melengkapi data yang diperlukan untuk memenuhi tugas akhir bersama ini saya muhammad Miftahul Maulana angkatan 2023 menyampaikan kuesioner penelitian dengan judul “Pengembangan media pembelajaran kokami untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berpikir kreatif dan inovatif pada pembelajaran PAI kelas VII SMP Negeri 6 Singosari Kabupaten Malang”. Adapun hasil pengisian ini, akan digunakan sebagai bahan penyusunan tugas akhir pada Studi Magister Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

Peneliti memahami waktu Bapak/Ibu sangat berharga dan terbatas, namun peneliti juga berharap kesediaan Bapak/Ibu untuk membantu penelitian ini dengan mengisi secara lengkap kuesioner yang terlampir.

Peneliti mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya atas kesediaan Bapak/Ibu yang telah meluangkan waktu untuk menjawab semua pertanyaan dalam kuesioner ini.

B. PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

1. Dimohon kepada Bapak/Ibu untuk terlebih dahulu membaca dan memahami pernyataan dalam kolom lembar validasi sebelum mengisi.
2. Dimohon kepada Bapak/Ibu untuk mengisi seluruh indikator dalam kolom lembar validasi.
3. Sehubungan diberikannya angket validasi ini, dimohon Bapak/Ibu untuk memberikan tanda centang (√) pada kolom yang sesuai pada setiap butir penilaian dengan keterangan sebagai berikut:
 - Angka 4 : Jika muncul 3 deskriptor
 - Angka 3 : Jika muncul 2 deskriptor
 - Angka 2 : Jika muncul 1 deskriptor
 - Angka 1 : Jika tidak ada deskriptor yang muncul

4. Kritik dan saran dari Bapak/Ibu dimohon dapat dituliskan dalam kolom "Catatan"

yang disajikan pada kanan tabel.

C. IDENTITAS VALIDATOR

1. Nama : Dr Hj. Samon Sutolaway, Apt
 2. Pekerjaan : Dosen Iktor Iptk
 3. Institusi : UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
 4. Pendidikan : S3 Tdkedg Penelitian

No	Indikator	Deskriptor	Skor				Catatan
			4	3	2	1	
1	Aspek Tampilan (Visual/Desain Grafis)						
	Gaya desain	1. Semua warna pada komponen media bersifat konsisten 2. Warna selaras dan tidak bertabrakan 3. Bentuk dan elemen visual antara kartu, amplop, dan kotak tampak serasi dan menyatu. 4. Gaya visual (font, konten, dan gambar) seragam diseluruh komponen media. 5. Ukuran masing-masing komponen media telah tepat	✓ ✓ ✓ ✓	✓ ✓ ✓			
	Tata letak	1. Tata letak masing-masing komponen telah tepat berdasarkan fungsinya 2. Elemen visual (judul, gambar, dan teks) pada masing-masing kompoonen telah tertata dengan baik dan tidak membingungkan. 3. Penempatan komponen media tidak mengganggu pemahaman.	✓ ✓	✓ ✓			
2	Aspek kesesuaian media dengan materi PAI dan karakteristik peserta didik						
	Kesesuaian dengan desain	1. Tampilan dan konten media telah relevan dan mendukung isi materi pembelajaran	✓				

		2. Tampilan buku dengan gambar, warna, serta ukurannya menarik	✓			
		3. Gaya visual (font, ikon, gambar) seragam diseluruh halaman.	✓			
		4. Jenis cetak lebih menarik (booklet)	✓			
	Bahan buku petunjuk	1. Buku petunjuk memiliki bahan yang tahan lama	✓			
		2. Ukuran dan jenis kertas pada buku terasa nyaman digunakan	✓			
	Isi buku petunjuk	1. Informasi petunjuk penggunaan telah jelas dan mudah dipahami.	✓			
		2. Ditulis secara sistematis	✓			
		3. Isi petunjuk telah lengkap dan memberikan informasi penting yang dibutuhkan dalam penggunaan media Kokami	✓			

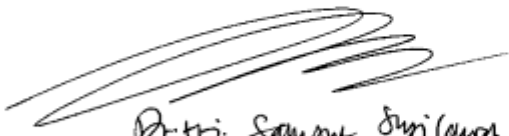
Catatan: - disetujui
- bisa dilanjutkan ke langkah berikutnya.

Dosen Pembimbing

Malang, 20-04-2025

Validator Desain Media

NIP.


Dr. Hj. Samudra Suni Lintang M. Pd

NIP. 19760619 2005 01 2005

6.3 Wawancara Ahli Materi dan Media

CATATAN LAPANGAN (Wawancara dengan Ahli Materi)

Tanggal : Kamis, 17 April 2025

Waktu : 14:00 – Selesai

Tempat : Rumah Kediaman, Jl. Joyo Suko Perum Graha Joyo Family blok A/13, kel. Merjosari RT.07/RW.12, Kec. Lowokwaru. Kota Malang

Subjek Penelitian : Dr. H. Sudirman Nahrawi, M. Ag (Ahli Materi)

Deskripsi : Wawancara dilakukan bersama Dr. H. Sudirman Nahrawi, M. Ag selaku Ahli Materi PAI yang dilakukan di Rumah Kediannya pada pukul 14:00 sampai selesai.

Topik Diskusi	Hasil Wawancara	Saran
Penyajian Materi	Berdasarkan buku pandangan pembelajaran PAI kelas VII pada jenjang SMP ini dalam aspek materi telah sesuai dan tepat berdasakan tujuan pembelajarannya. Kemudian untuk kelengkapan dan kebenaran konsepnya sudah sesuai juga dan berdasarkan kebutuhan peserta didik yang diperkuat dengan gambar ilustrasinya. Kemudian terdapat juga beberapa contoh yang disampaikan dalam kartu secara aplikatif dalam kehidupan sehari-hari. Yang menarik di sini adalah setiap konten yang disajikan di setiap kartu ini sudah ringkas, padat, dan tersampaikan semua, sehingga	Materi ini tentu disesuaikan dengan kebutuhan anaknya, memang beberapa materi yang sulit diilustrasikan dalam gambar. Namun akan apabila mendekati dari topik yang disajikan juga tidak apa-apa. Yang terpenting setiap materinnya itu ada gambar untuk memperkuat pemahaman anak-anak. Selanjutnya untuk bahan ajar perlu ada yang sedikit ditambahkan pada pertemuan ketiga sudah tampak materi yang dikembangkan yaitu tentang "rukhsah ibadha haji"

	anak-anak tidak merasa bosan untuk melihat banyak tulisan di buku pelajaran PAI sendiri.	namun perlu disampaikan sub pembelajarannya agar menunjukkan materi yang dikembangkan Memperbaiki font tulisan ayat Al-Qur'an dengan spasi 16
Pembelajaran	Untuk penggunaan media kokami ini pada pembelajaran itu sangat menarik karena mengajak peserta didik untuk aktif berdiskusi. apalagi proses pembelajarannya itu berkelompok dan memasukkan game kompetisi sehingga anak-anak di kelas akan saling bersaing untuk menjadi yang terbaik dalam pembelajaran di kelas. Jadi yang menariknya itu anak-anak tidak hanya didorong untuk paham dari segi materinya tetapi mereka secara bersama untuk saling berbagi informasi dan saling melemparkan argumen. Kemudian media ini menjadi hal yang baru menurut saya dari pembelajaran PAI, maka media ini sangat bagus untuk digunakan karena ada kreativitas selain ada macam-macam medianya kemudian diiringi dengan proses pembelajarannya	Guru sebagai pengguna benar-benar harus memperhatikan kondisi pembelajaran agar tetap kondusif dan bagaimana guru itu harus pintar-pintar membangkitkan semangat anak-anak. Jadi berhasilnya proses pembelajaran ini tergantung guru yang dapat menciptakan suasana kelas agar bisa menjadi hidup
Aspek Bahasa	Saya melihat dari setiap tulisan dan tata bahasa dari semua kartu ini sudah sangat bagus dan sangat bisa dimengerti. Kemudian untuk tulisannya juga cukup sederhana sesuai kemampuan anak-anak karena gaya tulisannya itu lebih sederhana	
Saran Umum:		

Secara keseluruhan, produk yang dikembangkan sudah sangat baik dan layak untuk diuji coba lebih lanjut. Namun, ahli menyarankan agar perlu berdiskusi untuk saran dan masukan dari guru pembelajaran untuk memahami sistem pembelajaran yang efektif dan memahami karakteristik peserta didik di kelas untuk memperoleh umpan balik langsung sebelum revisi akhir dilakukan. Hal ini penting agar pengembangan produk dapat benar-benar menjawab kebutuhan siswa.

CATATAN LAPANGAN (Wawancara dengan Ahli Media)

Tanggal : Kamis, 29 April 2025

Waktu : 13:00 – Selesai

Tempat : Kampus Pascasarjana UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, Jalan Raya Ir. Soekarno No.34 Dadaprejo, Pendem, Kec. Junrejo, Kota Batu

Subjek Penelitian : Dr. Hj. Samsul Susilawati, M.Pd (Ahli Media)

Deskripsi : Wawancara dilakukan bersama Dr. Hj. Samsul Susilawati, M.Pd selaku Ahli Materi PAI yang dilakukan di Ruang Kaprodi PGMI Kampus Pascasarjana UIN Maulana Malik Ibrahim Malang pada pukul 13:00 sampai selesai.

Topik Diskusi	Hasil Wawancara	Saran
Tampilan (Visual/Desain Grafis) tata letak	Tampilan visualnya sudah baik dan menarik karena terdapat perpaduan warna yang dapat menarik perhatian siswa.	Untuk masukan pada topik ini akan lebih bagus apabila tampilan gambar pada produk maupun bahan ajar itu sesuai dengan identitas sekolah SMP dengan karakter peserta didik kelas 7 nya, maka untuk warna dan karakter gambar pun harus menyesuaikan dengan lingkup sekolah SMP dengan perpaduan budaya Islam. Warna dari identitas sekolah itu tentu berwarna putih biru maka gambar yang ditampilkan pun diusahakan dengan warna tersebut serta menampilkan siswa atau guru dalam gambar, untuk Tata caranya bisa dipelajari dengan menggunakan canva

Kesesuaian media dengan materi PAI dan karakteristik peserta didik	Dilihat dari materi PAI sudah jelas dan menyesuaikan dengan bahan ajar yang sudah dirancang dan dikembangkan sehingga konten komponen kartu kokami relevan dengan bahan ajar	Karakteristik peserta didik adalah dengan usia remaja dan sedang dalam bangku sekola SMP maka media kokami tentu haruslah lebih sesuai pada posisinya sekarang
Penentuan bahan media	Untuk bahan media ini sudah tepat dengan memilih bahan yang bagus seperti kertas dengan ketebalan yang bagus, ada kardus dan bahan pelengkap lainnya sehingga nyaman dan mempermudah pelaksanaan pembelajaran PAI di kelas	
Bahasa	Untuk bahasa sudah lebih sederhana dan bisa dipahami namun akan lebih mudah dibanding dari pada materi ajar dari panduan sekolah	Pada bahan ajar itu diperlukan untuk tambahan "glosarium" pada setiap pembelajaran (materi dalam pertemuan) sehingga terdapat kata-kata sulit pada materi PAI ini sehingga dapat dijelaskan melalui daftar kata pada glosarium. Adapun glosarium ini berupa daftar istilah atau kata khusus yang diurutkan secara alfabet dan disertai dengan definisinya atau penjelasannya. Glosarium ini diletakkan di bawah setiap rangkuman pembelajaran. Glosarium menjadi sangat penting karena berfungsi untuk membantu pembaca memahami istilah-istilah tertentu. Ini menjadi penting agar pembaca baik guru maupun peserta didik bisa lebih mendalam pemahamannya. Maka

		glosarium disemua pembelajaran 1, 2, dan 3.
Petunjuk penggunaan media	Untuk petunjuk penggunaannya Sudah Cukup jelas melalui buku petunjuk dengan bahan dan ukuran yang menarik serta warnanya sehingga mempermudah siswa untuk memahami produk sekaligus cara penggunaannya	
Saran Umum: Secara keseluruhan, media pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) ini dinilai layak dan sudah cukup baik dari berbagai aspek, baik tampilan visual, konten materi, kualitas bahan, maupun kebahasaan. Visual media sudah menarik dan mampu memikat perhatian siswa, namun disarankan untuk lebih menyesuaikan desain dengan identitas sekolah SMP, seperti penggunaan warna putih biru dan karakter gambar yang mencerminkan budaya Islam dan karakter peserta didik kelas 7. Materi dinilai relevan dan sesuai dengan kurikulum yang dikembangkan, sementara pemilihan bahan seperti kertas tebal dan kardus mendukung kenyamanan serta kemudahan dalam pelaksanaan pembelajaran. Media ini sudah dinyatakan layak diuji coba di lapangan (turun penelitian) dengan catatan perlu dilakukan revisi sesuai masukan yang diberikan.		

6.4 Wawancara Guru PAI

CATATAN UJI LAPANGAN

(Wawancara dengan guru Pembelajaran PAI kelas VII)

Tanggal : 30 April 2025

Waktu : 08:30 – Selesai

Tempat : Mushola SMP Negeri 6 Singosari Malang: Jl. Perusahaan Raya No.20, Jajar, Tanjungtirta, Kec. Singosari, Kabupaten Malang

Subjek : Guru Pendidikan Agama Islam & Budi Pekerti

Penelitian

Deskripsi : Wawancara dilakukan bersama Ibu Lilik Mauludiyah, S.PdI., Gr, selaku Guru Pendidikan Agama Islam & Budi Pekerti SMP Negeri 6 Singosari Kab. Malang. Wawancara ini dilakukan di Mushola Mushola SMP Negeri 6 Singosari Malang pada pukul 08:30

Waktu uji lapangan:

1. Kapan waktu yang tepat untuk saya melakukan penelitian ini bu?
Untuk waktu penelitian ini berdasarkan jadwal sekolah hanya bisa dilakukan di bulan Mei karena pada akhir bulan Juni itu persiapan ulangan tengah semester, diadakan ulangan dan evaluasi di awal bulan Juni, maka penelitian baru bisa diadakan pada tgl 9 Mei hingga sebelum bulan Juni. Selanjutnya untuk bulan Juni tidak memungkinkan karena ada ujian sekolah untuk kelas 3 sehingga sekolah sudah terkonsentrasi pada ujian sekolah maka tidak ada lagi aktivitas lain termasuk menerima mahasiswa untuk melakukan penelitian
2. Kelas berapa untuk saya bisa melakukan uji penggunaan media kokami?
Untuk kelasnya nanti langsung di kelas 7A yang merupakan siswa saya dimana untuk kelas 7 Saya hanya mengajar satu kelas saja yaitu kelas A.
3. Kapan saya bisa mengadakan uji pretest dan post test untuk mengetahui efektivitas pembelajaran siswa?

Uji pretest bisa diadakan pas di tanggal 7 Mei 2025 sedangkan post test bisa diadakan setelah uji coba produk semisal setelah uji lapangan pada pertemuan terakhir kemudian diadakan uji post test

4. Kapan dan dimana waktu yang tepat untuk saya melakukan uji kelompok kecil berjumlah 10 siswa?

Nanti bisa dikhususkan di kelas, mushalah atau diperpustakaan. Nanti akan kami sediakan berupa alat mengajar dan bangku untuk mendukung penelitian. Untuk waktunya bisa dipagi hari di jam ke 7 dan 8 pada tanggal 7 Mei 2025 juga tidak apa-apa, sehingga setelah dilakukan uji pretest anak-anak di kelas, bisa dilanjutkan dengan uji kelompok kecil dan nanti langsung diarahkan secara khusus bersama anda ditempat khusus tersebut

5. Apakah bisa dilakukan 3 kali pertemuan untuk uji kelompok sedang dengan jumlah 30 siswa?

Bisa saja karena sudah cukup untuk satu bulan pada 3 pertemuan itu dihari yang berbeda, Nanti bisa langsung di kelas 7A. Untuk waktunya langsung ambil jam saya di jam 7 dan 8 dihari rabu atau saya sudah meminta izin kepada guru-guru mata pelajaran lain apabila dibutuhkan di hari kamis pada jam 4,5, dan 6. Sehingga bisa pada tanggal 14 dan 15, 21 dan 22, kemudian 28 dan 29 pada bulan Mei 2025. Yang terpenting sebelum bulan Juni 2025

Karaterisitik peserta didik :

6. Apakah akan efektif apabila pembelajaran menggunakan 6 kelompok dari jumlah 30 peserta didik?

Saya rasa produk media kokami ini sudah bisa dikatakan efektif karena sebuah produk yang menarik dengan mengambil 6 kelompok dari 30 peserta didik dan itu bisa dilakukan karena memang saya juga terbiasa mengadakan pembelajaran secara kelompok dan apabila dibutuhkan untuk nama-nama anggota kelompok nanti bisa juga dari kelompok yang pernah saya buat di kelas tersebut

7. Untuk mengadakan pembelajaran yang berdiferensias. Siapa saja nama 6 siswa dengan kemampuan yang baik dan 6 siswa dengan kemampuan yang lebih berkurang dalam memahami pembelajaran Agama?

Saya lebih setuju bahwa siswa itu bukan kurang dalam memahami tetapi lebih pada kurang aktif dalam pembelajaran karena di kelas 7A secara pengalaman saya mengajar mereka saya melihat kemampuan mereka hampir merata sehingga dalam membagi

kelompok pun bisa cukup dilakukan secara acak saja jadi tidak ada perbedaan mana siswa yang paling pintar dan mana siswa yang kurang pintar dalam memahami materi PAI

Penggunaan media kokami

8. Apakah dengan prosedur game kokami ini relevan dengan karakteristik peserta didik di kelas 7A?

Saya rasa semua media yang sifatnya Interactive atau sebuah media yang mendorong siswa untuk aktif tentu media tersebut akan cocok untuk semua karakter peserta didik apalagi karakter peserta didik di kelas 7A ini cukup aktif dan mereka senang dengan pembelajaran yang membangkitkan semangat, oleh karena itu tentu media kokami ini bisa menjadi salah satu media yang cocok untuk karakter siswa kelas 7A

9. Apakah materi yang disajikan dalam media ini sudah sesuai dengan kurikulum dan kompetensi dasar yang diajarkan di kelas Ibu?

Saya melihat tentu saja, setelah saya coa cek juga saya melihat dari bahan ajar dari peneliti terdapat pengembangan bahan ajar yang tentu akan menyesuaikan dengan kebutuhan di kelas 7A

10. Apakah tampilan, bahasa, dan alur dalam media ini cukup mudah dipahami oleh siswa di tingkat kelas yang Ibu ajar?

11. Apakah media ini dapat digunakan secara langsung oleh siswa, atau perlu bimbingan terlebih dahulu sebelum diterapkan di kelas?

Mungkin nanti apabila diperlukan simulasi terlebih dahulu sebagai pra penelitian atau bisa pada saat pembelajaran berlangsung dengan melalui bimbingan langsung dari peneliti namun saya melihat dari buku petunjuk ini sudah cukup membantu siswa untuk memahami penggunaan dari pada media kokami ini dan akan lebih baik buku ini bisa diberikan kepada siswa sebelum hari H dimulainya uji lapangan sehingga mereka bisa lebih memahami sistem pembelajaran menggunakan media Kokami

12. Apakah materi fiqih tentang ruhsah telah diajarkan sebelumnya?

Saya memang sekarang ini baru memberikan materi tahap awal sebatas menyampaikan materi awal seperti pengertian dan lainnya, tentunya belum saya ajarkan secara mendalam.

13. Materi yang akan saya ajarkan nanti menggunakan media Kokami yaitu tentang ruhsah, bagaimana pendapat ibu?

Tentunya saya merasa senang karena itu menjadi salah satu materi yang cukup penting dan sulit dalam pembelajaran PAI dan siswa kelas VII harus perlu memperdalamnya dan menjadi harapan saya melalui media tersebut dapat meningkatkan keefektifan pembelajaran yang ananda ajarkan.

14. Adakah saran atau masukan dari Ibu sebelum saya melakukan uji lapangan kepada siswa?

Saran saya untuk pembelajaran mungkin lebih pada Bagaimana guru harus pintar menhandel pembelajaran di kelas. Guru harus mampu menciptakan suasana pembelajaran yang aktif dan membangkit semangat siswa agar siswa tetap fokus, nyaman, dan menyenangkan dalam pembelajaran

15. Apakah terdapat aturan khusus dari sekolah selama pembelajaran berlangsung di kelas? (seperti: hal yang tidak boleh dilakukan siswa atau di batasi siswa, tata cara pelaksanaan pembelajaran disekolah, tidak menggeser bangku dll..)

"Ya, di sekolah kami terdapat beberapa aturan yang harus diikuti selama pembelajaran berlangsung di kelas. Beberapa aturan tersebut meliputi:

- Ketertiban dan Keheningan: Siswa diharapkan untuk selalu menjaga ketertiban selama pembelajaran berlangsung. Tidak diperbolehkan mengobrol atau melakukan aktivitas lain yang dapat mengganggu teman-teman sekelas.
- Peralatan dan Fasilitas: Penggunaan peralatan seperti ponsel atau perangkat elektronik lainnya selama pembelajaran sangat dibatasi, kecuali jika ada instruksi khusus dari guru untuk penggunaan tersebut.
- Tata Cara Pembelajaran: Siswa diharapkan mengikuti tata cara yang telah ditentukan, seperti mengangkat tangan ketika ingin bertanya atau memberikan jawaban, dan mendengarkan dengan baik saat guru menjelaskan materi.
- Pengaturan Bangku: untuk tujuan pembelajaran diperbolehkan namun apabila telah selesai agar bisa dikembalikan seperti semula agar tidak mengganggu untuk pembelajaran siswa berikutnya, semua dilakukan untuk menjaga kenyamanan dan keteraturan di dalam kelas.
- Pakaian dan Penampilan: Siswa wajib mengenakan pakaian sesuai dengan aturan seragam sekolah yang berlaku selama proses pembelajaran.

Aturan-aturan ini diterapkan untuk menciptakan suasana yang kondusif bagi belajar dan menjaga disiplin di kelas, sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan lancar dan efektif."

6.5 Wawancara peserta didik kelompok kecil

CATATAN UJI LAPANGAN

(Wawancara Dengan Peserta Didik Kelompok Kecil Kelas VII-A)

Tanggal : 07 Mei 2025
 Waktu : 08:30 – Selesai
 Tempat : Mushola SMP Negeri 6 Singosari Malang: Jl. Perusahaan Raya No.20, Jajar, Tanjungtirta, Kec. Singosari, Kabupaten Malang
 Subjek : Peserta didik Kelompok kecil Kelas VII-A
 Penelitian
 Deskripsi : Wawancara dilakukan bersama kelompok kecil peserta didik, selaku peserta dalam uji kelompok kecil. Wawancara ini dilakukan di Mushala SMP Negeri 6 Singosari Malang pada pukul 09: 30 sampai selesai

Topik Diskusi	Hasil Wawancara	Saran
Desain	Desain media Kokami bagus sekali. Warna-warnanya cerah dan bagus membuat belajar menjadi Seru, kemudian untuk tampilannya seperti gambar juga mudah dimengerti jadi bisa memberikan ilustrasi dari isi materi	
Bahasa	Bahasanya mudah dipahami dan tidak sulit. kemudian isinya itu membuat kami berpikir dan melatih otak kami supaya kami menjadi pintar.	
Kualitas Pembelajaran	Belajarnya jadi asik dan seru pakai Kokami karena ada gamenya. Kita jadi lebih semangat belajar.	
Petunjuk Penggunaan	Petunjuk penggunaan media Kokami jelas dan gampang dipahami. Langkah-langkahnya tersusun rapi dan mudah diikuti, jadi tidak bikin bingung. Kalau kita butuh bantuan atau info lebih, itu juga tersedia supaya kita bisa paham semua komponen media ini. Warna petunjuknya juga nyaman dilihat, sehingga pakai media ini secara mandiri jadi enak dan lancar tanpa kesulitan.	

Lampiran 7. Data Jumlah dan Kode Nama Peserta Didik

7.1 Absensi kelas VII-A

		DAFTAR HADIR		TAHUN AJARAN 2024-2025		7A	
Wali Kelas :		NUR MOHAMAD BASYIR, S.Pd					
Guru BK :		GUSTA DEMI SANDRA WATI, S.Pd					
		1. Bulan: FEBRUARI 2025					
		NOMOR		NAMA			

7.3 Responden kelompok sedang

Responden	Nama	Singkatan Nama
1	Abhista Athallah Muktiwidodo	AAM
2	Achmad Zauhair I'zaz Hafidz	AZIH
3	Afiqah Nurdiani Susilo	ANS
4	Ahmad Hafizi Saputra	AHS
5	Alfin Dwi Syahputra	ADS
6	Alya Amanda Putri	AAP
7	Andre Pradana	AP
8	Arsyah Rizki Syadanis	ARS
9	Arza Amalina Andini	AAA
10	Audrey Zaskia Salsabila	AZS
11	Azzafira Masyilasari	AM
12	Bagus Maulana	BM
13	Beauty Rizky Amanda	BRA
14	Clara Putri Ramadhani	CPR
15	Dimas Surya Putra	DSP
16	Duwi Mutika Sari	DMS
17	Hazel Kenjo Hashirama	HKH
18	Kesya Aula Azzahra	KAA
19	Muhammad Prasetya	MP
20	Muhammad Rizki Aditya	MRA
21	Muhammad Ali Usman	MAU
22	Muhammad Athallah Alfarizi Putra	MAAP
23	Muhammad Farhan Maulana	MFM
24	Mutiya Ayu Kartikasari	MAK
25	Nakhisa Alphada Sella Raisya	NASR
26	Qhaisara Aisyah Arrahmah	QAA
27	Ratu Zidney Putri Ilham	RZPI
28	Sindy Aurora	SA
29	Yoga Pratama Dwi Saputra	YPDS
30	Zulfan Asyaf Fahri	ZAF

Lampiran 8. Data Hasil Responden Kemenarikan Media

8.1 Data Hasil Responden Kemenarikan Media Kelompok Kecil

[illegible]

26	QAA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16	16	100
27	RZPI	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16	16	100
28	SA	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15	16	93,7
29	YPDS	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15	16	93,7
30	ZAF	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16	16	100
$\sum X$		140	130	125	50	110	100	125	120	110	125	125	15	50	135	120	125	468	480	2100
N		150	150	150	150	150	150	150	150	150	150	150	150	150	150	150	150	480	480	3000
P (%)		93,3	86,6	83,3	33,3	73,3	66,6	83,3	80	73,3	83,3	83,3	10	33,3	90	80	83,3	97,6	100	70

Lampiran 9. Data Uji Pretest Dan Postest

9.1 Data Uji Pretest

No	Respon den	Item Pertanyaan Ke-																				$\sum X$	N	P (%)
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20			
1	AAM	5	5	5	0	0	0	5	5	0	5	5	0	5	5	5	5	5	5	0	5	70	100	70%
2	AZIH	5	5	5	5	5	5	5	5	0	5	5	0	0	0	5	0	5	5	5	5	75	100	75%
3	ANS	5	5	5	5	0	5	5	5	0	0	5	0	0	5	5	5	0	5	5	5	70	100	70%
4	AHS	0	5	5	0	5	5	0	5	5	5	5	0	0	5	5	5	0	0	0	0	55	100	55%
5	ADS	5	5	5	0	5	0	5	5	5	5	5	0	0	5	5	5	0	5	5	5	75	100	75%
6	AAP	5	5	5	0	5	5	5	5	5	5	5	5	0	5	5	5	0	5	5	5	85	100	85%
7	AP	5	5	5	0	5	0	5	5	5	5	5	0	0	5	5	5	0	5	5	5	75	100	75%
8	ARS	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	0	0	5	5	5	5	5	0	5	85	100	85%
9	AAA	5	5	0	0	0	5	5	5	5	5	5	0	5	5	5	5	0	5	0	0	65	100	65%
10	AZS	5	5	5	0	5	5	5	5	5	0	5	0	0	5	5	5	0	5	0	0	65	100	65%
11	AM	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	0	5	5	5	5	0	5	5	5	90	100	90%
12	BM	0	5	5	0	5	5	5	5	5	5	5	0	0	5	5	5	0	5	0	5	70	100	70%

13	BRA	5	5	5	0	5	0	5	5	5	0	0	0	0	5	0	5	0	5	0	0	50	10 0	50 %
14	CPR	5	5	0	5	5	0	5	5	0	5	0	0	0	5	5	5	0	5	5	5	65	10 0	65 %
15	DSP	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	0	0	5	5	5	5	5	0	5	85	10 0	85 %
16	DMS	5	0	5	0	5	5	0	5	0	5	0	0	5	5	0	5	0	5	0	5	55	10 0	55 %
17	HKH	5	5	5	0	5	0	5	5	0	5	5	0	5	0	5	0	0	0	0	0	50	10 0	50 %
18	KAA	5	5	5	0	0	5	5	5	5	5	5	5	0	5	5	5	0	5	0	0	70	10 0	70 %
19	MP	5	0	5	0	5	0	5	0	5	5	5	0	0	5	0	0	5	5	0	5	55	10 0	55 %
20	MRA	5	5	5	5	5	5	5	5	0	5	5	0	5	5	5	5	5	5	5	5	90	10 0	90 %
21	MAU	5	0	5	0	5	0	5	0	5	5	5	0	0	0	0	5	0	5	0	5	50	10 0	50 %
22	MAAP	5	5	0	0	0	5	5	0	5	5	5	0	0	5	5	5	5	5	5	5	70	10 0	70 %
23	MFM	5	5	0	5	5	0	5	5	0	5	0	0	5	5	0	0	0	0	0	0	45	10 0	45 %
24	MAK	5	5	5	0	5	5	5	5	5	0	5	0	0	5	5	5	0	5	0	0	65	10 0	65 %
25	NASR	5	5	5	5	0	5	5	5	5	5	5	0	5	5	5	5	0	5	0	0	75	10 0	75 %
26	QAA	5	5	5	5	5	5	0	5	5	5	5	0	5	5	5	5	0	5	0	5	80	10 0	80 %
27	RZPI	5	5	5	0	5	5	0	0	5	5	5	0	5	5	5	5	0	5	5	0	70	10 0	70 %

28	SA	5	5	5	0	0	5	5	5	5	5	5	5	5	0	5	5	5	0	5	0	0	70	10 0	70 %
29	YPDS	5	0	5	0	5	0	0	0	5	5	5	0	0	5	0	0	5	5	0	0	45	10 0	45 %	
30	ZAF	5	5	0	0	0	5	5	0	5	0	0	0	0	5	5	5	5	5	5	0	55	10 0	55 %	
$\sum^X$		14 0	130	125	50	110	100	125	12 0	110	125	125	15	50	13 5	12 0	125	45	13 5	55	8 5	202 5	30 00	202 5%	
N		15 0	150	150	150	150	150	150	15 0	150	150	150	15 0	150	15 0	15 0	150	15 0	15 0	150	1 5 0	300 0	30 00	300 0	
P (%)		93 ,3 %	86, 6%	83, 3%	33, 3%	73, 3%	66, 6%	83, 3%	80 %	73, 3%	83, 3%	83, 3%	10 %	33, 3%	90 %	80 %	83, 3%	30 %	90 %	36, 6%	5 6, %	67, 5%	10 0%	67, 5%	

9.2 Data Uji Posttest

.

No	Respon den	Item Pertanyaan Ke-																				$\sum X$	N	P (%)
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20			
1	AAM	0	5	5	5	5	0	5	5	5	5	5	0	0	5	0	5	0	5	5	5	70	10 0	70 %
2	AZIH	5	5	5	5	5	5	0	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	0	90	10 0	90 %
3	ANS	0	5	5	5	5	5	5	5	0	5	5	5	5	5	5	0	5	5	5	5	85	10 0	85 %
4	AHS	5	5	5	5	5	5	0	0	0	0	5	5	5	5	0	5	5	5	5	5	75	10 0	75 %

5	ADS	5	5	5	5	5	5	0	5	5	5	5	0	5	5	5	5	0	5	5	5	85	10 0	85 %
6	AAP	5	5	0	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	0	5	5	5	90	10 0	90 %
7	AP	5	5	5	5	5	5	0	5	5	5	0	0	5	5	5	5	5	0	0	5	75	10 0	75 %
8	ARS	0	5	5	5	5	5	0	5	5	5	5	0	5	5	0	5	5	5	5	5	80	10 0	80 %
9	AAA	5	5	5	5	5	5	5	5	5	0	5	5	5	5	0	5	5	5	5	0	85	10 0	85 %
10	AZS	5	5	0	5	5	5	5	5	5	0	5	0	0	5	0	5	0	5	5	0	65	10 0	65 %
11	AM	5	5	5	5	5	5	5	5	0	0	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	90	10 0	90 %
12	BM	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	0	5	5	95	10 0	95 %
13	BRA	5	5	5	5	5	5	5	5	0	5	5	0	5	5	5	5	5	0	5	0	80	10 0	80 %
14	CPR	5	0	5	5	5	5	5	5	5	5	5	0	5	5	0	0	5	5	5	0	75	10 0	75 %
15	DSP	0	5	5	5	5	5	0	5	5	5	5	0	5	0	5	5	5	5	5	0	75	10 0	75 %
16	DMS	5	5	0	5	5	5	5	5	5	0	5	0	5	5	5	5	5	5	5	5	85	10 0	85 %
17	HKH	5	0	5	5	0	0	5	5	0	0	0	5	5	5	0	0	5	5	5	5	60	10 0	60 %
18	KAA	5	5	5	5	5	5	5	5	5	0	5	5	0	5	5	5	5	5	5	0	85	10 0	85 %
19	MP	0	0	0	5	0	0	0	0	5	5	5	0	5	5	5	5	0	5	5	5	55	10 0	55 %

20	MRA	5	5	5	5	5	5	0	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	0	90	10 0	90 %
21	MAU	5	5	0	5	5	0	5	5	5	0	5	5	5	0	5	5	5	5	0	5	75	10 0	75 %
22	MAAP	5	5	5	5	5	5	0	5	5	5	5	0	0	5	0	5	5	5	5	0	75	10 0	75 %
23	MFM	5	0	5	5	0	0	5	5	0	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	0	75	10 0	75 %
24	MAK	5	0	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	0	5	5	0	85	10 0	85 %
25	NASR	5	5	0	5	5	5	5	5	5	0	5	0	0	5	0	5	5	5	5	0	70	10 0	70 %
26	QAA	5	0	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	0	5	5	5	5	5	90	10 0	90 %
27	RZPI	5	5	0	5	5	5	5	5	5	0	5	5	0	5	5	0	0	5	5	5	75	10 0	75 %
28	SA	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	0	5	5	5	0	0	5	5	0	80	10 0	80 %
29	YPDS	5	5	5	5	5	5	0	5	5	5	0	5	5	5	0	5	5	5	5	5	85	10 0	85 %
30	ZAF	5	5	5	5	5	5	0	5	5	5	0	0	0	5	5	5	5	5	5	0	75	10 0	75 %
$\sum X$		12 5	120	115	150	135	125	95	14 0	120	100	130	80	115	14 0	95	125	11 0	13 5	140	8 0	237 5	30 00	237 5
N		15 0	150	150	150	150	150	150	15 0	150	150	150	15 0	150	15 0	15 0	150	15 0	15 0	150	1 5 0	300 0	30 00	300 0
P (%)		83 ,3	80	76, 6	100	90	83, 3	63, 3	93 ,3	80	66, 6	86, 6	53 ,3	76, 6	93 ,3	63 ,3	83, 3	73 ,3	90	93, 3	8 0	79, 1	10 0	79, 1

9.3 Perbandingan Hasil Data Uji Pretest dan Posttest

No	Nama	Nilai Pretest	keterangan		Nilai Post test	Keterangan	
			T	TT		T	TT
1	AAM	70		√	70		√
2	AZIH	75	√		90	√	
3	ANS	70		√	85	√	
4	AHS	55		√	75	√	
5	ADS	75	√		85	√	
6	AAP	85	√		90	√	
7	AP	75	√		75	√	
8	ARS	85	√		80	√	
9	AAA	65		√	85	√	
10	AZS	65		√	65		√
11	AM	90	√		90	√	
12	BM	70			95	√	
13	BRA	50			80	√	
14	CPR	65		√	75	√	
15	DSP	85	√		75	√	
16	DMS	55		√	85	√	
17	HKH	50		√	60	√	√
18	KAA	70		√	85	√	
19	MP	55		√	55		√
20	MRA	90	√		90	√	
21	MAU	50		√	75	√	
22	MAAP	70		√	75	√	
23	MFM	45		√	75	√	
24	MAK	65		√	85	√	
25	NASR	75	√		70		√
26	QAA	80	√		90	√	
27	RZPI	70		√	75	√	
28	SA	70		√	80	√	
29	YPDS	45		√	85	√	
30	ZAF	55		√	75	√	
Jumlah		2.025	10	20	2375	25	5
Rata-rata nilai		67,5			79,1		
Persentase Ketuntasan			33,3%	66,7%		83,3%	16,7%

Lampiran 10. Contoh Format Angket Responden Peserta Didik

10.1 Format Angket Responden Kelompok Kecil

**INSTRUMEN ANGKET RESPONDEN PESERTA DIDIK TERHADAP
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOKAMI PADA
PEMBELAJARAN PAI KELAS VII
(UJI COBA KELOMPOK KECIL)**

Nama : Afiqah Nurdiani .S.
No. Absen : 3
Kelas : 7A
Institusi : Smp negeri 6 singosari , malang , Jawa timur

Petunjuk pengisian :

- Berikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian adik-adik terhadap pengembangan media pembelajaran Kokami dengan keterangan sebagai berikut:
 - Ya : Jika setuju dengan pernyataan.
 - Tidak : Jika tidak setuju dengan pernyataan.
- Berikan juga komentar ataupun saran pada kolom yang telah disediakan.

No	Pernyataan	Respon		Keterangan
		Ya	Tidak	
1	Saya merasa media Kokami ini rapi dan enak dilihat.	✓		
2	Saya suka dengan warna-warna media Kokami dan tidak membuat mata sakit	✓		
3	Gambar-gambar di dalam media membantu saya memahami isi materinya.	✓		
4	Saya bisa mengerti semua kata yang digunakan di media ini.	✓		
5	Tidak ada kata yang sulit atau membingungkan.	✓		
6	Kata-kata yang digunakan membuat saya semangat belajar.	✓		
7	Kalimat-kalimat dalam media ini mudah dipahami.	✓		

8	Isi media ini sesuai dengan pelajaran yang saya pelajari di kelas.	✓		
9	Media ini membuat saya ingin ikut belajar dan tidak diam di kelas	✓		
10	Belajar dengan media ini membuat saya senang dan bersemangat	✓		
11	Media ini membantu saya lebih paham pelajaran	✓		
12	Buku petunjuk membuat Saya bisa mengerti cara menggunakan media ini.	✓		
13	Langkah-langkah penggunaan media Kokami sudah jelas dan berurutan di dalam buku petunjuk	✓		
14	Kalau saya bingung, ada penjelasan di buku petunjuk itu supaya saya mengerti apa itu media Kokami.	✓		
15	Petunjuk yang diberikan mudah dipahami dan bisa digunakan sendiri.	✓		
16	Warna buku petunjuknya saya suka dan nyaman digunakan baik sendiri maupun bersama teman kelompok.	✓		
Komentar dan Saran : menurut saya media kokami ini sangatlah seru, dan mudah di pelajari.				

**INSTRUMEN ANGKET RESPONDEN PESERTA DIDIK TERHADAP
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOKAMI PADA
PEMBELAJARAN PAI KELAS VII
(UJI COBA KELOMPOK KECIL)**

Nama : Alga Amanda Putri.
No. Absen : 6
Kelas : 7A
Institusi : SMP Negeri 6 Singosari

Petunjuk pengisian :

1. Berikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian adik-adik terhadap pengembangan media pembelajaran Kokami dengan keterangan sebagai berikut:
 - Ya : Jika setuju dengan pernyataan.
 - Tidak : Jika tidak setuju dengan pernyataan.
2. Berikan juga komentar ataupun saran pada kolom yang telah disediakan.

No	Pernyataan	Respon		Keterangan
		Ya	Tidak	
1	Saya merasa media Kokami ini rapi dan enak dilihat.	✓		karena
2	Saya suka dengan warna-warna media Kokami dan tidak membuat mata sakit	✓		
3	Gambar-gambar di dalam media membantu saya memahami isi materinya.	✓		
4	Saya bisa mengerti semua kata yang digunakan di media ini.	✓		
5	Tidak ada kata yang sulit atau membingungkan.	✓		
6	Kata-kata yang digunakan membuat saya semangat belajar.	✓		
7	Kalimat-kalimat dalam media ini mudah dipahami.	✓		

8	Isi media ini sesuai dengan pelajaran yang saya pelajari di kelas.	✓		
9	Media ini membuat saya ingin ikut belajar dan tidak diam di kelas	✓		
10	Belajar dengan media ini membuat saya senang dan bersemangat	✓		
11	Media ini membantu saya lebih paham pelajaran	✓		
12	Buku petunjuk membuat Saya bisa mengerti cara menggunakan media ini.	✓		
13	Langkah-langkah penggunaan media Kokami sudah jelas dan berurutan di dalam buku petunjuk	✓		
14	Kalau saya bingung, ada penjelasan di buku petunjuk itu supaya saya mengerti apa itu media Kokami.	✓		
15	Petunjuk yang diberikan mudah dipahami dan bisa digunakan sendiri.	✓		
16	Warna buku petunjuknya saya suka dan nyaman digunakan baik sendiri maupun bersama teman kelompok.	✓		

Komentar dan Saran :

Untuk buku menarik dan Pelajaran seru untuk mengasah otak

10.2 Format Angket Responden Kelompok Sedang

INSTRUMEN ANGKET RESPONDEN PESERTA DIDIK TERHADAP PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOKAMI PADA PEMBELAJARAN PAI KELAS VII (UJI COBA KELOMPOK SEDANG)

Nama : Audrey zaskia - S.
No. Absen : 10
Kelas : 7.A.
Institusi : SMP Negeri 6 Singosari.

Petunjuk pengisian :

- Berikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian adik-adik terhadap pengembangan media pembelajaran Kokami dengan keterangan sebagai berikut:
 - Ya : Jika setuju dengan pernyataan.
 - Tidak : Jika tidak setuju dengan pernyataan.
- Berikan juga komentar ataupun saran pada kolom yang telah disediakan.

No	Pernyataan	Respon		Keterangan
		Ya	Tidak	
1	Saya merasa tertarik dan semangat menggunakan media Kokami	✓		
2	Saya lebih mudah memahami materi PAI dengan media Kokami	✓		
3	Media Kokami ini menggunakan bahasa yang mudah dipahami	✓		
4	Petunjuk penggunaan media Kokami bisa dipahami sehingga media Kokami bisa saya gunakan	✓		
5	Pemililihan warna dan ukuran setiap komponen media Kokami sudah pas	✓		
6	Pemililihan gambar dan warnanya membuat saya senang untuk membaca dan mudah memahami isi	✓		

	kartu			
7	Proses belajar menggunakan media Kokami ini memberikan motivasi saya untuk semangat belajar	✓		
8	Soal yang disajikan pada kartu kokami dapat melatih otak saya	✓		
9	Jumlah soal dan penyampaian isi soal pada kartu kokami tidak membuat semangat saya melemah	✓		
10	Saya suka jika setiap kartu materi terdapat gambar	✓		
11	Materi tidak banyak sehingga mudah dicerna otak	✓		
12	Saya tidak merasa bosan dengan media Kokami	✓		
Komentar dan Saran : Mengenangkan dan tidak membosankan dan membuat saya semangat belajar.				

**INSTRUMEN ANGKET RESPONDEN PESERTA DIDIK TERHADAP
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOKAMI PADA
PEMBELAJARAN PAI KELAS VII
(UJI COBA KELOMPOK SEDANG)**

Nama : *Azzafira Maylasari*
No. Absen : *11*
Kelas : *7A*
Institusi : *SMP Negeri 6 Singosari*

Petunjuk pengisian :

1. Berikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian adik-adik terhadap pengembangan media pembelajaran Kokami dengan keterangan sebagai berikut:
 - Ya : Jika setuju dengan pernyataan.
 - Tidak : Jika tidak setuju dengan pernyataan.
2. Berikan juga komentar ataupun saran pada kolom yang telah disediakan.

No	Pernyataan	Respon		Keterangan
		Ya	Tidak	
1	Saya merasa tertarik dan semangat menggunakan media Kokami	✓		
2	Saya lebih mudah memahami materi PAI dengan media Kokami	✓		
3	Media Kokami ini menggunakan bahasa yang mudah dipahami	✓		
4	Petunjuk penggunaan media Kokami bisa dipahami sehingga media Kokami bisa saya gunakan	✓		
5	Pemilihan warna dan ukuran setiap komponen media Kokami sudah pas	✓		
6	Pemilihan gambar dan warnanya membuat saya senang untuk membaca dan mudah memahami isi	✓		

	kartu			
7	Proses belajar menggunakan media Kokami ini memberikan motivasi saya untuk semangat belajar	✓		
8	Soal yang disajikan pada kartu kokami dapat melatih otak saya	✓		
9	Jumlah soal dan penyampaian isi soal pada kartu kokami tidak membuat semangat saya melemah	✓		
10	Saya suka jika setiap kartu materi terdapat gambar	✓		
11	Materi tidak banyak sehingga mudah dicerna otak	✓		
12	Saya tidak merasa bosan dengan media Kokami	✓		
Komentar dan Saran : Belajar dgn kokami itu seru&Menarik, saya juga bisa lebih paham				

Lampiran 11. Bentuk Lembar Soal *Pre-Test* Dan *Post-Test*

11.1 Soal *Pre-Test*



SOAL PRE-TEST

PENGEMBANGAN MEDIA KOKAMI PADA PEMBELAJARAN PAI KELAS VII

SMP NEGERI 6 SINGOSARI KABUPATEN MALANG

Nama : Arza Amalma A

Kelas : 7A

No. Absen : 9

Semester : 2

Mata pelajaran : Agama / PAI

Berilah tanda silang (X) pada huruf a, b, c, atau d pada jawaban yang dianggap paling benar!

1. Apa yang dimaksud dengan rukhsah dalam konteks ibadah?
 - ☒ a. Kesulitan dalam beribadah
 - ☒ b. Kemudahan atau keringanan dalam melaksanakan ibadah
 - c. Penggantian ibadah dengan yang lebih mudah
 - d. Tidak melaksanakan ibadah
2. Apa tujuan rukhsah Rukhsah?
 - ☒ a. Supaya umat Islam masuk surga
 - b. Dapat menghapus dosa
 - c. Membuat seseorang masuk neraka
 - ☒ d. Umat Islam memperoleh keringanan beribadah
3. Rukhsah diberikan untuk siapa saja di dalam ibadah?
 - ☒ a. Hanya untuk orang yang tidak mampu
 - ☒ b. Untuk orang yang dalam keadaan darurat atau sulit
 - c. Hanya untuk orang yang tidak berpuasa
 - ☒ d. Semua orang yang sudah dewasa
4. Berikut yang bukan termasuk ketentuan diperbolehkannya rukhsah...
 - ☒ a. Tidak perlu shalat dzuhur karena sudah diganti sebelum berangkat sekolah
 - ☒ b. Shalat dzuhur yang digabungkan dengan shalat ashar bagi musafir
 - c. Mengganti puasa ramadhan pada bulan lain karena sebab haid bagi wanita

- d. Tidak wajib berpuasa bagi orang sakit dan mengganti dibulan lainnya.
5. Di bawah ini yang termasuk contoh rukhsah dalam ibadah adalah...
- ☒ a. Menunaikan shalat berjamaah
 - ☒ b. Mengqadha (mengganti) shalat yang tertinggal tanpa sebab
 - ☒ c. Melaksanakan haji pada musim yang tidak ramai
 - ☒ d. Menggunakan alat bantu untuk shalat saat sakit
6. Jika budi sakit maka hukum rukhsah dalam beribadah menjadi "boleh", maka...
- ☒ a. Budi boleh meninggalkan shalat
 - ☒ b. Shalat wajib menjadi sunnah
 - ☒ c. Cukup istirahat dan minum obat yang rutin agar setelah sembuh dapat semangat kembali untuk beribadah
 - ☒ d. Boleh shalat berbaring jika tidak mampu duduk
7. Salah satu contoh rukhsah dalam ibadah puasa ramadhan adalah ...
- ☒ a. Puasa setengah hari bagi anak kecil
 - ☒ b. Menyuruh orang lain berpuasa untuk menggantikan kita
 - ☒ c. Orang sakit diperbolehkan untuk tidak berpuasa dan menggantinya dibulan lain
 - ☒ d. Hukum wajib puasa ramadhan menjadi sunnah selama bulan Ramadhan.
8. Berikut ini yang termasuk dalam contoh rukhsah shalat adalah ...
- ☒ a. Shalat lima waktu dapat digabungkan menjadi satu saja setiap hari
 - ☒ b. Menyediakan air wudhu ketika tidak ada air
 - ☒ c. Menggabungkan shalat dzuhur dan asar karena sakit
 - ☒ d. Mengurangi rakaat shalat fardhu
9. Apa yang dimaksud dengan rukhsah dalam shalat bagi seorang wanita yang sedang haid?
- ☒ a. Diberikan izin untuk melaksanakan shalat meskipun sedang haid
 - ☒ b. Diperbolehkan melaksanakan shalat pada waktu yang berbeda
 - ☒ c. Telah gugur kewajiban untuk melaksanakan shalat selama haid
 - ☒ d. Diperbolehkan melaksanakan shalat meskipun tanpa wudhu
10. Budi tidak semangat untuk shalat sehingga ia dengan sengaja meninggalkan shalat ashar tanpa sebab, maka budi ...
- ☒ a. Boleh meninggalkan shalat ashar
 - ☒ b. Diperbolehkan untuk meringkas shalat ashar
 - ☒ c. Harus menggantinya dengan berpuasa
 - ☒ d. Telah berdosa karena sengaja meninggalkan shalat

11. Salah satu rukhah haji adalah...

- ☒ a. Haji diperuntukkan bagi yang mampu
- ☐ b. Haji tidak wajib dikerjakan
- ☐ c. Haji menjadi sunnah karena dipermudahkan
- ☐ d. Haji adalah rukun Islam yang harus dikerjakan

12. Seorang musafir (orang yang sedang bepergian) diperbolehkan untuk?

- ☒ a. Menggabungkan shalat 5 waktu
- ☐ b. Menyediakan air wudhu ketika tidak ada air
- ☒ c. Menggabungkan shalat dzuhur dan asar karena sunnah
- ☐ d. Mengurangi rakaat shalat fardhu semisal shalat dzuhur dan ashar

13. Berikut yang termasuk rukhsah dalam berzakat adalah...

- ☒ a. Zakat boleh dibayar dengan uang
- ☐ b. Zakat diperuntukkan bagi yang kaya raya saja
- ☐ c. Zakat dapat membantu fakir miskin
- ☐ d. Zakat fitrah boleh dibayar di waktu pagi dan siang

14. Dalam kondisi apa seorang wanita hamil atau menyusui diperbolehkan untuk tidak berpuasa?

- ☒ a. Jika mereka merasa tidak semangat
- ☒ b. Jika mereka khawatir akan kesehatan diri atau anaknya
- ☐ c. Jika cuaca sangat panas
- ☐ d. Jika mereka tidak ingin berpuasa

15. Bagaimana cara untuk mengganti puasa yang ditinggalkan karena alasan rukhsah?

- ☒ a. Tidak perlu mengganti puasa tersebut
- ☒ b. Harus mengganti puasa di hari lain atau membayar fidayah
- ☐ c. Mengganti puasa dengan ibadah lainnya
- ☐ d. Puasa wajib diganti dengan zakat

16. Dalam kasus seseorang yang dalam perjalanan (musafir), apa saja yang dilakukan dalam shalat?

- ☒ a. Tidak perlu shalat sama sekali
- ☐ b. Shalat cukup dilakukan sekali saja dalam sehari
- ☒ c. Memendekkan (qasar) dan menggabungkan (jamak) shalat
- ☐ d. Hanya shalat sunnah yang boleh dilakukan

☒ 17. Apa yang menjadi dasar hukum dari pemberian rukhsah dalam ibadah?

- ☒ a. Keringanan diberikan agar ibadah menjadi lebih mudah

- b. Hukum agama bersifat fleksibel dan menyesuaikan kondisi umat
- c. Hukum agama mengutamakan kenyamanan umat
- d. Semua jawaban benar

18. Bagaimana sikap yang sebaiknya diambil oleh seorang muslim ketika diberikan rukhsah dalam ibadah?

- ☒ a. Mengabaikan rukhsah dan tetap beribadah dengan cara yang sulit
- ☒ b. Menggunakan rukhsah dengan bijak sesuai dengan kebutuhan dan kondisi
- c. Menggunakan rukhsah untuk tidak beribadah sama sekali
- d. Hanya mengikuti rukhsah tanpa memahami alasan hukum dibalikinya

19. Rukhsah yang menggugurkan hukum 'Azimah yaitu hukum yang awalnya haram dapat menjadi halal karena rukhsah dalam keadaan tertentu. Adapun rukhsah dalam kondisi ini adalah ...

- ☒ a. Rukhsah pada kondisi sakit maka puasa wajib dapat digantikan pada bulan lain
- b. Jika tidak mampu shalat berdiri maka bisa dengan shalat duduk
- ☒ c. Musafir diperbolehkan untuk meninggalkan puasa dibulan ramadhan
- d. Memakan bangkai pada saat keadaan tertentu sehingga bangkai tersebut menjadi halal

20. Putri adalah seorang musafir yang sedang mudik dari Malang ke Surabaya menggunakan mobil. Pemberangkatan mulai jam 10 dan sampai pada jam 1 Siang, maka hukum rukhsah menjadi boleh sehingga Putri..

- ☒ a. Tidak perlu melaksanakan shalat dzuhur
- ☒ b. Boleh mengerjakan shalat ashar dengan posisi duduk di mobil
- c. Boleh menqasah shalat dzuhur
- d. Diperbolehkan melaksanakan shalat dhuha dijam 10

11.2 Soal Post-Test



SOAL POST-TEST

PENGEMBANGAN MEDIA KOKAMI PADA PEMBELAJARAN PAI KELAS VII SMP
NEGERI 6 SINGOSARI KABUPATEN MALANG

Nama : Arza Amalina A
Kelas : 7A
Semester : 2
Mata pelajaran : Agama/pai

Berilah tanda silang (X) pada huruf a, b, c, atau d pada jawaban yang dianggap paling benar!

- ✓ 1. Contoh rukhsah yang menggugurkan hukum asal adalah...
 - A. Menunda shalat karena bermain
 - B. Tidak puasa tanpa alasan
 - ☒ C. Memakan bangkai saat kelaparan ekstrem
 - D. Shalat berjamaah setiap hari
- ✓ 2. Rukhsah yang boleh dipilih antara tetap menjalankan atau mengambil keringanan disebut...
 - A. Azimah
 - B. Haram
 - ☒ C. Rukhsah Istihsan
 - D. Wajib
- ✓ 3. Perhatikan pernyataan berikut!
 - 1) Rukhsah dapat meningkatkan kedisiplinan untuk beribadah.
 - 2) Orang yang sedang dalam perjalanan (musafir) pada jarak dan kondisi yang ditentukan.
 - 3) Orang yang sedang sakit
 - 4) Diberikan keringanan bagi yang mampu menjalankan ibadah puasa di bulan Ramadan.

Yang merupakan penyebab diberikannya rukhsah terdapat pada nomor....

A. 1 dan 2

B. 1 dan 4

☒ 2 dan 3

D. 3 dan 4

✓ 4. Allah SWT tidak membebani hamba-Nya kecuali sesuai dengan kesanggupannya".

Pernyataan ini terdapat dalam.....

A. Q.S. al-Baqarah/2: 285

☒ B. Q.S. al-Baqarah/2: 286

C. Q.S. al-Baqarah/2: 287

D. Q.S. al-Baqarah/2: 288

✓ 5. Apakah adanya "rukhsah" dalam Islam?

A. Membuat umat malas beribadah

B. Menunjukkan bahwa Islam sulit

C. Menyulitkan orang yang sakit

☒ D. Memudahkan dan menunjukkan kasih sayang Allah

✓ 6. Dalam kondisi sakit berat, seseorang boleh shalat dengan posisi...

☒ A. Tidur terlentang atau berbaring

B. Berdiri penuh seperti biasa

C. Shalat jama'

✓ 7. Seorang musafir boleh tidak berpuasa jika...

☒ A. Ia kelupaan membawa bekal

☒ B. Perjalanannya membuatnya kesulitan berpuasa

C. Ia membawa bekal makanan yang cukup

D. Ia hanya bepergian setengah hari

✓ 8. Wanita haid dan nifas tidak diperbolehkan berpuasa karena...

☒ A. Mereka sedang sibuk mengurus rumah

B. Dapat membuatnya sakit

☒ C. Kondisi tersebut dilarang oleh syariat untuk berpuasa

D. Mereka takut terkena cuaca panas

✓ 9. Ahmad adalah seorang supir bus. Ia mengemudi bus dari Lombok ke Malang dan sebaliknya, setiap perjalanan dilalui dari pagi sampai malam selama bulan ramadhan.

Walaupun ia lelah sebagai sopir bus, namun ia tetap berpuasa. Pandangan kita terhadap puasa yang dilakukan oleh Ahmad tersebut yang benar adalah....

- ☒ A. Ahmad boleh milih antara berpuasa dan tidak karena ia termasuk musafir
- B. Ahmad wajib melaksanakan puasa dalam kondisi apapun
- C. Ahmad cukup berpuasa setengah hari saja ketika saat lelah
- D. Ahmad tidak perlu mengganti puasanya yang ditinggalkan karena ia seorang musafir

☒ 10. Fikri mempunyai kakek yang sudah tua rentan, ia sudah tidak sanggup untuk berpuasa, maka yang harus dilakukan kakeknya Fikri adalah

- A. Mengganti puasanya pada hari lain karena sedang sakit
- B. Membayar Fidyah berupa memberi makanan jadi (siap saji) kepada orang miskin
- C. Tidak perlu mengganti karena sudah tua
- ☒ D. Puasa tetap dilanjutkan karena meruakan kewajiban setiap umat Islam

☒ 11. Orang yang sedang sakit atau sedang berpergian jauh dengan tujuan yang baik diperbolehkan untuk tidak berpuasa ramadan, namun wajib....

- A. Mengganti puasa dibulan Ramadan itu juga
- B. Tidak perlu mengganti puasa dan cukup membayar fidyah
- ☒ C. Mengganti puasa pada hari lain (bukan bulan ramadhan)
- D. Membayar zakat fitrah

☒ 12. Wanita Hamil atau Menyusui boleh tidak berpuasa namun wajib menggantinya karena disebabkan

- A. Ia dalam keadaan hamil
- B. Seorang wanita diberikan perlakuan khusus dalam Islam
- C. Kondisi wanita yang sangat sibuk mengurus rumah seperti memberishkan dan masak.
- ☒ D. Kekhawatiran terjadi permasalahan kepada dirinya atau pada anaknya

☒ 13. Salah satu rukhsah dalam pembayaran zakat adalah...

- ☒ A. Tidak perlu membayar zakat jika sedang sibuk
- ☒ B. Boleh dibayarkan dengan bahan pokok atau uang setara
- C. Zakat hanya dibayar oleh orang kaya
- D. Zakat hanya dibayar di hari Idul Fitri saja

☒ 14. Zakat fitrah dapat diwakilkan kepada orang lain jika...

- A. Ingin cepat selesai

- B. Tidak tahu cara membayar zakat
~~X~~ C. Sedang sakit atau sibuk
 D. Tidak punya bahan makanan
- ~~X~~ 15. Pak Ahmad adalah guru PNS disebuah sekolah di Singosari Kabupaten Malang. Di saat ia mau membayar zakat fitrah namun kondisinya tidak sehat, maka Pak Ahmad....
~~X~~ A. Boleh membayar setelah hari raya Idhul Fitri
 B. Tidak wajib membayar zakat fitrah
 C. Boleh membayar atau boleh tidak membayar zakat fitrah
 D. Zakat dapat diwakilkan oleh orang yang dipercayai
- ✓ 16. Ibu Putri adalah seorang Ibu rumah tangga dimana ia ingin membayar zakat fitrah dengan beras, namun berasnya cukup untuk keluarganya di rumah, maka pernyataan yang sesuai dalam hukum diperbolehkannya ruksah pada kondisi ibu Putri ini adalah ...
 A. Harus membeli beras kemudian menzakatkannya
~~X~~ B. Zakat bisa menggunakan uang tanpa harus dengan beras
 C. Zakat harus menggunakan beras dan tidak boleh dengan uang
 D. Zakat harus dibayar dengan beras dan uang
- ✓ 17. Dalam kondisi darurat atau sakit, seseorang yang tidak bisa melontar jumrah maka dapat...
 A. Tidak melaksanakan haji sama sekali
 B. Menunda ibadah haji hingga tahun depan
~~X~~ C. Menyerahkan pelaksanaannya kepada orang lain
 D. Mengganti dengan ibadah salat lima waktu
- ✓ 18. Dalam pelaksanaan ibadah haji, rukhsah seperti tidak bermalam di Mina dapat dilakukan dengan syarat...
 A. Membayar zakat
~~X~~ B. Membayar dam
 C. Melakukan ibadah di rumah
 D. Tidak meninggalkan Tanah Suci
- ✓ 19. Islam memberikan kemudahan untuk berhaji yang salah satunya adalah ibadah haji bagi yang mampu, maksud dari haji bagi yang mampu adalah...
 A. Haji tidak boleh dikerjakan oleh orang miskin
 B. Kewajiban hanya diperuntungkan untuk orang kaya saja

C. Hukum haji menjadi sunnah bagi orang miskin

~~X~~ Haji bagi yang mampu secara fisik, harta, dan mencukupi keluarganya

~~X~~ 20. Perhatikan dari setiap pernyataan berikut:...

- 1) Melaksanakan haji tammatu'
- 2) Melaksanakan haji ifrad
- 3) Tidak melempar jumrah
- 4) Melempar 3 jumrah
- 5) Tidak bermalam di Mina pada malam hari tasyrik

yang merupakan penyebab membayar dam pada saat melaksanakan ibadah haji terdapat pada nomor....

A. 1 dan 2

B. 2 dan 4

C. 3 dan 5

~~X~~ D. 2 dan 5

Lampiran 12. Modul dan Bahan Ajar

12.1 Modul Ajar



INFORMASI UMUM

IDENTITAS MODUL

Nama Penyusun	: Muhammad Miftahul Maulana
Nama Sekolah	: SMP Negeri 6 Singosari
Mata Pelajaran	: Pendidikan Agama Islam
Kelas/Semester	: VII/ II
Alokasi Waktu	: 1 JP (1 x 40 Menit) X 3 Pertemuan

KOMPETENSI AWAL

- Peserta didik sudah memahami makna rukhsah
- Peserta didik sudah mengetahui pengertian dari macam-macam ibadah
- Peserta didik sudah memahami tata cara dalam ibadah

PROFIL PELAJAR PANCASILA

- Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia. Melalui kegiatan berdoa sebelum kegiatan pembelajaran dapat meningkatkan iman dan takwa kepada Tuhan Yang Maha Esa.
- Disiplin Mandiri: Belajar secara mandiri dan kreatif wilayah sekitar.
- Gotong royong. Melalui kegiatan kelompok, peserta didik diharapkan mampu bekerja sama dengan teman satu kelompok agar kegiatan dapat berjalan dengan lancar dan terarah ringan.
- Berani kritis, melalui kegiatan kelompok, peserta didik mampu mengemukakan informasi berupa gagasan, pikiran, pandangan, atau pesan dalam teks negosiasi berbentuk dialog secara akurat, kritis, dan reflektif.

SARANA DAN PRASARANA

1. Fasilitas
 - Media Pembelajaran Kokam (Kotak dan Kartu Misterius)
 - Modul ajar
 - Bahan ajar
 - Papan dan spidol
 - Lembaran gambar-gambar yang relevan dengan materi
 - Kertas Pakot Soal dan Materi
 - Buku Petunjuk pembelajaran
2. Lingkungan belajar
 - Lingkungan kelas
 - Lingkungan peserta didik

MODEL PEMBELAJARAN

Game-Based Learning (GBL) Melalui Prosedur Game Kotak dan Kartu Misterius (KOKAMI)

METODE PEMBELAJARAN

- Ceramah
- Diskusi
- Permainan
- Penugasan

TUJUAN PEMBELAJARAN

Pertemuan 1
Melalui Media pembelajaran Kokami:

1. Siswa dapat menjelaskan pengertian rukhsah dalam konteks ibadah dan memahami konsep kemudahan yang diberikan oleh Allah SWT.
2. Siswa dapat menyebutkan dalil yang memperbolehkan adanya rukhsah dalam ibadah
3. Siswa dapat mengidentifikasi sebab-sebab yang membolehkan diberikan rukhsah dalam pelaksanaan ibadah.
4. Siswa dapat menyebutkan dan menjelaskan rukhsah yang ada dalam ibadah shalat.
5. Siswa dapat memahami dan menerapkan rukhsah dalam ibadah lebih khusus ibadah shalat, termasuk kondisi-kondisi yang membolehkan seorang muslim mendapatkan kemudahan dalam pelaksanaannya.

Pertemuan 2
Melalui Media pembelajaran Kokami:

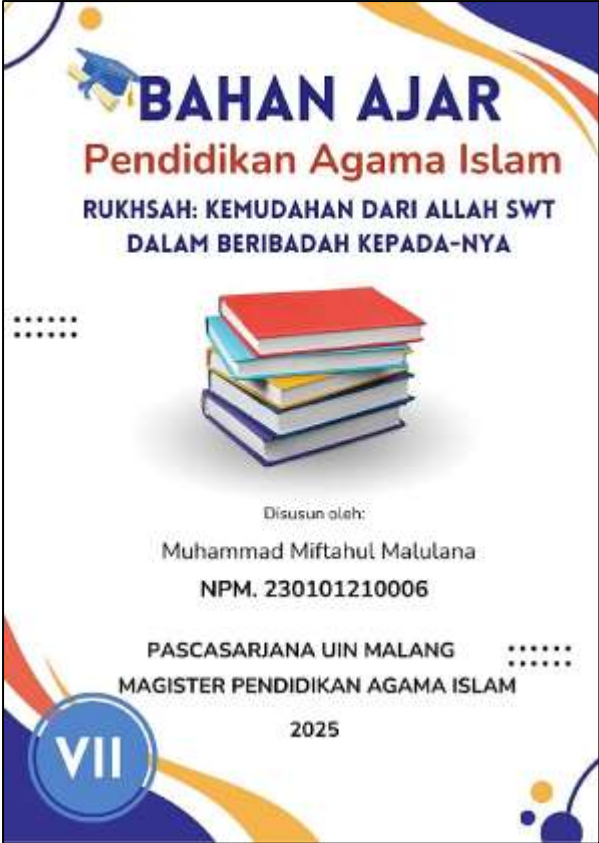
1. Siswa dapat menjelaskan pengertian rukhsah ibadah puasa dan zakat.
2. Siswa dapat mengidentifikasi kondisi diperbolehkannya seseorang mendapat keringanan (rukhsah) dalam menjalankan ibadah puasa.
3. Siswa dapat menyebutkan jenis-jenis rukhsah dalam puasa bagi orang sakit, musafir, wanita haid/ruhan, wanita hamil/menyusui, dan orang tua renta.
4. Siswa dapat menjelaskan bentuk penggantian puasa sesuai dengan kondisi masing-masing (qadha atau fidyah).
5. Siswa dapat menjelaskan bentuk rukhsah dalam membayar zakat fitrah, baik dalam bentuk wakaf, bentuk pembayaran, maupun waktu pembayaran.

TUJUAN PEMBELAJARAN Pertemuan 3 Melalui Media pembelajaran Kokam: 1. Siswa dapat Memahami pengertian ibadah haji. 2. Siswa dapat mengidentifikasi ketentuan ibadah haji berdasarkan dalil Al Qur'an dan hadits Nabi SAW. 3. Siswa dapat menjelaskan pengertian dan konsep rukhsah keringanan hukum dalam pelaksanaan ibadah haji. 4. Siswa dapat menyebutkan bentuk-bentuk rukhsah dalam ibadah haji, seperti perwakilan haji, dam, serta pilihan tata cara haji (Ihram, Tamattu', dan Qiran). 5. Siswa dapat mengidentifikasi kondisi-kondisi yang membolehkan rukhsah dalam ibadah haji, seperti sakit, usia lanjut, atau keadaan darurat. PEMAHAMAN BERMAKNA • Mengasah dan mempelajari Infografi akan membangun peta konsep yang jelas bagi peserta didik, sehingga materi dan rencana pembelajaran tergambar sejak awal dalam benak mereka. Infografi akan meningkatkan pengetahuan mereka untuk mengikuti pembelajaran. • Membaca rubrik Mari Bertafakur agar peserta didik dapat merefleksikan dan merevisi tentang kejadian faktual dan aktual di dalam kehidupan sehari-hari yang terkait dengan materi yang akan dibahas sehingga semakin tertarik untuk mempelajari materi. • Mengasah gambar dapat membangun pemahaman dalam kehidupan nyata dan terpapar gambaran materi rukhsah yang akan diajarkan.	PERTANYAAN PEMANTIK • Apa itu rukhsah? • Mengapa agama mengajarkan rukhsah? • apa saja contoh rukhsah dalam ibadah? • apa hikmah rukhsah? ASESMEN Sumatif PERSIAPAN PEMBELAJARAN • Guru menyiapkan kebutuhan pembelajaran seperti materi, modul ajar, media dan sumber belajar lainnya. • Guru mengingatkan peserta didik untuk mempersiapkan buku, alat dan bahan yang dibutuhkan untuk pembelajaran.
---	---

KEGIATAN PEMBELAJARAN	
KEGIATAN PENDAHULUAN (5 MENIT) • Mengersiapkan media/ alat peraga/ bahan berupa, kertas karton, spidol atau media lain. • Guru membuka pembelajaran dengan salam dan berdoa, memperhatikan kesiapan peserta didik, memeriksa kehadiran, kerapian pakaian, posisi, dan tempat duduk peserta didik. • Guru memberikan motivasi dan mengajukan pertanyaan yang berkaitan dengan materi pembelajaran, menyampaikan cakupan materi, tujuan, dan kegiatan yang akan dilakukan, serta lingkup dan teknik penilaian. • Mengelompokkan peserta didik untuk duduk secara berkelompok. KEGIATAN INTI (60 MENIT) • Peserta didik diminta untuk mengamati dan memahami gambar dan wawasan keislaman yang menyajikan materi tentang memahami makna rukhsah, rukhsah dalam salat, zakat, puasa, dan haji, dan hikmah rukhsah. • Peserta didik diminta menanggapi terhadap yang diamati. • peserta didik mendengarkan materi singkat dari guru. • peserta didik menanggapi materi yang guru ajarkan. • Metode yang diterapkan untuk mencapai Capaian Pembelajaran pada Bab 9 terdiri atas 3 metode dengan materi yang dibagi pada 3 pekan pertemuan yaitu:	
PERTEMUAN PERTAMA	• Peserta didik membentuk kelompok dengan anggota 4-6 tergantung kondisi kelas. • Guru membagi materi pada masing-masing kelompok berkaitan dengan: 1. Materi rukhsah dalam pengertian 2. Materi hukum rukhsah melalui dalil 3. Sebab-sebab diperbolehkannya rukhsah 4. Macam-macam rukhsah 5. Tata cara rukhsah dalam shalat 6. Hikmah rukhsah
PERTEMUAN KEDUA	• Peserta didik membentuk kelompok dengan anggota 4-6 tergantung kondisi kelas. • Guru membagi materi pada masing-masing kelompok berkaitan dengan: 1. Materi puasa dalam pengertian 2. Kemudahan Bagi Orang Tertentu dalam Puasa 3. Kemudahan Bagi Orang Tertentu dalam Puasa 4. Materi zakat dalam pengertian 5. Tata cara rukhsah dalam zakat 6. Hikmah rukhsah dalam zakat dan haji
PERTEMUAN KETIGA	• Peserta didik membentuk kelompok dengan anggota 4-6 tergantung kondisi kelas. • Guru membagi materi pada masing-masing kelompok berkaitan dengan: 1. Kemudahan haji untuk yang mampu dan haji Dilaksanakan Sekali Seumur Hidup 2. Haji bisa ditunda 3. Ibadah Haji Soleh Mendah Tamattu', Qiran, dan Ihram 4. Peribayaran "Dam" Boleh Digantikan dengan Puasa dan haji bisa dikerjakan orang lain 5. Kemudahan haji dalam wukuf di arafah dan Tawak bermalam di Mina. 6. Ibadah lain yang Berpahala Setara dengan Melaksanakan Ibadah Haji

LAMPIRAN PENILAIAN PENGETAHUAN			
Tehnik Penilaian		Tes Tertulis	
Bentuk Instrumen		Pilihan Ganda	
No.	Indikator	Instrumen	Kunci Jawaban
1	Mengamalkan Rukhshah	Contoh rukhshah yang mengagungkan Islam dan Allah... A. Memasak daging kambing berminyak B. Tidak puasa tanpa alasan C. Memakan bangkai saat kelaparan ekstrem D. Sholat berjamaah setiap hari	C. Memakan bangkai saat kelaparan ekstrem
		Rukhshah yang boleh dipilih sesuai tetap menjalankan atau mengagumi kewajiban Islam... A. Atimah B. Iman C. Rukhshah Iftihah D. Wajib	C. Rukhshah Iftihah
2	Sebab-sebab rukhshah	Perhatikan pernyataan berikut! 1) Rukhshah dapat mengakibatkan kelaparan untuk beribadah. 2) Orang yang sedang dalam perjalanan (musafir) pada jama' dan kondisi yang diremehkan. 3) Orang yang sedang sakit. 4) Diberikan keringanan bagi yang mampu menjalankan ibadah puasa di bulan Ramadhan. Yang merupakan penyebab diberikannya rukhshah terdapat pada nomor...	C. 1 dan 3
3	Dakwah rukhshah	Allah SWT tidak membebani Islam-Nya kecuali sesuai dengan kesanggupannya*. Pernyataan ini terdapat dalam... A. Q.S. al-Baqarah/2: 285 B. Q.S. al-Baqarah/2: 286 C. Q.S. al-Baqarah/2: 287 D. Q.S. al-Baqarah/2: 288	B. Q.S. al-Baqarah/2: 286
4	Dakwah Rukhshah	Apakah rukhshah "rukhshah" dalam Islam? A. Memasak saat puasa beribadah B. Menyajikan bahwa Islam sulit C. Menyajikan orang yang sakit D. Memasak dan menyajikan kash miyag Allah	D. Memasak dan menyajikan kash miyag Allah
5	Rukhshah dalam sholat	Dalam kondisi sakit berat, seseorang boleh sholat dengan posisi... A. Tidur terlentang atau berbaring B. Berdiri penuh seperti biasa C. Sholat jama'	A. Tidur terlentang atau berbaring
6	Rukhshah dalam puasa	Seseorang musafir boleh tidak berpuasa jika... A. Ia kelaparan membawa bekal B. Perjalanannya membuatnya kesulitan berpuasa C. Ia membawa bekal makanan yang cukup D. Ia hanya berpuasa setengah hari Waktu hari dan nilai tidak diperbolehkan berpuasa karena... A. Mereka sedang sibuk mengurus rumah B. Dapat membuatnya sakit	B. Perjalanannya membuatnya kesulitan berpuasa C. Kondisi tersebut dilarang oleh syariat untuk berpuasa

12.2 Bahan Ajar



Modul Pendidikan Agama Islam

Rukhsah : Kemudahan dari Allah SWT dalam Beribadah kepada-Nya

Untuk Siswa SMP/MTs KELAS VII

Pencipta : Muhammad Miftahul Malulana
NPM : 230101210006

PASCASARJANA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
MAGISTER PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
2025

Bahan ajar PAI SMP/MTs

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Allah SWT yang telah memberikan nikmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyusun Modul Pendidikan Agama Islam "Rukhsah: Kemudahan dari Allah SWT dalam Beribadah kepada-Nya" ini dengan baik. Buku ajar ini disusun khusus untuk siswa kelas VII SMP/MTs sebagai panduan dalam memahami konsep rukhsah (keringanan) dalam ibadah sesuai dengan ajaran Islam.

Rukhsah merupakan salah satu bentuk kasih sayang Allah SWT yang memudahkan keterbatasan kepada umat-Nya untuk menjalankan ibadah dengan berbagai keringanan, terutama bagi mereka yang menghadapi kondisi tertentu yang mempersulit. Dengan mempelajari konsep rukhsah ini, diharapkan para siswa dapat memahami dan mengaplikasikan ketentuan-ketentuan agama dengan lebih mudah dan bijaksana.

Modul ini disusun dengan tujuan untuk memberikan pemahaman yang jelas tentang pengertian rukhsah, dalil-dalil yang mendukung rukhsah, serta sebab-sebab dan macam-macam rukhsah dalam berbagai ibadah. Penulisan dalam modul ini membahas makna rukhsah dalam ibadah serta mengidentifikasi berbagai rukhsah dalam ibadah.

Dengan adanya modul ini, diharapkan siswa dapat memahami dengan baik bagaimana Allah SWT memberikan kemudahan dalam ibadah, serta mampu mengaplikasikan prinsip-prinsip rukhsah dalam kehidupan sehari-hari. Penulis menyadari bahwa buku ajar ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu segala kritik dan saran sangat diharapkan untuk penyempurnaan di masa yang akan datang.

Sebagai modul ini bermanfaat dan dapat meningkatkan pemahaman serta keikhlasan akan dan tugas siswa dalam menjalankan agama sesuai Islam.

Alhamdulillah, semoga Allah SWT senantiasa memberikan petunjuk-Nya dalam setiap langkah kita. Amin.

Malang, 15 April 2025

Muhammad Miftahul Malulana

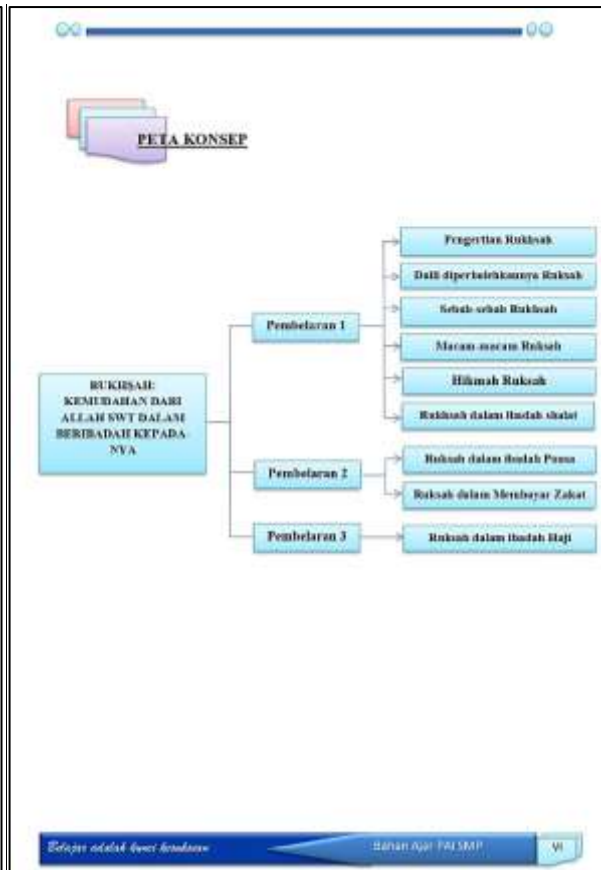
Bahan ajar PAI SMP/MTs

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	I
KATA PENGANTAR	III
DAFTAR ISI	III
PETA KONSEP	V
PENDAHULUAN	1
Standar Kompetensi	1
Deskripsi Modul	1
Waktu	1
Penyusun	1
Penjelas: Penggunaan Modul	2
Tajuk Akhir	2
Cek Penggunaan Standar Kompetensi	3
PEMBELAJARAN 1	7
Tujuan Kegiatan Pembelajaran	8
Urutan Materi	10
A. Pengertian Rukhsah	10
B. Dalil Diperbolehkannya Rukhsah	10
C. Sebab-Sebab Rukhsah	11
D. Macam-Macam Rukhsah	11
E. Rukhsah Dalam Ibadah Shalat	12
F. Hikmah Rukhsah	13
Rangkuman	14
Glosary	14
Kuis Kelompok	16
PEMBELAJARAN 2	19
Tujuan Kegiatan Pembelajaran	19
Urutan Materi	22

Bahan ajar PAI SMP/MTs

A. Zakat Dalam (Hadiah) Pasa	22
B. Zakat Dalam Membayar Zakat	24
Rangkuman	26
Glosary	26
Kuis Kelompok	28
PEMBELAJARAN 3	31
Tujuan kegiatan pembelajaran	31
Urutan materi	34
A. Pengertian Hadiah Haji	34
B. Zakat Dalam (Hadiah) Haji	35
Rangkuman	40
Glosary	40
Kuis Kelompok	42
Evaluasi	45
Kunci Jawaban Soal Post	50
DAFTAR PUSTAKA	51



PENDAHULUAN
Standar Kompetensi
Menggunakan tata cara ibadah dalam beribadah
Deskripsi Materi
Materi Pendidikan Agama Islam ini disusun dengan tujuan dapat menyajikan penjelasan materi tentang Zakat: Kemudahan dari Allah SWT dalam Beribadah kepada-Nya yang khususnya sebagai wujud dari iman, yaitu: Pembelajaran 1 membahas pengertian, dalil, sebab-sebab, macam-macam, serta penerapannya dalam ibadah shalat. Selanjutnya pembelajaran 2 membahas tentang zakat dalam ibadah puasa dan membayar zakat, kemudian Pembelajaran 3 membahas mengenai zakat dalam ibadah haji. Sebagai pendahuluan, zakat dalam ibadah menjadi kerangka peserta didik SMA/SMK. Materi ini digunakan peserta didik dalam mengerjakan tugas untuk tujuan pendahuluan.
Tujuan penyusunan materi pendidikan Agama Islam ini yaitu dapat membantu dan memfasilitasi peserta didik dalam memahami materi Bimbingan secara Islam sebagai sumber kearifan dan kerendahan. Selanjutnya diharapkan peserta didik mampu secara mandiri dengan kelompok belajar masing-masing secara individu karena model menjadi sumber media yang efektif untuk belajar peserta didik tanpa tergantung pada pendidik.
Waktu
2 JP (2 x 40 Menit) X 3 Pertemuan
Pretest
Materi "Bimbingan" ini menggunakan materi baru pada tingkat SMP/MTs yang perlu tingkat sebelumnya belum diajarkan, oleh karena itu terdapat materi pretest yang harus dikuasai peserta didik sebelum.

1. Pendahuluan dan tentang ibadah : Siswa perlu memiliki pemahaman mengenai berbagai jenis ibadah dalam Islam, seperti shalat, puasa, zakat, dan haji.
2. Pendahuluan tentang kewajiban dalam ibadah : Siswa perlu mengetahui kewajiban-kewajiban dalam menjalankan ibadah, serta pentingnya ibadah dalam kehidupannya.
3. Pengantar tentang hukum-hukum Islam : Materi tentang hukum-hukum dalam Islam, seperti hukum wajib, sunnah, haram, dan makruh, yang berhubungan dengan ibadah.
4. Pengertian dan dalil-dalil syaria : Siswa diharapkan memahami dasar-dasar hukum dalam Islam dan dalil-dalil yang mendukung perintah dalam ibadah.
Petajeksi Penggunaan Materi
Pembelajaran materi ini terdapat beberapa yang perlu diperhatikan oleh peserta didik:
1. Berdiskusi sebelum membaca/melajar.
2. Berdiskusi dan Diskusi: secara mandiri yang menekankan pada kegiatan belajar 1 secara keseluruhan dan berdiskusi dan berdiskusi dalam pendahuluan.
3. Perhatikan dan bacalah jika terdapat pada materi.
4. Lakukan secara mandiri untuk menjawab pertanyaan pada tugas, tes formatif, dan lembar kerja.
5. Kerjakan soal kognitif evaluasi secara mandiri untuk menguji kemampuannya dalam memahami materi pembelajaran.
6. Aktif berdiskusi dengan teman.
Tujuan Akhir
1) Peserta didik dapat menjelaskan pengertian bimbingan.
2) Peserta didik dapat menggunakan dasar-dasar perintah bimbingan.
3) Peserta didik dapat menggunakan fungsi bimbingan.
4) Peserta didik dapat menjelaskan hukum-hukum dari ibadah dan penerapannya.
5) Peserta didik dapat menggunakan ibadah-ibadah bimbingan.

PENGALAMAN BELAJAR

Tujuan Kegiatan Pembelajaran

Melalui Media pembelajaran Kotak, siswa mampu:

1. Menjelaskan pengertian rukhsh dalam konteks ibadah dan memahami konsep-konsep lain yang diberikan oleh Allah SWT.
2. Menyebutkan dalil yang memperbolehkan adanya rukhsh dalam ibadah.
3. Mengidentifikasi sebab-sebab yang menyebabkan diberikan rukhsh dalam pelaksanaan ibadah.
4. Menyebutkan dan menjelaskan rukhsh yang ada dalam ibadah shalat.
5. Menuliskan dan menerapkan rukhsh dalam ibadah lain selain shalat, termasuk kondisi-kondisi yang menyebabkan

Aktivitas 1.1

Analisis dan rangkum gambar dibawah ini!



Gambar 1. Malas shalat



Gambar 2. Akibat ungkapi menunggakan shalat

Tuliskan akibat dari tindakan

Berikan tips yang




Gambar 3. Shahid di rumah sakit

Gambar 4. Shahid dalam kondisi sakit



Aktivitas 1.2

Terdapat pertanyaan pada tabel di bawahnya dengan tema:

No	Pertanyaan	Jawab
1	Kesapa yang bisa anda lihat ?	
2	Apa gambar awal yang anda lihat dalam gambar pertama ?	
3	Apa perubahan dalam gambar kedua dapat dengan gambar kedua pada gambar 3 ?	
4	Apa gambar awal yang anda lihat dalam gambar pertama ?	



Aktivitas 1.3

Tali kembanglah warna ke dalam kanta

Di dalam ilmu, setiap ilmuwan mengungkap ilmu dan hasil yang di Allah SWT. Ketika seorang kanta berada dalam kanta yang tidak bisa, seperti anak, dalam perjalanan jati, dan mengungkap kanta ilmu, Allah SWT, membuka pada kanta ilmu yang di Allah SWT.

Belajar melalui ilmu kanta

Kanta, Apa Itu Kanta?

100

Refleksi adalah bentuk budaya ajaran Islam yang mengajarkan kesadaran dan kemampuan manusia yang berbedu-beda. Allah Swt. tidak menyangkal kesulitan, tetapi mengajarkan kemudahan dan kebebasan bagi manusia-Nya.

Contohnya, seseorang yang tidak menaruh akal untuk bekerja tidak digigitkan untuk beresnya, melainkan diperibadikan berkesannya. Seseorang yang sedang sakit perlu pun boleh menanggalkan puasa dan mengunyahnya di hari lain, atau menaruhnya jika tidak sampai lagi berpuasa.

Gambar 4. Tayassud dengan debu

Gambar 5. Sakit berhalal karena sakit

Sesuai di menyangkalkan bahwa Islam adalah agama yang penuh rahmat, yang seharusnya mampu menyesuaikan dengan kondisi manusia. Maka dari itu, setiap kewajiban yang Allah berikan patut kita syukuri dan laksanakan dengan penuh kesadaran.

Aktivitas 1.4

1. Buatlah kelompok berdasarkan tingkat kesulitan yang berbeda, yaitu kelompok anak, remaja, dan orang tua, sesuai dengan prinsip dari guru.
2. Masing-masing anggota kelompok mengundi maples. Kelompok pada titik.
3. Seorang kelompok mengundi sesuai permainan Kikana hingga semua berdiskusi berdiskusi guru.
4. Dapatkan poin tertinggi untuk memenangkan permainan Kikana pada pembelajaran 1.

Belajar melalui buku pelajaran

Buku Ajar PAI SMA

9



REVISI

Apa itu nilai pertolongan belajarmu?



Urutan Materi

A. Pengertian Rukhshah



Gambar 8. Orang bertanya tentang rukhshah.

Rukhshah means bahwa memiliki arti keringanan atau kelegaan. Secara istilah, rukhshah didefinisikan sebagai keringanan atau kelegaan hukum yang diberikan kepada orang yang mengalami kesulitan. Rukhshah diberikan kepada orang yang mengalami kesulitan. Rukhshah diberikan kepada orang yang mengalami kesulitan. Rukhshah diberikan kepada orang yang mengalami kesulitan.

B. Rukhshah dalam Al-Qur'an

Contoh rukhshah di Al-Qur'an adalah ketika Allah SWT memberikan keringanan kepada orang yang mengalami kesulitan. Rukhshah diberikan kepada orang yang mengalami kesulitan. Rukhshah diberikan kepada orang yang mengalami kesulitan.



Gambar 9. Anak-anak membaca Al-Qur'an.

PEMERELAJARAN 2

Tujuan Kegiatan Pembelajaran

Melalui Media pembelajaran Kokam, siswa mampu:

1. Menjelaskan pengertian rukhsh ibadah puasa dan zakat.
2. Mengidentifikasi kondisi diperbolehkan menorang menurut ketentuan (rukhsah) dalam menjalankan ibadah puasa.
3. Menyebutkan jenis-jenis rukhsah dalam puasa bagi orang sakit, musafir, wanita hamil/susu, wanita haid/menyusui, dan orang tua renta.
4. Menjelaskan bentuk pengganti puasa sesuai dengan kondisi masing-masing (qada atau fidyah).
5. Menjelaskan bentuk rukhsah dalam membayar zakat fitrah, baik dalam bentuk wajib, bentuk penghapusan, maupun waktu pembayaran.

Aktivitas 2.1

Artikan dan rangkai gambar di bawah ini!

Gambar 1. Males tidak berpuasa
Gambar 2. Tidak berpuasa

Belajar melalui buku dan diskusi *Bahan Ajar PAU SMP* **19**

Gambar 3. Kegiatan pembelajaran rukhsh
Gambar 4. Siswa merasa lelah untuk berpuasa

Aktivitas 2.2

Selesaikan pertanyaan pada tabel di bawah dengan tepat!

No	Pernyataan	Jawaban
1	Apakah puasa berarti yang perlu dihindari dalam menjalankan ibadah?	Ya
2	Bagaimana tanggapan kamu tentang puasa 27?	Ya
3	Seberapa penting pada gambar 3?	Ya
4	Seberapa penting puasa untuk berpuasa menurutmu? Bagaimana tanggapanmu tentang puasa 27?	Ya

Aktivitas 2.3

Tak berpuasa karena alasan kesehatan

Sebelum kita mendiskusikan materi mengenai rukhsh dalam ibadah puasa dan zakat, penting bagi kita untuk memahami bahwa tidak semua orang yang menjalankan ibadah puasa sesuai dengan ketentuan. Ada beberapa kondisi yang membuat seseorang tidak dapat menjalankan ibadah puasa. Kondisi-kondisi tersebut antara lain: sakit, musafir, wanita hamil/susu, wanita haid/menyusui, dan orang tua renta.

Belajar melalui buku dan diskusi *Bahan Ajar PAU SMP* **20**

Kemudian dalam menjalankan ibadah, rukhsh puasa dan zakat.

Pada dua rukhsh tersebut, rukhsh yang perlu kita pahami, baik untuk pengertian rukhsh puasa maupun rukhsh zakat. Rukhsh puasa dan zakat adalah rukhsh yang diberikan Allah SWT kepada umat Islam yang sedang menjalankan ibadah puasa dan zakat. Rukhsh ini diberikan Allah SWT kepada umat Islam yang sedang menjalankan ibadah puasa dan zakat. Rukhsh ini diberikan Allah SWT kepada umat Islam yang sedang menjalankan ibadah puasa dan zakat.

Di antara Allah memberikan kemudahan rukhsh puasa dan zakat. Bagi mereka yang mengalami kesulitan, Allah memberikan kemudahan dalam bentuk penghapusan puasa di hari-hari lain atau dengan membayar fidyah. Fidyah adalah pengganti puasa yang diabaikan. Meneri ini akan menggantikan kita untuk berpuasa pada hari-hari lain, seperti yang berlaku bagi orang sakit, musafir, wanita hamil/susu, wanita haid/menyusui, dan orang tua renta.

Dengan memahami rukhsh ini, kita akan semakin memahami betapa Allah SWT sangat peduli dengan umatnya. Allah SWT memberikan kemudahan untuk menjalankan ibadah puasa dan zakat. Allah SWT memberikan kemudahan untuk menjalankan ibadah puasa dan zakat.

Aktivitas 2.4

1. Rukhsh puasa diberikan kepada orang-orang yang berpuasa, yakni orang-orang yang berpuasa, yakni orang-orang yang berpuasa.
2. Meneri puasa diberikan kepada orang-orang yang berpuasa, yakni orang-orang yang berpuasa.
3. Rukhsh puasa diberikan kepada orang-orang yang berpuasa, yakni orang-orang yang berpuasa.
4. Rukhsh puasa diberikan kepada orang-orang yang berpuasa, yakni orang-orang yang berpuasa.

Belajar melalui buku dan diskusi *Bahan Ajar PAU SMP* **21**

Ayo mulai pertolongan belajar!

Uraian Materi

A. Rukhsh Dalam Ibadah Puasa

Gambar 5. Mengetahui rukhsh puasa

Pada rukhsh puasa, ada beberapa kondisi yang membuat seseorang tidak dapat menjalankan ibadah puasa. Kondisi-kondisi tersebut antara lain: sakit, musafir, wanita hamil/susu, wanita haid/menyusui, dan orang tua renta.

Bagaimana dengan orang yang tidak mampu menjalankan ibadah puasa? Allah SWT memberikan kemudahan untuk menjalankan puasa terutama pada orang-orang yang mengalami kesulitan. Ada beberapa kondisi yang membuat seseorang tidak dapat menjalankan ibadah puasa. Kondisi-kondisi tersebut antara lain: sakit, musafir, wanita hamil/susu, wanita haid/menyusui, dan orang tua renta.

a. Orang sakit

Orang sakit di sini adalah mereka yang berpuasa karena sakit. Mereka yang berpuasa karena sakit, mereka yang berpuasa karena sakit. Mereka yang berpuasa karena sakit, mereka yang berpuasa karena sakit.

Gambar 6. Orang sakit

Belajar melalui buku dan diskusi *Bahan Ajar PAU SMP* **22**

Siapa yang menyanyikan dengan merdu? Fidyah ya! "Kembali malam minggu sekali" (QS al-Baqarah 2: 184).

b. Musafir (orang dalam perjalanan)

Orang-orang dalam perjalanan antara lain: musafir, seperti pengemudi taksi, kernet api, bus pribadi terbang, dll. Para musafir dalam perjalanan pada jarak 80-90 km, maka diperbolehkan tidak melakukan puasa. Namun, mereka dapat mengganti puasanya di lain hari.



Gambar 7. Sopir sebagai Musafir

c. Wanita Haid atau Nifas

Sedangkan Wanita haid dan nifas tidak diperbolehkan puasa hingga selesai waktunya, maka haidan nifas ini diperbolehkan untuk tidak puasa dan bisa menggantinya.

Wanita Haid atau Menyusui haid tidak puasa namun wajib menggantinya, jika khawar wajib permissioan kepada dirinya atau pada anaknya. Maka diwajibkan mengganti puasanya dengan membayar fidyah kepada si miskin.



Gambar 7. Wanita Haid

d. Wanita Haid atau Menyusui

Karena wanita dalam keadaan Haid atau Menyusui dibukakan rukukah yaitu diperbolehkan tidak puasa namun wajib menggantinya, jika khawar wajib permissioan kepada dirinya atau pada anaknya. Maka diwajibkan mengganti puasanya dengan membayar fidyah kepada si miskin.

e. Orang tua tua

Sedangkan orang tua tua yang Tidak Mampu Menjelaskan Istislah Puasa dibukakan menggantinya puasa dan menggantinya dengan membayar fidyah berupa beras putih atau sejaranya sekitar 1 real (atau 0,75 liter). Fidyah dapat diberikan pada siapa saja yang mau. Dikawatir fidyah tidak dibayar maka puasa hari yang ditanggalkan.

Siapa yang tidak bisa menjelaskan

Bahan Ajar PAI SMP

23



Gambar 8. Konsumsi orang-orang yang dibukakan rukukah

B. Rukukah dalam Menyusui Zakat

Zakat merupakan kewajiban dan tanggung jawabnya di atas harta yang dimiliki oleh, maka dalam hal ini, zakat merupakan kewajiban bagi orang yang memiliki harta yang cukup. Zakat merupakan kewajiban bagi orang yang memiliki harta yang cukup. Zakat merupakan kewajiban bagi orang yang memiliki harta yang cukup.



Gambar 9. Menyusui anak Fidyah

Adapun beberapa orang yang wajib membayar zakat adalah:

1. Zakat tidak dikenakan kepada orang-orang yang memiliki harta yang cukup.
2. Zakat tidak dikenakan kepada orang-orang yang memiliki harta yang cukup.
3. Zakat tidak dikenakan kepada orang-orang yang memiliki harta yang cukup.

Siapa yang tidak bisa menjelaskan

Bahan Ajar PAI SMP

24



Gambar 10. Zakat yang dibukakan



Gambar 11. Harta yang dibukakan



Gambar 12. Wanita menyusui anak Fidyah

Siapa yang tidak bisa menjelaskan

Bahan Ajar PAI SMP

25



Rangkuman

Perhatikan!

1. Rukukah dalam Menyusui Zakat

- a. Orang tua tua: Zakat tidak dikenakan kepada orang-orang yang memiliki harta yang cukup.
- b. Musafir: Zakat tidak dikenakan kepada orang-orang yang memiliki harta yang cukup.
- c. Wanita Haid atau Nifas: Zakat tidak dikenakan kepada orang-orang yang memiliki harta yang cukup.
- d. Wanita Menyusui: Zakat tidak dikenakan kepada orang-orang yang memiliki harta yang cukup.
- e. Orang tua tua: Zakat tidak dikenakan kepada orang-orang yang memiliki harta yang cukup.

2. Rukukah dalam Menyusui Zakat

- a. Zakat tidak dikenakan kepada orang-orang yang memiliki harta yang cukup.
- b. Musafir: Zakat tidak dikenakan kepada orang-orang yang memiliki harta yang cukup.
- c. Wanita Haid atau Nifas: Zakat tidak dikenakan kepada orang-orang yang memiliki harta yang cukup.
- d. Wanita Menyusui: Zakat tidak dikenakan kepada orang-orang yang memiliki harta yang cukup.
- e. Orang tua tua: Zakat tidak dikenakan kepada orang-orang yang memiliki harta yang cukup.

A-Z GLOSSARY

Definisi	Frugustian
Puasa	Definisi puasa yang dibukakan oleh orang-orang yang memiliki harta yang cukup.
Fidyah	Definisi fidyah yang diberikan kepada orang-orang yang memiliki harta yang cukup.

Siapa yang tidak bisa menjelaskan

Bahan Ajar PAI SMP

26

orang tidak.

Musafir	Orang yang melakukan perjalanan jauh, biasanya lebih dari 80-90 km, yang diwajibkan tidak bepergian selama perjalanan dan mengendarainya sendirian.
Haal	Kondisi berbagai keadaan di mana ia mengalami perjalanan yang disebabkan oleh siklus menstruasi, yang kondisinya tidak diwajibkan untuk bepergian.
Nifas	Kondisi setelah melahirkan yang mengizinkan wanita tidak diwajibkan bepergian hingga masa nifas selesai.
Wanita Hamil	Wanita yang sedang mengandung yang diharuskan untuk tidak bepergian jika khawatir dan membahayakan dirinya atau janinnya, dan wajib mengitari puasa atau membayar fidyah.
Wanita Menyusui	Wanita yang sedang menyusui anaknya dan diberi pilihan untuk tidak bepergian jika khawatir akan membahayakan dirinya atau anaknya, dan wajib mengitari puasa atau membayar fidyah.
Orang Tua Rupa	Orang yang sudah lanjut usia dan tidak mampu bepergian karena faktor usia yang menyakitkan, dibebaskan untuk tidak bepergian dan mengitari puasa dengan membayar fidyah.
Zakat	Diri yang wajib diberikan nilai atau nilai kepada yang berhak, dengan tujuan untuk menyebarkan harta dan membantu orang miskin.
Zakat Fitrah	Zakat yang wajib dibayarkan setiap tahun oleh setiap Muslim, biasanya pada bulan Ramadhan sebelum nilai Idul Fitri, untuk memberikan jaya dan membantu sesama.
Zakat Mal	Zakat yang dibayarkan atas harta atau kekayaan yang dimiliki oleh individu, seperti uang, hasil pertanian, dan barang dagangan.
Zakat Wajib	Zakat yang diwajibkan berdasarkan syarat Islam, yang harus dibayarkan oleh umat Islam yang memenuhi syarat.
Milikan	Orang yang tidak memiliki cukup harta untuk memenuhi kebutuhan dasar hidupnya, belum menerima zakat.
Fakir	Orang yang hidup dalam kemiskinan, belasan lebih miskin dianggap miskin jika, belasan ratusan orang.
Wakalah	Perwakilan atau pengantar untuk melakukan sesuatu atas nama orang lain, seperti membayar zakat fitrah yang diwajibkan kepada orang lain.

Belajar setelah hari berpuasa *Ketahui Apa Itu Zakat* **27**

Karena berpuasa atau tidak.

Mari kita simak volume yang digunakan dalam rukh, sebagai contoh dengan 0,75 liter bahan makanan pokok.



Belajar 2.5

1. Berpuasa atau tidak? Dengan tidak berpuasa adalah puasa.
2. Mengapa puasa wajib? Karena puasa wajib adalah puasa.
3. Kenapa yang berpuasa puasa itu wajib? Karena puasa wajib adalah puasa.



Kata Kunci

Berikut ini kata kunci (KI) pada huruf a, b, c, dan d dengan jawaban yang tepat:

1. Apa jawaban dari huruf a, b, c, dan d dengan jawaban yang tepat?
 - A. Menuntut hati berpuasa
 - B. Menuntut puasa sebanyak mungkin
 - C. Menuntut puasa sebanyak mungkin
 - D. Menuntut puasa sebanyak mungkin
2. Apakah orang yang tidak wajib berpuasa karena alasan kesehatan dan harus mengitari puasa di hari-hari lain?
 - A. Orang tua renta
 - B. Hamil
 - C. Orang yang sakit
 - D. Wanita menyusui
3. Bagaimana bentuk pengitari puasa bagi orang yang sakit karena alasan kesehatan dan harus mengitari puasa?
 - A. Membayar nilai fitrah
 - B. Menunggu puasa hingga sembuh
 - C. Membayar fidyah
 - D. Melakukan puasa selama dua bulan berturut-turut

Belajar setelah hari berpuasa *Ketahui Apa Itu Zakat* **28**

1. Seorang muslim harus tidak bepergian jika...
 - A. Ia bepergian dengan kendaraan
 - B. Perjalanan jauhnya melebihi 80 km
 - C. Ia memiliki kendaraan yang cukup
 - D. Ia harus bepergian dengan kendaraan
2. Wanita hamil dan nifas tidak diperbolehkan bepergian karena...
 - A. Mereka sedang sakit mengitari rumah
 - B. Karena dapat membahayakan diri
 - C. Karena mereka sedang sakit untuk mengitari rumah
 - D. Mereka tidak boleh masuk rumah
3. Tidak ada pilihan dalam perjalanan rukh adalah...
 - A. Tidak perlu membayar nilai jika sedang sakit
 - B. Tidak diharuskan dengan nilai jika sedang sakit
 - C. Zakat hanya dibayar oleh orang kaya
 - D. Zakat hanya dibayar di hari Idul Fitri saja
4. Zakat fitrah dapat diberikan kepada orang lain jika...
 - A. Jika orang miskin
 - B. Tidak ada cara membayar zakat
 - C. Tidak ada cara membayar zakat
 - D. Tidak perlu bayar zakat

Belajar setelah hari berpuasa *Ketahui Apa Itu Zakat* **29**

Kata Kunci

1. C
2. C
3. C
4. B

5. C
6. B
7. C



Belajar 2.6

Tagar berpuasa dengan petunjuk:

1. Berpuasa atau tidak? Dengan tidak berpuasa adalah puasa.
2. Mengapa puasa wajib? Karena puasa wajib adalah puasa.
3. Kenapa yang berpuasa puasa itu wajib? Karena puasa wajib adalah puasa.
4. Bagaimana bentuk pengitari puasa bagi orang yang sakit karena alasan kesehatan dan harus mengitari puasa?

Apa yang akan kita lakukan? Pekerjaan rumah...

1. Berpuasa atau tidak? Dengan tidak berpuasa adalah puasa.
2. Mengapa puasa wajib? Karena puasa wajib adalah puasa.
3. Kenapa yang berpuasa puasa itu wajib? Karena puasa wajib adalah puasa.
4. Bagaimana bentuk pengitari puasa bagi orang yang sakit karena alasan kesehatan dan harus mengitari puasa?

Belajar setelah hari berpuasa *Ketahui Apa Itu Zakat* **30**

PEMBELAJARAN 3

Tujuan Kegiatan Pembelajaran

Melalui Media pembelajaran Kolase, siswa mampu:

1. Memahami pengertian ibadah haji.
2. Mengidentifikasi ketentuan ibadah haji berdasarkan dalil Al-Qur'an dan hadis Nabi SAW.
3. Menjelaskan pengertian dan konsep rukukoh (keterangannya) dalam pelaksanaan ibadah haji.
4. Menyebutkan bentuk-bentuk rukukoh dalam ibadah haji, seperti perwukufan haji, dan, serta pilhan tsa'awa haji (Iffrah, Tawafu', dan Quru).
5. Menjelaskan kondisi-kondisi diperbolehkannya rukukoh dalam ibadah haji, seperti sakit, usia lanjut, atau keadaan darurat.

Activitas 3.1

Amatilah dan rangkaihan gambar dibawah ini!




Belajar melalui gambar dan diskusi *Belajar Ajar PAI SMP* **31**




Activitas 3.2

Berdasarkan pernyataan pada tabel dibawah ini dengan tepat!

No	Pernyataan	Jawaban
1	Apa itu rukukoh yang pertama?	1
2	Apa itu rukukoh yang kedua?	2
3	Apa itu rukukoh yang ketiga?	3
4	Apa itu rukukoh yang keempat?	4
5	Apa itu rukukoh yang kelima?	5
6	Apa itu rukukoh yang keenam?	6
7	Apa itu rukukoh yang ketujuh?	7

Belajar melalui gambar dan diskusi *Belajar Ajar PAI SMP* **32**

Activitas 3.3

Yak kelompok wirawan ke rumahku

Islam sebagai agama yang mengajarkan ibadah haji sebagai ibadah yang utama dengan tujuan (tujuan ibadah), yaitu agar kelompok wirawan ke rumahku (tujuan ibadah), serta dengan tujuan untuk dan akan ibadah. Islam sebagai agama yang mengajarkan ibadah haji sebagai ibadah yang utama dengan tujuan (tujuan ibadah), yaitu agar kelompok wirawan ke rumahku (tujuan ibadah), serta dengan tujuan untuk dan akan ibadah.

Islam sebagai agama yang mengajarkan ibadah haji sebagai ibadah yang utama dengan tujuan (tujuan ibadah), yaitu agar kelompok wirawan ke rumahku (tujuan ibadah), serta dengan tujuan untuk dan akan ibadah.

Islam sebagai agama yang mengajarkan ibadah haji sebagai ibadah yang utama dengan tujuan (tujuan ibadah), yaitu agar kelompok wirawan ke rumahku (tujuan ibadah), serta dengan tujuan untuk dan akan ibadah.

Activitas 3.4

1. Berilah kelompok berdasarkan tingkat keparahan yang berbeda, yakni kelompok minor, sedang, dan besar, sesuai dengan jumlah dari para.
2. Aturlah masing-masing anggota kelompok agar dapat mengikuti kegiatan pada kelas.
3. Setelah kelompok terbentuk, aturlah masing-masing anggota kelompok agar dapat mengikuti kegiatan pada kelas.
4. Disiapkan pada masing-masing kelompok agar dapat mengikuti kegiatan pada kelas.

Belajar melalui gambar dan diskusi *Belajar Ajar PAI SMP* **33**

Uraian Materi

A. Pengertian Ibadah Haji

Ibadah haji adalah ibadah yang wajib bagi umat Islam yang mampu untuk melakukannya. Ibadah haji adalah ibadah yang wajib bagi umat Islam yang mampu untuk melakukannya.

Ibadah haji adalah ibadah yang wajib bagi umat Islam yang mampu untuk melakukannya.

Ibadah haji adalah ibadah yang wajib bagi umat Islam yang mampu untuk melakukannya.

Activitas 3.5

Mari kita pahami pengertian ibadah haji

Ibadah haji adalah ibadah yang wajib bagi umat Islam yang mampu untuk melakukannya.

Ibadah haji adalah ibadah yang wajib bagi umat Islam yang mampu untuk melakukannya.

Belajar melalui gambar dan diskusi *Belajar Ajar PAI SMP* **34**

Jika shalat berjamaah dilakukan dengan sempurna maka akan diberikan pahala haji dan yang istiqamah mengerjakan shalat akan diberi pahala haji dan umrah.



Gambar 15. Shalat berjamaah haji dan umrah

Rangkuman

1. Hadiah haji merupakan nilai-nilai keislaman yang diwariskan bagi setiap Muslim yang mampu secara fisik, mental, dan finansial. Haji harus diwajibkan untuk semua lelaki, sebagai bentuk laili sepuas Allah dan kerendahan dalam beribadah. Meski berat dan melelahkan, banyak keajaiban yang akan dirasakan oleh umat Islam yang melaksanakan ibadah haji.
2. Beberapa bentuk ibadah haji yang harus dilakukan adalah:
 - a. Haji harus wajib bagi yang mampu secara fisik, mental, dan finansial.
 - b. Setiap haji harus dilakukan dengan penuh keikhlasan.
 - c. Setiap haji harus dilakukan dengan penuh keikhlasan.
 - d. Setiap haji harus dilakukan dengan penuh keikhlasan.
 - e. Setiap haji harus dilakukan dengan penuh keikhlasan.
 - f. Setiap haji harus dilakukan dengan penuh keikhlasan.
 - g. Setiap haji harus dilakukan dengan penuh keikhlasan.
 - h. Setiap haji harus dilakukan dengan penuh keikhlasan.
 - i. Setiap haji harus dilakukan dengan penuh keikhlasan.
 - j. Setiap haji harus dilakukan dengan penuh keikhlasan.

A-Z GLOSSARY

Definisi	Pengertian
Haji	Haji adalah ibadah yang merupakan salah satu rukun Islam, dilaksanakan di waktu dan tempat tertentu, wajib bagi umat Islam yang mampu secara fisik, mental, dan finansial.
Umrah	Umrah adalah ibadah yang merupakan salah satu rukun Islam, dilaksanakan di waktu dan tempat tertentu, wajib bagi umat Islam yang mampu secara fisik, mental, dan finansial.

Haji	Setiap Muslim.
Umrah	Kegiatan yang dilaksanakan dalam melaksanakan ibadah haji, meliputi: tawaf, sa'i, dan ihram.
Musajid	Kawasan yang digunakan untuk shalat, biasanya berbentuk persegi panjang.
Tawaf	Tawaf adalah ibadah haji yang dilakukan dengan mengelilingi Kaaba sebanyak tujuh kali.
Sa'i	Sa'i adalah ibadah haji yang dilakukan dengan berjalan kaki antara bukit Safa dan Marwa sebanyak tujuh kali.
Ihram	Ihram adalah ibadah haji yang dilakukan dengan memakai pakaian ihram.
Wakaf	Wakaf adalah ibadah haji yang dilakukan dengan berdiri di tempat tertentu.
Musajid	Musajid adalah ibadah haji yang dilakukan dengan shalat di tempat tertentu.
Umrah	Umrah adalah ibadah haji yang dilakukan dengan melakukan tawaf, sa'i, dan ihram.
Haji	Haji adalah ibadah haji yang dilakukan dengan melakukan tawaf, sa'i, dan ihram.



Gambar 16

1. Beribadah untuk memperoleh "baitul muqarrar" dengan penuh keikhlasan dan kesungguhan.
2. Melakukan ibadah haji dengan penuh keikhlasan dan kesungguhan.
3. Melakukan ibadah haji dengan penuh keikhlasan dan kesungguhan.

1. Beribadah untuk memperoleh "baitul muqarrar" dengan penuh keikhlasan dan kesungguhan.
2. Melakukan ibadah haji dengan penuh keikhlasan dan kesungguhan.
3. Melakukan ibadah haji dengan penuh keikhlasan dan kesungguhan.
4. Melakukan ibadah haji dengan penuh keikhlasan dan kesungguhan.
5. Melakukan ibadah haji dengan penuh keikhlasan dan kesungguhan.
6. Melakukan ibadah haji dengan penuh keikhlasan dan kesungguhan.
7. Melakukan ibadah haji dengan penuh keikhlasan dan kesungguhan.
8. Melakukan ibadah haji dengan penuh keikhlasan dan kesungguhan.
9. Melakukan ibadah haji dengan penuh keikhlasan dan kesungguhan.
10. Melakukan ibadah haji dengan penuh keikhlasan dan kesungguhan.

6. Contoh bentuk ibadah yang diberikan Rasulullah SAW ketika apa haji tetap adalah...

- Melakukan haji umrah
- Membaca pelantikan haji
- Melaksanakan umrah sebelum ihram
- Mengunjungi makam di luar tanah haram

7. Waktu di Asfal-temp ada dilakukan walaqun...

- Jamrah tidak merubah dan
- Dibersihkan dengan air dingin
- Sagah sebentar karena sakit
- Dibersihkan di luar Asfal

8. Bagi umat Islam yang belum sempat berhaji, Allah sudah memberikan pahala besar melalui amalan berikut, kecuali...

- Waktu berpuasa
- Shalat Dzuhri
- Membayar zakat fitrah
- Membaca Al-Qur'an di malam hari

9. Orang yang telah dibersihkan hajinya antara lain adalah...

- Asal-usul yang belum haji
- Orang tua yang sakit
- Orang tua yang sudah berahim satu kali
- Pejabat negara

10. Dalam pelaksanaan ibadah haji, ibadah seperti tidak berpuasa di Mina dapat dilakukan dengan syarat...

- Membayar nazar
- Membayar dam
- Melakukan ibadah di rumah
- Tidak meninggalkan Tanah suci

Latihan setelah bacaan... Baban Aji PAI SMP 43

Kunci Jawaban

- B
- C
- C
- B
- D

- B
- C
- C
- C
- B

Alatias 3.5

Tugas individu dengan petunjuk:

- Bacalah materi rekayasa yang telah dipelajari pada materi pembelajaran 3
- Jawablah pertanyaan-pertanyaan berikut secara individu
- Tugas ditulis tangan rapi di buku tugas atau lembar folio
- Jangan lupa menulis nama dan kelas pada lembar jawaban

Lembar kerja Ayo selesaikan Pekerjaan rumahmu

- Apa yang dimaksud dengan rekayasa dalam ibadah haji dan apa tujuan dilaksanakannya rekayasa tersebut?
- Jelaskan siapa saja yang bertanggung jawab melaksanakan ibadah haji menurut ajaran Islam!
- Apa yang dimaksud dengan musalla', qibla, dan ihram dalam ibadah haji? Jelaskan perbedaannya!
- Bagaimana jika seseorang tidak mampu melaksanakan ibadah haji karena alasan kesehatan atau usia? Apa solusi yang diberikan dalam Islam?
- Sebutkan beberapa amalan yang berpahala setara dengan ibadah haji dan jelaskan cara melaksanakannya!

Latihan setelah bacaan... Baban Aji PAI SMP 44

EVALUASI

SOAL POST TEST

Berikut tawar ulang (X) pada huruf a, b, c, d dan e dengan jawaban yang tepat!

- Contoh ibadah yang menggantikan ketika apa adalah...

 - Membaca shalat karena bergaji
 - Tidak puasa tanpa alasan
 - Membayar haji atau membayar dam
 - Shalat berjamaah setiap hari

2. Rukhah yang telah dipikih antara lain mengabdikan atau mengabdikan kaitannya disebut...

- Azimah
- Haram
- Rukhah Sekutu
- Wajib

3. Perhatikan pernyataan berikut!

- Rukhah dapat meningkatkan kaitannya untuk beribadah.
- Orang yang sedang dalam perjalanan (musafir) pada jamak dan kaitannya yang diberikan.
- Orang yang sedang sakit
- Diberikan kaitannya haji yang mampu menjalankan ibadah puasa di bulan Ramadhan

Yang merupakan pernyataan diberikan rukhah terapan pada materi...

- 1 dan 2
- 1 dan 4
- 2 dan 3
- 3 dan 4

Latihan setelah bacaan... Baban Aji PAI SMP 45

- Allah SWT telah memberikan hamba-Nya karahi setara dengan kaitannya.

Pernyataan ini terapan dalam ...

 - Q.S. al-Baqarah/2: 203
 - Q.S. al-Baqarah/2: 206
 - Q.S. al-Baqarah/2: 207
 - Q.S. al-Baqarah/2: 208

5. Apa ibadah lainnya "rekayasa" dalam Islam?

- Membayar utang karena berhutang
- Mengabdikan karena tidak ada
- Mengabdikan orang yang sakit
- Membayar dan mengabdikan kaitannya sayang Allah

6. Dalam kondisi sakit berat, seseorang telah shalat dengan posisi...

- Takut karena sakit berat
- Berada pada posisi seperti biasa
- Shalat jama'

7. Seorang musafir telah tidak berpuasa jika...

- Isi kaitannya membayar bekal
- Pernyataannya membayarnya kaitannya berpuasa
- Isi membayar bekal maknanya yang cukup
- Isi kaitannya berpuasa setengah hari

8. Waktu haji dan asfal telah diperbolehkan berpuasa karena...

- Membayar sedang sakit mengabdikan rumah
- Dapat membayarnya sakit
- Kaitannya kaitannya dengan orang sakit untuk berpuasa
- Membayar karena kaitannya maknanya

9. Ahmad adalah seorang haji tua. Ia berangkat ke Mekah dari Lombok ke Mekah dan sekitarnya, setiap perjalanan diikat dari pagi sampai malam selama bulan Ramadhan. Walaupun ia telah sebagai haji tua, namun ia tetap berpuasa. Perhatikan kaitannya kaitannya yang dilakukan oleh Ahmad tersebut yang benar adalah...

- Ahmad boleh tidak berpuasa dan tidak kaitannya kaitannya berpuasa
- Ahmad wajib melaksanakan puasa dalam kondisi apapun
- Ahmad cukup berpuasa setengah hari saja ketika sakit telah
- Ahmad tidak perlu mengabdikan puasanya yang diberikan karena ia seorang musafir

Latihan setelah bacaan... Baban Aji PAI SMP 46

10. Fitri mempunyai adik yang sudah tua renta, ia sudah tidak sanggup untuk bekerja, maka yang harus dilakukan kakaknya Fitri adalah...

- Mengantar ayahnya pada hari tua karena sedang sakit
- Membayar fidyah berupa memberi makanan (susu sapi) kepada orang miskin
- Tidak perlu mengantar karena sudah tua
- Puas saja di belikan karena masalah kewajiban setiap orang lain

11. Orang yang sedang sakit atau sedang berpuasa jika dengan rajani yang baik diperbolehkan untuk tidak berpuasa karena alasan, namun wajib...

- Menganti puasa dihari kemudian itu juga
- Tidak perlu menganti puasa dan cukup membayar fidyah
- Menganti puasa pada hari lain (bukan hari ramadhan)
- Membayar nakat fitrah

12. Wanita Hamid atau Menyusu boleh tidak berpuasa karena wajib mengantiya karena disebabkan...

- Ia dalam keadaan hamil
- Seorang wanita diberikan perbolehkan karena dalam Islam
- Karena wanita yang sangat sakit karena merasa seperti mabuk-mabuk dan mual
- Kekawatiran terjadi permasalahan kepada dirinya atau pada anaknya

13. Salah satu rukun dalam pembayaran zakat adalah...

- Tidak perlu membayar zakat jika sedang sakit
- Sebelum dibayarkan dengan bahan pokok atau uang tunai
- Zakat harus dibayar oleh orang kaya
- Zakat harus dibayar di hari Idul Fitri saja

14. Zakat fitrah dapat diwakilkan kepada orang lain jika...

- Ingin atau sukai
- Tidak tahu cara membayar zakat
- Sedang sakit atau sibuk
- Tidak punya bahan makanan

15. Pak Ahmad adalah guru PNS di sebuah sekolah di Kecamatan Malang, Di saat ini saat membayar zakat fitrah namun kondisinya tidak sehat, maka Pak Ahmad...

- Boleh membayar setelah hari raya Idul Fitri
- Tidak wajib membayar zakat fitrah
- Boleh membayar atau boleh tidak membayar zakat fitrah
- Zakat dapat diwakilkan oleh orang yang dipercaya

Latihan soal dan jawaban Bab 4: Zakat 47

A. 1 dan 2
B. 2 dan 4
C. 3 dan 5
D. 2 dan 5

Latihan soal dan jawaban Bab 4: Zakat 49

16. Ibu Fitri adalah seorang ibu rumah tangga dimana ia ingin membayar zakat fitrah dengan beras, namun berasnya setiap untuk keluarganya di rumah, maka pernyataan yang sesuai dalam hal ini diperbolehkan adalah pada kondisi ibu Fitri ini adalah...

- Fitri memberi beras kemudian menyalakannya
- Zakat bisa menggunakan uang tunai karena beras
- Zakat harus menggunakan beras dan tidak boleh dengan uang
- Zakat harus dibayar dengan beras dan uang

17. Dalam kondisi darurat atau sakit, seorang yang tidak bisa melakukan jumah maka dapat...

- Tidak melaksanakan haji atau umrah
- Menganti dengan haji atau umrah tahun depan
- Menganti dengan pelaksanaan haji atau umrah lain
- Menganti dengan ibadah lain atau puasa

18. Dalam pelaksanaan ibadah haji, rukun seperti tidak bermula di Mina dapat dilakukan dengan syarat...

- Membayar nakat
- Membayar ihram
- Melakukan ibadah di rumah
- Tidak meninggalkan Tanah suci

19. Islam memberikan kemudahan untuk haji yang sakit atau yang tidak bisa haji/haji yang mampu, namun dari haji bagi yang mampu adalah...

- Haji tidak boleh dikerjakan oleh orang miskin
- Kewajiban haji diperuntukkan untuk orang kaya saja
- Hukum haji menjadi anakah bagi orang miskin
- Haji bagi yang mampu secara fisik, harta, dan mentalnya kelengkapan

20. Perhatikan dari setiap pernyataan berikut...

- Melaksanakan haji tamattu'
- Melaksanakan haji ihram
- Tidak melampaui jannah
- Melampaui 3 jannah
- Tidak bermula di Mina pada malam hari terakhir

yang merupakan pendapat dari pendapat dari pada saat melakukan ibadah haji tersebut pada saat...

Latihan soal dan jawaban Bab 4: Zakat 48

KUNCI JAWABAN POST-TEST

1. C	11. C
2. C	12. D
3. C	13. B
4. B	14. C
5. D	15. D
6. A	16. B
7. B	17. C
8. C	18. B
9. A	19. D
10. B	20. C

Latihan soal dan jawaban Bab 4: Zakat 50

DAFTAR PUSTAKA

- Kemendag RI. 2020. *Tantangan Menuntut Haji dan Umrah Keseluruhan Agama RI*, Direktorat Jenderal Penyelenggaraan Haji dan Umrah, <http://haji.kemendag.go.id>
- Safina, M. & Taufik. 2023. *Bukhsah Sholat bagi Orang Sekt Perspektif Hadis*, Tabayyi: Jurnal Dakwah dan Sosial Humanior, 6(1): 253-264, <https://doi.org/10.59059/tabayyi.v6i1.2011>
- Suryadi, R. A., & Sunijati. 2021. *Penyediaan Agama Islam Dan Buku Pelajaran untuk SMP Kelas VII*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan
- Syuhada, A. 2011. *Ushul Fiqh Jilid 2*. Jakarta: Kencana Prenada Media.

Lampiran 13. Lembaran Paket Soal Dan Materi Pembelajaran

PAKET SOAL DAN MATERI MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM PADA BAB FIQH KELAS VII			
PERTEMUAN N	PAKET	Indikator	Materi dan Pertanyaan
Pertemuan 1	A1	Pengertian Rukhsah	Materi Rukhsah secara bahasa memiliki arti keringanan atau kelonggaran. Secara istilah, rukhsah diartikan perubahan hukum dari hukum asalnya karena sebab tertentu dengan tujuan untuk memberikan kemudahan dan keringanan. Dengan rukhsah, keringanan diperoleh oleh manusia untuk melaksanakan ketentuan Allah Swt pada keadaan tertentu. Pertanyaan 1. Jelaskan rukhsah secara bahasa! 2. Jelaskan rukhsah secara istilah!
		B1	Materi "Allah tidak menbebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya..." (Q.S. al-Baqarah/2: 286.) Ayat tersebut menjelaskan bahwa Allah Swt memberi ujian kepada manusia sesuai kemampuannya, maka Allah memahani batas kemampuan dan tidak memberatkan hambanya. Pertanyaan 1. Sebutkan arti dan nama surah tentang rukhsah! 2. Apa penjelasan dari ayat yang disampaikan?
	C1	Sebab-sebab diperbolehkannya rukhsah	Materi Alasan seseorang diperbolehkan rukhsah yaitu: 1. Orang yang sedang dalam perjalanan (musafir) diberikan keringanan sesuai dengan jarak dan kondisi yang ditentukan.
			Pertanyaan 1. Rukhsah bagi orang jika tidak mampu menjalankannya seperti puasa di bulan Ramadhan dikarenakan musafir atau sakit. 2. Rukhsah bertujuan pula untuk menghilangkan kesulitan dan menghendaki keringanan sampai menemukan kelapangan sendalinya. Manusia dapat memilih antara melaksanakan 'urfiah (ketertarikan semula) atau rukhsah (keringanan). Pertanyaan 1. Sebutkan 2 saji sebab diperbolehkan rukhsah? 2. Sebutkan 1 contoh dari 2 sebab diperbolehkan rukhsah?
Pertemuan 2	B1	Macam-macam rukhsah	Materi Rukhsah terbagi dua macam, yaitu: 1. Rukhsah yang Mengandung Istislah (Kebiasaan), maknanya seseorang bisa memilih. Pelaksanaan 'urfiah atau rukhsah dapat dipilih oleh seseorang. Apabila rukhsah yang dipilih, itu lebih baik. Contohnya, musafir tidak berpuasa pada bulan Ramadhan. 2. Rukhsah yang Menggugurkan Hukum 'Afirmah. Haluan yang awalnya hukum dapat menjadi hali karena rukhsah dalam keadaan tertentu. Contohnya, murabah bahtu pada saat keadaan terpaksa karena sudah tidak ada makanan lain dan bisa membahayakan jika tidak memakannya, contoh lainnya belah anian. Pertanyaan 1. Sebutkan dan jelaskan 2 macam rukhsah! 2. Sebutkan masing-masing contohnya!
	B3	Tata cara rukhsah dalam shalat	Materi Islam mewajibkan shalat walaupun dalam keadaan apapun, namun ketika hambanya dalam kesulitan seperti sakit atau dalam perjalanan jauh, maka terdapat beberapa aturan yg mempermudahnya, contoh: melakukan perjalanan jauh di jalan Allah (perjalanan yang baik seperti bekal dan menuntut ilmu) maka shalat dapat dirangkas atau digabung pada satu
	F1	Hikmah rukhsah	waktu. Kemudahan tersebut salah satunya diisyaratkan dalam Q.S. an-Nisa/4: 101 : "Dan apabila kamu berpergian di muka bumi, maka tidaklah mengapa kamu mengqasur sembahyang (mu)..." Pertanyaan 1. Sebutkan kondisi diperbolehkan rukhsah dalam shalat! 2. Sebutkan arti dalam Q.S. an-Nisa/4: 101 Materi Rukhsah dalam Islam memiliki banyak hikmah, di antaranya: 1. Rukhsah Mempermudah umatnya dalam beribadah dan tidak menyulitkan karena Agama memperhatikan ibadah sesuai dengan kemampuannya. 2. Pembuktian bahwa syariat Islam tidak kaku dan tidak pula ekstrem, 3. Mengusulkan itikamah dalam ibadah dan cinta ajaran Islam. 4. Mendoreng sikap saling disiplin dan saling menghormati. Contohnya hikmah rukhsah dalam shalat bahwa kita dituntut untuk wajib shalat walaupun sakit, jika sakit dan tidak bisa berdiri maka bisa dengan duduk, jika tidak bisa duduk maka bisa dengan berbaring. Pertanyaan 1. Sebutkan 2 saji hikmah rukhsah! 2. Sebutkan 1 contoh hikmah rukhsah!
	A2	Kemudahan Bagi Orang berpuasa: Orang sakit	orang sakit di sini adalah mereka yang berat berpuasa karena sakitnya. Apabila mereka berpuasa, penyakitnya akan bertambah parah. Contoh sakit seperti stroke, ginjal, juga penyakit parah lainnya begitu pula bagi mereka yang mengharuskan minum obat secara teratur. Mereka yang sakit harus mengganti puasa di hari lain apabila sudah sembuh. Apabila tidak ada harapan sembuh, ia boleh menggantinya dengan membayar fidyah yaitu "memberi makan seorang miskin" (Q.S. al-Baqarah/2: 184).
			Pertanyaan 1. Sebutkan ciri-ciri orang yang sakit dalam berpuasa? 2. Apabila sakit sudah sembuh, bagaimana cara menggantinya? Materi Orang-orang dalam perjalanan akan teramat-meneram, seperti pengemudi taksi, kereta api, kru pesawat terbang dll, atau melakukan perjalanan pada jarak 80-90 km, maka diperbolehkan tidak melaksanakan puasa. Namun, mereka dapat mengganti puasanya di hari lain. selanjutnya Wanita haid dan nifas tidak diperbolehkan berpuasa hingga selesai masanya, maka ketika kondisi ini diperbolehkan untuk tidak berpuasa dan harus menggantinya. Pertanyaan 1. Jelaskan rukhsah bagi musafir! 2. Jika wanita sedang haid dan nifas, bagaimana dalam ketertarikan dalam puasa? Materi Wanita Hamil atau Menyusui boleh tidak berpuasa namun wajib menggantinya, ketika khawatir terjadi permasalahan kepada dirinya atau pada anaknya. Maka diwajibkan mengganti puasanya dengan membayar fidyah kepada fakir miskin. Selanjutnya orang Tua Renta yang Tidak Mampu Menjelaskan Ibadah Puasa diperbolehkan meninggalkan puasa dan menggantinya dengan membayar fidyah berupa beras putih atau sekenanya sebesar 1 mod (atau 0,75 liter). Fidyah dapat diberikan pada berupa makanan jadi (sop sapi). Beberapa fakir miskin diundang sesuai jumlah hari yang ditanggalkan. Pertanyaan 1. Jelaskan kemudahan berpuasa bagi Wanita Hamil atau Menyusui! 2. Jelaskan kemudahan berpuasa bagi Orang Tua Renta!

	D1	Zakat dalam pengertian	Materi Zakat merupakan kewajiban dan berfungsi membersihkan diri dan hartanya. Orang yang memusnahkan zakat, selain melaksanakannya peristiwah, ia pun bertanggung jawab atas musnahnya diri dan hartanya dari kotoran dunyawi. Selain itu, zakat mempunyai fungsi sosial, yaitu membantu masyarakat yang kurang mampu (fakir dan miskin) juga kelompok lain sesuai dengan ketentuan syariat. Pertanyaan 1. Sebutkan fungsi zakat secara umum! 2. Apa fungsi zakat dalam segi sosial?
	E1	Tata cara rukhsah dalam zakat fitrah	Materi Zakat fitrah seharusnya dibayar oleh orang yang berakhlak. Namun untuk kemudahan bisa diwakilkan kepada orang lain yang dipercaya karena faktor sakit, sibuk atau lainnya. Pertanyaan 1. Jika seseorang punya kendala dalam membayar zakat seperti sibuk, tidak sehat, atau faktor jarak yang jauh ke tempat pembayaran, maka bagaimana Islam memberikan kemudahan? 2. Ceritakan satu contoh faktor bagi orang yang tidak bisa tempat pembayaran zakat!
	F1	Tata cara rukhsah dalam zakat fitrah	Materi Berikut tata cara rukhsah dalam zakat fitrah: 1. Zakat fitrah biasanya dibayar menggunakan bahan makanan pokok (misalnya beras). Namun, agar lebih mudah, zakat juga bisa dibayarkan dalam bentuk uang yang setara dengan nilai bahan makanan pokok tersebut. 2. Zakat fitrah dapat dibayar mulai awal bulan Ramadhan hingga menjelang awal Idul Fitri. Ini memberikan keringan waktu yang banyak bagi orang yang ingin membayar zakat. Pertanyaan 1. Bagaimana jika seseorang sulit membayar dengan makanan pokok, alternatif?
Pertemuan 3	A3	Kemudahan Bagi Orang berhaji: 1) untuk orang yang mampu 2) Haji Dilaksanakan Sekali Seumur Hidup	2. Jelaskan kemudahan dalam waktu pembayaran zakat fitrah! Materi 1. Sudah haji diperuntukkan bagi orang yang mampu dan biaya sendiri, sehingga yang dianggap telah diwakili, dan memiliki kemampuan fisik yang sehat selama melaksanakannya. 2. Sudah haji diwajibkan hanya sekali dalam seumur hidup. Apabila akan melaksanakan ibadah haji lagi maka hukumannya sudah tidak wajib lagi. Pertanyaan 1. Jelaskan maksud rukhsah haji bagi orang yang mampu! 2. Jelaskan rukhsah haji tentang ketentuan ibadah haji hanya sekali!
	B3	Kemudahan Bagi Orang berhaji: haji bisa ditunda	Materi Seseorang sudah masuk dalam kategori mampu namun mundanya, maka hukumannya di "perbolehkan" sebagaimana Rasulullah saw pada saat menanya ayat tentang haji tahun karena hijriyah, tetapi Rasulullah haram melaksanakan haji pada tahun ke sepuluh Hijriyah. Selagi contoh saat situasi Pandemi Covid-19 ada, sudah haji dapat ditunda, walaupun sudah ada ketentuan untuk berangkat. Hal ini dilakukan untuk menjaga kesehatan dan keselamatan umat. Pertanyaan 1. Jelaskan mengapa hukum haji meraka yang memunda sudah haji diperbolehkan walaupun mampu! 2. Jelaskan contoh situasi diundanya haji!
	C3	Kemudahan Bagi Orang berhaji: Ibadah Haji Boleh Menilih Tamattu', atau Qiran (bila dilaksanakan keduanya secara sekaligus).	Materi Ibadah haji dipandang berat karena harus menempuh jarak yang jauh dalam waktu lama. Maka terdapat kemudahan melalui "Tata cara yang bisa dipilih" yaitu memilih antara: Ihtid (haji dua hari umrah), Tamattu' (umrah dua hari haji), atau Qiran (bila dilaksanakan keduanya secara sekaligus).

		Qiran, dan Ihtid	Adapun orang yang melaksanakan haji tamattu' dan qiran juga terkena kewajiban membayar dam yaitu dengan menyembelih hewan kurban (kambing, domba, atau sapi) di Tanah Harem. Pertanyaan 1. Jelaskan yang dimaksud dengan rukhsah haji "memilih dalam tata cara ibadah haji"! 2. Apa yang harus dibayarkan bagi mereka yang melaksanakan haji tamattu' dan qiran?
	D3	Kemudahan Bagi Orang berhaji: 1) Pembayaran "Dam" Boleh Digantikan dengan Pasrah; 2) haji bisa dikerjakan orang lain	Materi Dam (denda saat ibadah haji) biasanya wajib membayar dengan menyembelih kambing, namun karena biaya yang kurang, maka bisa diganti dengan puasa 3 hari dituna' suci dan 7 hari di tanah suci. Selanjutnya ibadah haji bisa diwakilkan meski orangnya sudah meninggal, misalnya karena sudah tua atau dalam kondisi sakit. Bahkan Melakukannya bisa diwakilkan orang lain, kecuali wukuf di Arafah yang memang harus dikerjakan sendiri. Pertanyaan 1. Jika meninggal dalam situasi ibadah haji namun tidak cukup biaya dalam menyembelih kambing, maka apa yang kemudahan dikerjakan? 2. Jelaskan situasi diperbolehkannya "ibadah haji bisa diwakilkan"!
	E3	Kemudahan Bagi Orang berhaji: 1) wukuf di arafah; 2) Tidak Bermalam di Mina.	Materi Wukuf adalah rukun haji yang wajib dilaksanakan oleh jamaah haji, keringanan dalam wukuf di padang arafah yang biasanya sepanjang hari (dari pagi sampai makan), namun karena sakit sehingga cukup singkat sebentar sudah dianggap sah. Begitu pula pada saat bermalam di mina untuk mengikuti rangkaian hajjnya bisa tidak dilakukan karena sakit atau situasi situasi darurat yang membahayakan diri, maka cukup membayar dam (denda). Pertanyaan 1. Apa faktor seseorang diperbolehkan mendapatkan keringanan bermalam di mina dan apa keringanannya? 2. Apa faktor seseorang diperbolehkan mendapatkan keringanan wukuf dan apa keringanannya? Materi Allah memberikan kelimpahan pahala bagi umrahnya yang beramal shaleh dari yang terkecil dan ringan sekalipun, seperti pahala haji dan umrah, walaupun belum melaksanakan keduanya tetapi terdapat amalan sederhana yang menghasilkan pahala yang besar seperti: jika shalat berjamaah dilakukan dengan istiqamah maka akan diberikan pahala haji dan yang istiqamah mengerjakan shalat dhuha akan memperoleh pahala ibadah umrah. Pertanyaan 1. Apakah orang yang belum bisa haji dan umrah itu bisa mendapat pahala haji dan umrah? Jika bisa Jelaskan alasannya! 2. Sebutkan amalan yang setingkat dengan pahala haji dan umrah, maka bagaimana Islam memberikan kemudahan?
	F3	Kemudahan Bagi Orang berhaji: Ibadah Lain yang Berpahala Setara dengan Melaksanakannya Ibadah Haji	Alah memberikan kelimpahan pahala bagi umrahnya yang beramal shaleh dari yang terkecil dan ringan sekalipun, seperti pahala haji dan umrah, walaupun belum melaksanakan keduanya tetapi terdapat amalan sederhana yang menghasilkan pahala yang besar seperti: jika shalat berjamaah dilakukan dengan istiqamah maka akan diberikan pahala haji dan yang istiqamah mengerjakan shalat dhuha akan memperoleh pahala ibadah umrah. Pertanyaan 1. Apakah orang yang belum bisa haji dan umrah itu bisa mendapat pahala haji dan umrah? Jika bisa Jelaskan alasannya! 2. Sebutkan amalan yang setingkat dengan pahala haji dan umrah, maka bagaimana Islam memberikan kemudahan?

Lampiran 14. Gambar Hasil desain Kartu Kokami



Rukhsah dalam shalat  Islam mewajibkan shalat. Walaupun dalam keadaan apapun, namun ketika hambanya dalam kesulitan seperti sakit atau dalam perjalanan jauh,	maka terdapat beberapa aturan yg mempermudahnya, contoh: melakukan perjalanan jauh di jalan Allah (perjalanan yang baik seperti bekerja dan menuntut ilmu) maka shalat dapat diringkas atau digabung pada satu waktu. Kemudahan tersebut salah satunya disyaratkan dalam Q.S. an-Nisa'/4: 101 : "Dan apabila kamu berpergian di muka bumi, maka tidaklah mengapa kamu mengqasar sembahyang (mu)..."	Pertanyaan • sebutkan kondisi diperbolehkan rukhsah dalam shalat! • sebutkan arti dalam Q.S. an-Nisa'/4: 101	
Hikmah Rukhsah  • Pembuktian bahwa syariat Islam tidak kaku dan tidak pula ekstrem.	• Rukhsah mempermudah umatnya dalam beribadah dan tidak menyulitkan. • Memperkuat istikamah dalam ibadah dan cinta ajaran Islam. • Mendorong sikap saling disiplin dan menghargai. Contohnya hikmah rukhsah dalam shalat bahwa kita dituntut untuk wajib shalat walaupun sakit, jika sakit dan tidak bisa berdiri maka bisa dengan duduk, jika tidak bisa duduk maka bisa dengan berbaring	Pertanyaan • Sebutkan 2 saja hikmah rukhsah! • sebutkan 1 contoh hikmah rukhsah!	
Rukhsah puasa (orang sakit)  orang sakit di sini adalah mereka yang berat berpuasa karena sakitnya. Apabila mereka berpuasa	penyakitnya akan bertambah parah. Contoh sakit seperti stroke, ginjal, juga penyakit parah lainnya. Begitu pula bagi mereka yang mengharuskan minum obat secara teratur. Mereka yang sakit harus mengganti puasa dihari lain apabila sudah sembuh. Apabila tidak ada harapan sembuh, ia boleh menggantinya dengan membayar fidyah yaitu "memberi makan seorang miskin" (Q.S. al-Baqarah/2: 184).	Pertanyaan • Sebutkan ciri-ciri orang yang sakit dalam berpuasa! • Apabila sakit sudah sembuh, bagaimana cara menggantikannya?	
Rukhsah puasa (musafir, kondisi haid dan nifas)  Orang-orang dalam perjalanan secara terus-menerus, seperti pengemudi taksi, kereta api, kru pesawat terbang dll,	atau melakukan perjalanan pada jarak 80-90 km, maka diperbolehkan tidak melaksanakan puasa. Namun, mereka dapat mengganti puasanya di hari lain. selanjutnya Wanita haid dan nifas tidak diperbolehkan berpuasa hingga selesai masanya, maka kedua kondisi ini diperbolehkan untuk tidak berpuasa dan harus menggantinya,	Pertanyaan • Jelaskan rukhsah bagi musafir! • Jika wanita sedang haid dan nifas, bagaimana dalam ketentuan dalam puasa?	

Rukhsah puasa (Wanita Hamil atau Menyusui Orang Tua renta)  Wanita Hamil atau Menyusui boleh tidak berpuasa namun wajib menggantinya.	kalau khawatir terjadi permasalahan kepada dirinya atau pada anaknya, Maka diwajibkan mengganti puasanya dengan membayar fidyah kepada fakir miskin. selanjutnya orang Tua Renta yang Tidak Mampu Menjalankan Ibadah Puasa diboolekan meninggalkan puasa dan menggantinya dengan membayar fidyah berupa beras mentah atau sejenisnya seberat 1 mud (atau 0,75 liter). Fidyah dapat diberikan pula berupa makanan jadi	Pertanyaan - Jelaskan kemudahan berpuasa bagi Wanita Hamil atau Menyusui! - Jelaskan kemudahan berpuasa bagi Orang Tua Renta!	
Zakat dalam pengertian  Zakat merupakan kewajiban dan berfungsi membersihkan diri dan hartanya.	Orang yang menunaikan zakat, selain melaksanakan perintah, ia pun berupaya untuk menyucikan diri dan hartanya dari kotoran dosanya. Selain itu, zakat mempunyai fungsi sosial, yaitu membantu masyarakat yang kurang mampu (fakir dan miskin) juga kelompok lain sesuai dengan ketentuan syariat.	Pertanyaan - Sebutkan fungsi zakat secara umum! - Apa fungsi zakat dalam segi sosial?	
Tata cara rukhsah dalam zakat fitrah 	Zakat fitrah seharusnya dibayar oleh orang yang berzakat Namun untuk kemudahan bisa diwakilkan kepada orang lain yang dipercaya karena faktor sakit, sibuk atau lainnya.	Pertanyaan - Jika seseorang punya kendala membayar zakat seperti sibuk, tidak sehat, atau faktor jarak yang jauh ke tempat pembayaran, maka bagaimana Islam memberikan kemudahan? - Ceritakan satu contoh faktor bagi orang yang tidak bisa ketempat pembayaran zakat!	
Tata cara rukhsah dalam zakat fitrah  Zakat fitrah biasanya dibayar menggunakan bahan makanan pokok	(misalnya beras. Namun, agar lebih mudah, zakat juga bisa dibayarkan dalam bentuk uang yang setara dengan nilai bahan makanan pokok tersebut. Zakat fitrah dapat dibayar mulai awal bulan Ramadan hingga menjelang salat Idul Fitri. Ini memberikan keringan waktu yang banyak bagi orang yang ingin membayar zakat	Pertanyaan - Bagaimana jika seseorang sulit membayar dengan makanan pokok, jelaskan! - Jelaskan kemudahan dalam waktu pembayaran zakat fitrah!	

Rukhsah Haji (Untuk yang mampu dan Sekali Seumur Hidup)  • Ibadah haji diperuntukan bagi orang yang mampu dari biaya sendiri.	keluarga yang ditinggal telah dicukupi, dan memiliki kemampuan fisik yang sehat selama melaksanakannya. • ibadah haji diwajibkan hanya sekali dalam seumur hidup. Apabila akan melaksanakan ibadah haji lagi maka hukumnya sudah tidak wajib lagi.	Pertanyaan • Jelaskan maksud rukhsah haji bagi orang yang mampu! • Jelaskan rukhsah haji tentang ketentuan hukum haji hanya sekali!	
Rukhsah Haji (bisa ditunda)  Seseorang sudah masuk dalam kategori mampu namun menundanya, maka hukumnya	di"perbolehkan" sebagaimana Rasulullah saw pada saat turunnya ayat tentang haji tahun keenam hijriyah, tetapi Rasulullah baru melaksanakan haji pada tahun ke sepuluh Hijriyah. Sebagai contoh saat situasi Pandemi Covid-19 dulu, ibadah haji dapat ditunda, walaupun sudah ada ketentuan untuk berangkat. Hal ini dilakukan untuk menjaga kesehatan dan keselamatan umat.	Pertanyaan • Jelaskan mengapa hukum bagi mereka yang menunda ibadah haji diperbolehkan walaupun mampu! • Jelaskan contoh situasi ditundanya haji!	
Rukhsah haji (Boleh Memilih Tamattu', Qirān, dan Ifrād)  Ibadah haji dipandang berat karena harus menempuh jarak yang jauh dalam waktu yg lama	Maka terdapat kemudahan melalui "Tata cara yang bisa dipilih" yaitu Tamattu' (haji dulu baru umrah), atau Qirān (umrah dulu baru haji) atau bisa dilaksanakan keduanya secara sekaligus. Adapun orang yang melaksanakan haji tamattu' dan qirān juga terkena kewajiban membayar dam yaitu dengan menyembelih hewan kurban (kambing, domba, atau sapi) di Tanah Haram	Pertanyaan • Jelaskan yang dimaksud dengan rukhsah haji "memilih dalam tata cara ibadah haji"! • Apa yang harus dibayarkan bagi mereka yang melaksanakan haji tamattu' dan qirān?	
Rukhsah haji (Dam boleh digantikan: haji bisa dikerjakan orang lain)  Dam (denda saat ibadah haji) biasanya wajib membayar dengan menyembelih kambing.	namun karena biaya yang kurang, maka bisa diganti dengan puasa 3 hari ditanah suci dan 7 hari ditanah air. selanjutnya ibadah haji bisa diwakilkan meski orangnya masih hidup, misalnya karena sudah tua atau dalam keadaan sakit. Bahkan Melontar jumrah itu pun bisa diwakilkan orang lain, kecuali wukuf di Arafah yang memang harus dikerjakan sendiri.	Pertanyaan • Apa faktor seseorang diperbolehkan mendapatkan keringanan bermalam di mina dan apa keringanannya? • Apa faktor seseorang diperbolehkan mendapatkan keringanan wukuf dan apa keringanannya?	

Rukhsah Haji (wukuf di arafah; Tidak Bermalam di Mina)  Wukuf adalah rukun haji yang wajib dilaksanakan oleh jama'ah haji. keringanan dalam wukuf	di padang arafah yang biasanya sepanjang hari (dari pagi sampai malam), namun karena sakit sehingga cukup singgah sebentar sudah dianggap sah. Begitu pula pada saat bermalam di mina untuk mengikuti rangkaian hajipun bisa tidak dilakukan karena sebab sakit ataupun situasi darurat yang membahayakan diri, maka cukup membayar dam (denda)	Pertanyaan • Apa faktor seseorang diperbolehkan mendapatkan keringanan bermalam di mina dan apa keringanannya? • Apa faktor seseorang diperbolehkan mendapatkan keringanan wukuf dan apa keringanannya?	
Rukhsah Haji (ibadah Lain yang pahalanya Setara dengan Ibadah Haji)  Allah memberikan kelimpahan pahala bagi hambanya yang beramal shaleh dari yang terkecil	dan ringan sekalipun, seperti pahala haji dan umrah, walaupun belum melaksanakan keduanya tetapi terdapat amalan sederhana yang menghasilkan pahala yang besar seperti jika shalat berjamaah dilakukan dengan istiqamah maka akan diberikan pahala haji dan yang istiqamah mengerjakan shalat dhuha akan memperoleh pahala ibadah umrah.	Pertanyaan • Apakah orang yang belum bisa haji dan umrah itu bisa mendapat pahala haji dan umrah? Jika bisa Jelaskan alasannya! • Sebutkan amalan yang setingkat dengan pahala haji dan umrah, maka bagaimana Islam memberikan kemudahan?	

Lampiran 15. Bentuk Buku Petunjuk Kokami



Daftar Isi

Sampul.....I

Kata Pengantar.....III

Daftar Isi.....IV

Media Kokami.....1

Petunjuk Penggunaan...5

Daftar Pustaka.....12

IV

Media Kokami

1. Pengertian Media Kokamu

Kokami merupakan singkatan kata dari "Kotak dan Kartu Misterius", media Kokami dalam pengertiannya adalah salah satu media pembelajaran yang dipadukan dengan game bahasa yang membantu secara signifikan dalam memotivasi dan meningkatkan minat peserta didik agar dapat terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

Media Kokami dikatakan misterius karena dalam kotak terdapat amplop, dalam amplop terdapat kartu-kartu sehingga dalam kotak yang berisi amplop maupun kartu itu tidak diketahui apa pesan yang akan disampaikan.

Adapun media Kokami dalam pengertiannya adalah media alternatif yang dapat menciptakan pembelajaran menjadi bermakna karena dapat merangsang perhatian dan minat peserta didik melalui komponen pembelajaran dengan memasukkan metode game dalam pembelajaran.

1

Media Kokami diperkenalkan pada tahun 2003 oleh Abdul Kadir yang merupakan seorang guru SMP Negeri 15 Mataram yang mengajarkan bidang studi bahasa Inggris dan melalui media yang diperkenalkannya ini telah berhasil mengangkat namanya sebagai peraih peringkat II terbaik yang diadakan oleh Lembaga Ilmu Pengetahuan Indonesia (LIPI) pada tahun 2003 dalam ajang lomba kreativitas guru ditingkat SMP.

2. Komponen Media Kokami

Media ini memiliki komponen yaitu kotak, amplop dan kartu yang dibuat dengan bahan sederhana. Kotak sebagai wadah untuk meletakkan sejumlah amplop sedangkan amplop dimasukkan kartu-kartu yang berisi materi ajar yang dibuat dalam bentuk perintah, sanksi, pertanyaan, symbol atau petunjuk, dan bonus. Beberapa komponen yang disebutkan dalam telah menunjukkan konsep sederhana namun menghadirkan suasana pembelajaran yang menyenangkan diolah dengan kreativitas tangan agar lebih menarik dan bermakna. berikut Visual dari komponen media Kokami:

2



Kotak berukuran
30 x 20 x 15 cm.

Amplop yang berukuran
8 x 14 cm.



kartu dengan ukuran
7,5 x 12,5 cm.

3

3. Manfaat Media Kokami

Adapun media Kokami telah menunjukkan kebermanfaatan yang signifikan dalam membantu pembelajaran maka terdapat kelebihan media Kokami yaitu bahan dan alatnya murah dan mudah, maksudnya dalam pembuatannya yang sederhana dan murah serta dalam penggunaannya oleh guru dan peserta didik sangatlah mudah pula, selain itu Suryadi juga menyebutkan kelebihan Kokami sebagai berikut:

- Meningkatkan pengetahuan peserta didik secara berkesan dan menarik
- Mampu menarik perhatian dan minat peserta didik.
- Dapat dibuat dan dipakai sendiri oleh guru untuk mendukung proses pembelajaran.

Adapun manfaat lain media Kokami karena memasukkan game yang bersifat kompetisi dalam kelompok maka dalam pelaksanaannya dapat peningkatan kognitif melalui daya berpikir, memunculkan sikap mandiri, dan bertanggung jawab serta kemampuan motorik melalui kerarivitas dan gerak tubuh yang baik.

4

Petunjuk Penggunaan

1. Komponen Media Kokami

Berikut langkah-langkah penggunaan media Kokami yang harus diperhatikan guru dan peserta didik:

- Membagi kelompok dan menentukan ketua kelompok.
- Setiap kelompok diwakilkan ketua kelompok untuk mengambil amplop yang berisi 2 kartu: kartu 1 kartu memuat materi dan kartu 2 memuat pertanyaan.
- Setiap kelompok diberikan waktu untuk memahami materi dan pertanyaan (jawaban dan materi tidak boleh di salin).
- Semua kartu kemudian dimasukkan kembali di amplop dan diacak kedalam Kotak Kokami.
- Setiap ketua kelompok mengambil kembali amplop yang telah di acak (pastikan bukan amplop sendiri yang diambil).

5

- Setiap kelompok diberi waktu memahami materi dan pertanyaan dalam kartu kelompok lain.
- Setiap kelompok diberi waktu untuk bertanya sesuai pertanyaan dalam kartu kelompok lain dan kelompok yang memiliki kartu tersebut wajib untuk menjawab.
- Jika pertanyaan dapat dijawab maka akan mendapatkan point.
- Jika jawaban kurang maka kelompok lain bisa menambahkan untuk memperoleh point tambahan.
- Jika semua pertanyaan kelompok telah dilalui maka dilanjutkan pada babak rebutan untuk memperoleh point maksimal, dimana pertanyaan langsung diberikan oleh guru.
- Skor terbanyak akan menjadi sang juara kelas .

2. Keterangan Skor

- Jika jawaban tepat: nilai 4
- Jika jawaban kurang: nilai 2
- Jika tidak bisa menjawab: nilai 0
- Jika kelompok lain membantu menjawab atau menambahkan dengan benar: nilai 4
- Nilai tertinggi adalah sang juara kelas

6

3. Contoh Papan Skor

Kelompok	Skor babak diskusi	Jumlah Skor
Kelompok 1	Menjawab menambahkan	18
Kelompok 2	Menjawab menambahkan	3
Kelompok 3	Menjawab menambahkan	3
Kelompok 4	Menjawab menambahkan	13
Kelompok 5	Menjawab menambahkan	23

Babak rebutan	Skor Babak Rebutan

7

Daftar Pustaka

- Ahmad, Rudi & Suryadi Sumiyati. 2021. Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti untuk SMP Kelas VII. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Jalan Gunung Sahari Raya No. 4 Jakarta Pusat
- Awalita, "Pelajaran Dengan Permainan Kokami," Online Book Store, Desember 2008, diakses 24 November 2024, <http://cephy-net.blogspot.com/search?q=media+kokami>.
- Faturrahman, Lulu Yani, Ida Ermiana, and Baiq Niswatul Khair. "Pengembangan Media Kokami Pada Pembelajaran Tematik Di Kelas V Sekolah Dasar Kecamatan Pemenang." *Progres Pendidikan* 2, no. 1 (2021): 55-65. <https://doi.org/10.29303/prospek.v2i1.125>.
- Isnaini, M., Linda Sekar Utami, and Kristina Mudali Marga. "Pengaruh Media Kokami (Kotak Dan Kartu Misterius) Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Dan Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII Smp Negeri 19 Mataram Tahun Pelajaran 2017/2018." *ORBITA: Jurnal Kajian, Inovasi Dan Aplikasi Pendidikan Fisika* 4, no. 2 (2018): 18-25. <https://doi.org/10.31764/orbita.v4i2.573>.
- Siahaan, Vani Lastiur, Masni Veronika Situmorang, Winarto Silaban, and Gunaria Siagian. "Pengaruh Media KOKAMI Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI Pada Materi Sistem Gerak Pada Manusia." *Tut Wuri Handayani: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan* 2, no. 1 (2023): 41-51. <https://doi.org/10.59086/jkip.v2i1.274>.



**M. Miftahul
MAULANA**

MAHASISWA UIN MALANG

PROFIL

Saya bernama Muhammad Miftahul Maulana yang beralamat di Desa Sumi Kec Lambu Kabupaten Bima. Saya anak pertama dari 2 bersaudara.

Pada saat ini saya sedang menempuh Pendidikan S2 di Kampus UIN Maulana Malik Ibrahim MALANG

MOTTO

Hidup untuk bermanfaat untuk orang lain

INFO KONTAK

Telepon
085536466982

Email
miftahulmaulana20@gmail.com

Alamat
Jl. Jaya Mulya, No. 375,
Marjaani, Kec. Lawakwara,
Kota Malang, Jawa Timur

JURUSAN

Magister Pendidikan Agama Islam

Lampiran 16. Dokumentasi Prosedur Kegiatan Pengembangan Media Kokami

16.1 Pembuatan kartu Kokami



Memotong Kertas Karton Hard Board No.30



Menggunkik Desain Gambar Kartu



Mengoleskan Lem Fox Untuk Memasang Kartu



Memasang Gambar Kartu

16.2 Pembuatan amploap kokami



Memotong Kertas Amploap Yang Didesain



Menyusun Jumlah Warna Desain Amploap

16.3 Pembuatan kotak kokami



Memotong-Motong Kardus Sesuai Bentuk Dan Ukuran Desain



Merekatkan Kardus Dengan Lakban



Memotong Kertas Untuk Lapisan Kotak



Memasang Lapisan Kotak Dengan Kertas Warna Warni

16.4 Validasi Ahli Materi



Ahli Materi Memberikan Masukan Dalam Wawancara



Ahli Materi Mengisi Angket

16.5 Validasi Ahli Media



Ahli Media Memberikan Masukan dalam wawancara



Ahli Media Mengisi Angket

16.6 Wawancara guru PAI



Wawancara Untuk Kebutuhan Penelitian



Menentukan Prosedur Penelitian Sambil Mencatat

16.7 Uji Pretest



Menjelaskan Tujuan Kegiatan Pretest



Membagi Soal Pretest



Mengawasi Pengisian Soal Pretest



Siswa Mendiskusikan Isi Kartu



Memperhatikan Waktu Kegiatan Pretest



Babak Rebutan Dalam Kuis Kelompok

16.8 Uji Kelompok kecil



Menjelaskan Tata Cara Penggunaan Media



Siswa Mengambil Amploap Kokami



Membimbing Kegiatan Diskusi Kelompok



Siswa Mendiskusikan Isi Kartu



Siswa Mengkaji Isi Kartu Kokami



Babak Rebutan Dalam Kuis Kelompok



Apresiasi Sesama Siswa Dalam Kuis

16.9 Mengisi angket kelompok kecil



Menemani Isian Angket



Siswa Mengisi Angket



Siswa Mengisi Angket



Siswa Mengisi Angket

16.10 Wawancara Kelompok kecil sebagai respon



Mengajukan Pertanyaan Secara Berkelompok



Mengajukan Pertanyaan Secara Berkelompok

16.11 Uji Kelompok Sedang

Pertemuan 1



Menyampaikan Tujuan Dan Tata Cara Pelaksanaan Pembelajaran Pertemuan 1



Mengarahkan Siswa Dalam Pembagian Kelompok



Menjelaskan Tata Cara *Game* Kokami



Menjelaskan Tata Cara *Game* Kokami



Siswa Diminta Mengamati Gambar Materi



Ketua Kelompok Mengambil Amplop Dalam Kotak Kokami



Membimbing Siswa Dalam Memahami Isi Kartu Kokami



Membimbing Siswa Berdiskusi Di Dalam Kelompok



Membimbing Siswa Dalam Memahami Buku Petunjuk Kokami



Meminta Salah Satu Siswa Menulis Papan Skor



Mengembalikan Amplop Dan Menukarkan Pada Kelompok Lain



Mengembalikan Amplop Dan Menukarkan Pada Kelompok Lain



Kelompok 6 Memberikan Pertanyaan Kel 4



Kelompok 4 Menjawab Pertanyaannya



Siswa Berlomba Menjawab Soal Kuis Kelompok



Siswa Bersemangat Menjawab Soal Kuis Kelompok



Apresiasi Tepuk Tangan Bagi Kelompok Yang Berhasil Menjawab Pertanyaan



Skor Kelompok Yang Tertulis Dalam Papan Skor

Pertemuan 2



Menyampaikan Tujuan Dan Tata Cara Pelaksanaan Pembelajaran Pertemuan 2



Siswa Diminta Mengamati Gambar Materi



Siswa Diminta Mengamati Gambar Materi



Ketua Kelompok Mengambil Amplop Dalam Kotak Kokami



Membimbing Siswa Dalam Memahami Isi Kartu Kokami



Membimbing Siswa Berdiskusi Di Dalam Kelompok



Kegiatan Siswa Dalam Memahami Isi Kartu Kokami



Mengawasi Kegiatan Siswa Dalam Memahami Isi Kokami



Menggambar Papan Skor



Mengembalikan Amplop Dan Menukarkan Pada Kelompok Lain



Kelompok 3 Menjawab Pertanyaannya



Kelompok 6 Memberikan Pertanyaan Kel 3



Siswa Berlomba Menjawab Soal Kuis Kelompok



Siswa Bersemangat Menjawab Soal Kuis Kelompok



Memberikan Soal Kuis Kelompok Kepada Siswa



Skor Kelompok Yang Tertulis Dalam Papan Skor

Pertemuan 3



Menyampaikan Tujuan Dan Tata Cara Pelaksanaan Pembelajaran Pertemuan 3



Siswa Diminta Mengamati Gambar Materi



Siswa Diminta Mengamati Gambar Materi



Ketua Kelompok Mengambil Amplop Dalam Kotak Kokami



Membimbing Siswa Dalam Memahami Isi Materi Kartu Kokami



Membimbing Siswa Berdiskusi Di Dalam Kelompok



Kegiatan Siswa Dalam Memahami Isi Kartu Kokami



Mengawasi Kegiatan Siswa Dalam Memahami Isi Kokami



Siswa Saling Menguji Pemahaman Dari Isi Kartu



Siswa Secara Bersama Memahami Isi Kartu



Meminta Salah Satu Siswa Untuk Menggambar Papan Skor



Kelompok 3 Memberikan Pertanyaan Kelompok 1



Kelompok 1 Menjawab Pertanyaannya



Mengembalikan Amplop Dan Menukarkan Pada Kelompok Lain



Memberikan Soal Kuis Kelompok Kepada Siswa



Siswa Berlomba Menjawab Soal Kuis Kelompok



Siswa Bersemangat Menjawab Soal Kuis Kelompok



Skor Kelompok Yang Tertulis Dalam Papan Skor

16.12 Pengisian angket kelompok sedang



Menjelaskan Maksud Soal Post Test



Siswa Mengisi Soal Post Test



Menuntut Pengisian Angket Kelompok Sedang



Skor Kelompok Yang Tertulis Dalam Papan Skor

16.13 Uji Posttest kelompok sedang



Membagikan Soal Post Test



Menjelaskan Tujuan Uji Post Test



Mengawasi Pengisian Soal Post Test



Skor Kelompok Yang Tertulis Dalam Papan Skor



Mengumpulkan Soal Post Test



Mengumpulkan Soal Post Test

- ### A. Data pribadi