

**PENGEMBANGAN *WAYGROUND* MODE KERTAS SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN FIKIH BALIG UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR KELAS IV DI MI MAZROATUL HUDA BANYUWANGI**

SKRIPSI

OLEH
DZURIYATUL HUSNIYAH
NIM. 210101110113



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG
2025**

**PENGEMBANGAN *WAYGROUND* MODE KERTAS SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN FIKIH BALIG UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR KELAS IV DI MI MAZROATUL HUDA BANYUWANGI**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana**

**Oleh
DZURIYATUL HUSNIYAH
NIM. 210101110113**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG
2025**

LEMBAR PERSETUJUAN

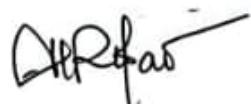
Skripsi dengan judul “**Pengembangan Wayground Mode Kertas Sebagai Media Pembelajaran Fikih Balig Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kelas IV di MI Mazroatul Huda Banyuwangi**” oleh **Dzuriyatul Husniyah** ini telah diperiksa dan disetujui untuk diajukan ke sidang ujian.

Pembimbing,



Dr. Laily Nur Arifa, M.Pd.I
NIP. 199005282018012003

Mengetahui,
Ketua Jurusan



Dr. Laily Nur Arifa, M.Pd.I
NIP. 199005282018012003

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dzuriyatul Husniyah

NIM : 210101110113

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Judul Skripsi : Pengembangan Wayground Mode Kertas Sebagai Media

Pembelajaran Fikih Balig Untuk Meningkatkan Hasil Belajar

Kelas IV di MI Mazroatul Huda Banyuwangi

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi ini merupakan karya saya sendiri, bukan plagiasi dari karya yang telah ditulis atau diterbitkan orang lain. Adapun pendapat atau temuan orang lain dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk sesuai kode etik penulisan karya ilmiah dan dicantumkan dalam daftar rujukan. Apabila dikemudian hari ternyata skripsi ini terdapat unsur-unsur plagiasi, maka saya bersedia untuk diproses sesuai dengan peraturan yang berlaku.

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

Malang,



Dzuriyatul Husniyah
NIM. 210101110113

LEMBAR PENGESAHAN

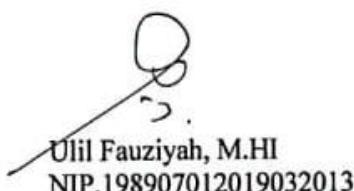
Skripsi dengan judul "*Pengembangan Wayground Mode Kertas Sebagai Media Pembelajaran Fikih Balig Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kelas IV Di MI Mazroatul Huda Banyuwangi*" oleh **Dzuriyatul Husniyah** ini telah dipertahankan di depan sidang penguji dan dinyatakan lulus pada tanggal 22 Desember 2025.

Dewan Pengaji



Dr. H. Mujab, M.A
NIP. 1966112120022121001

Ketua
(Penguji Utama)


Ulil Fauziyah, M.HI
NIP.198907012019032013

Penguji


Dr. Laily Nur Arfa, M.Pd.I
NIP.199005282018012003

Sekretaris



Mengesahkan
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Prof. Dr. H. Muhammad Walid, M.A.
NIP. 197308232000031002

LEMBAR MOTO

خَيْرُ النَّاسِ أَنْفَعُهُمْ لِلنَّاسِ

“Sebaik-baiknya manusia adalah orang yang bermanfaat bagi orang lain.”

(HR. Ahmad, ath-Thabrani, ad-Daruqutni. Hadits ini dihasankan oleh al-Albani di
di dalam *Shahihul Jami'* no:3289)

LEMBAR PERSEMBAHAN

Dengan segala puji dan syukur kehadirat Allah SWT atas limpahan rahmat, taufik, dan hidayah-Nya yang tiada batas, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Karya ini penulis persembahkan sebagai bentuk rasa terima kasih dan penghargaan yang tulus kepada pihak-pihak yang telah memberikan doa, dukungan, serta inspirasi dalam proses penyusunan skripsi ini. Lembar persembahan ini penulis persembahkan kepada kedua orang tua penulis yang telah memberikan doa, dukungan, nasihat dan menjadi sumber kekuatan dan semangat dalam menyelesaikan pendidikan hingga tahap skripsi ini. Juga kepada seluruh anggota keluarga, baik para adik serta yang lainnya, yang telah memberikan doa dan dukungan selama ini. Serta teman-teman yang berjuang, terima kasih atas bantuan, kebersamaan, dan perhatian selama ini. Dan yang terakhir untuk penulis sendiri terima kasih sudah berjuang, terima kasih untuk bertahan, terima kasih telah kuat sampai di detik ini, tidak menyerah dalam kesulitan, dan terus berusaha meski banyak rintangan menghadang. Setiap langkah, air mata, dan semangat yang tidak pernah padam. Semoga perjuangan ini menjadi pengingat bahwa kerja keras dan doa tidak pernah mengkhianati hasil, serta menjadi motivasi untuk terus melangkah dalam mewujudkan impian. Semoga skripsi ini memberikan kemanfaatan dan dukungan yang positif dalam pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang Pendidikan Agama Islam.

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadirat Allah SWT, penguasa alam semesta, atas limpahan rahmat serta karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menuntaskan skripsi yang berjudul “Pengembangan Wayground Mode Kertas Sebagai Media Pembelajaran Fikih Balig Terhadap Hasil Belajar Kelas IV di MI Mazroatul Huda Banyuwangi”. Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurahkan kepada suri tauladan umat Islam Nabi Muhammad SAW, yang telah membimbing manusia menuju jalan kebenaran Islam.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Agama Islam di Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Penulis menyadari sepenuhnya bahwa penyusunan skripsi ini tidak akan terselesaikan dengan baik tanpa adanya arahan, bantuan, serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh sebab itu, penulis mengucapkan rasa terima kasih dan penghargaan yang sebesar-besarnya kepada:

1. Ibu Prof. Dr. Hj. Ilfi Nurdiana, M.Si, CAHRM, CRMP., selaku Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Bapak Prof. Dr. H. Muhammad Walid, MA., selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan.
3. Ibu Dr. Laily Nur Arifah, M.Pd.I., selaku Ketua Program Studi Pendikan Agama Islam dan juga selaku dosen pembimbing yang penuh kesabaran dan keikhlasan telah membimbing, mengarahkan, serta memberikan ilmu dan nasihat yang berharga selama proses penyusunan skripsi ini.
4. Bapak Subawi, S.Pd., selaku kepada sekolah MI Mazroatul Huda Banyuwangi, yang telah memberikan izin, kesempatan, dukungan, keramahan untuk melaksanakan penelitian di lembaga yang beliau pimpin.
5. Bapak Muhammin, S.Pd., selaku guru pengajar mata pelajaran Fikih kelas IV, yang telah bersedia meluangkan waktu, memberikan informasi, serta membantu penulis dalam proses pelaksanaan penelitian.
6. Seluruh keluarga besar MI Mazroatul Huda, yang telah memberikan kesempatan, dukungan, serta bantuan selama proses penelitian berlangsung.

7. Yang peniliti cintai kedua orang tua, Bapak Ali Musthofa dan Ibu Nurul Khotimah yang telah memberikan doa, nasihat, dukungan moral dan finansial. Juga menjadi sumber kekuatan dan semangat dalam menempuh pendidikan hingga terselesaikan skripsi ini, serta motivasi dan petuah yang diberikan dalam perjalanan penulis untuk terus berjuang dan tidak mudah menyerah. Yang peneliti sayangi para adik, Najwa Nabila dan Aqila Rayya Nur Adibah yang selalu menemani dan menghibur selama ini.
8. Untuk teman tersayang peneliti, Erfi, Nazwa, Elsania dan Amanda, penulis ingin menyampaikan terima kasih yang senantiasa menemani, membantu, mendukung, dan memberikan semangat disetiap langkah perjuangan ini. Terima kasih atas kebersamaan, canda tawa, serta dorongan positif yang selalu menguatkan penulis di saat lelah dan hampir menyerah.
9. Teman-teman seperjuangan Program Studi Pendidikan Agama Islam Angkatan 2021, terima kasih atas dukungan dan semangat di setiap langkah perkuliahan hingga akhir.
10. Segenap pihak lain yang tidak dapat peneliti sebutkan satu per satu, terima kasih atas doa, dukungan, bantuan yang telah turut berkontribusi dalam menyelesaikan skripsi ini, semoga skripsi ini memberikan kemanfaatan dan pendukung dalam pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang Pendidikan Agama Islam.
11. Dan yang terakhir, kepada diri sendiri. Terima kasih sudah memilih untuk bertahan dan tetap melanjutkan penyusunan skripsi ini sampai selesai ditengah-tengah keadaan yang tentunya tidak untuk mudah dilalui. Terima kasih karena sudah berdamai dengan keadaan dan semangat untuk menuju kesembuhan hingga akhir.

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN.....	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
LEMBAR MOTO.....	v
LEMBAR PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
NOTA DINAS PEMBIMBING	xv
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN	xvi
ABSTRAK	xvii
ABSTRACT	xviii
ملخص.....	xix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Pengembangan	6
D. Manfaat Pengembangan	7
E. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	8
F. Spesifikasi Produk.....	9
G. Orisinalitas Pengembangan.....	9
H. Definisi Istilah.....	14
I. Sistematika Penulisan.....	15

BAB II TINJAUAN PUSTAKA	17
A. Kajian Teori.....	17
1. Media Pembelajaran.....	17
2. <i>Wayground</i> Mode Kertas.....	19
3. Hasil Belajar.....	23
4. Mata Pelajaran Fikih Balig.....	25
B. Perspektif Teori Dalam Islam.....	28
C. Kerangka Berpikir.....	31
BAB III METODE PENELITIAN	32
A. Jenis Penelitian.....	32
B. Model Pengembangan.....	32
C. Prosedur Pengembangan	33
D. Uji Produk	35
E. Jenis Data	37
F. Instrumen Pengumpulan Data	37
G. Teknik Pengumpulan Data	38
H. Analisis Data	39
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN	42
A. Proses Pengembangan.....	42
B. Penyajian dan Analisis Data Uji Produk	54
C. Revisi Produk	59
BAB V PEMBAHASAN	61
A. Pengembangan <i>Wayground</i> Mode Kertas Fikih Balig untuk Meningkatkan Hasil Belajar.....	61
B. Tingkat Kevalidan <i>Wayground</i> Mode Kertas Fikih Balig untuk Meningkatkan Hasil Belajar.....	65
C. Tingkat Keefektifan <i>Wayground</i> Mode Kertas Fikih Balig untuk Meningkatkan Hasil Belajar.....	66
BAB VI PENUTUP	68
A. Simpulan	68
B. Saran.....	69

DAFTAR PUSTAKA.....	70
LAMPIRAN.....	75

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Orisinalitas Penelitian	12
Tabel 3. 1 Kriteria Kategorisasi Hasil Kevalidan.....	40
Tabel 3. 2 Kriteria N-Gain yang Ternormalisasikan	41
Tabel 4. 1 Kriteria Soal	44
Tabel 4. 2 Apek Penilaian Soal	45
Tabel 4. 3 Instrumen Validasi Ahli Pertanyaan	45
Tabel 4. 4 Instrumen Validasi Ahli Media.....	46
Tabel 4. 5 Langkah-Langkah Pembuatan Wayground	49
Tabel 4. 6 Hasil Validasi Ahli Pertanyaan	54
Tabel 4. 7 Hasil Validasi Ahli Media.....	56
Tabel 4. 8 Hasil Perhitungan Nilai N-Gain	58
Tabel 4. 9 Revisi Produk	60

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Skema Model ADDIE	33
Gambar 4. 1 Contoh Gambar Dalam Soal Nomor 8	44

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian	75
Lampiran 2 Surat Keterangan Selesai Penelitian	76
Lampiran 3 Hasil Validasi Ahli Pertanyaan	77
Lampiran 4 Hasil Validasi Ahli Media	80
Lampiran 5 Pedoman Wawancara	83
Lampiran 6 Pedoman Observasi	84
Lampiran 7 Soal Tes.....	85
Lampiran 8 Petunjuk Penggunaan QR Code Wayground	87
Lampiran 9 Dokumentasi Penelitian.....	88
Lampiran 10 Lembar Bimbingan.....	89
Lampiran 11 Sertifikat Turnitin	90
Lampiran 12 Biodata Mahasiswa	91

NOTA DINAS PEMBIMBING

Dr. Laily Nur Arifa, M.Pd.I
Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Malang, Desember 2025

Hal : Skripsi Dzuriyatul Husniyah
Lamp. : 3 (Tiga) Eksemplar

Yang terhormat,
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maliki Malang
di
Malang

Assalamu'alaikum, Wr.Wb

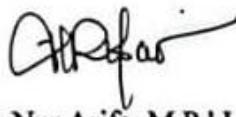
Sesudah melakukan beberapa kali bimbingan, baik dari segi isi, bahasa, maupun teknik penulisan, dan setelah membaca skripsi tersebut oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama : Dzuriyatul Husniyah
NIM : 210101110113
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Judul Skripsi : Pengembangan Wayground Mode Kertas Sebagai Media Pembelajaran Fikih Balig Terhadap Hasil Belajar Kelas IV di MI Mazroatul Huda Banyuwangi

Maka selaku pembimbing, kami berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah layak diajukan untuk diujikan. Demikian mohon dimaklumi adanya.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb

Pembimbing,



Dr. Laily Nur Arifa, M.Pd.I
NIP. 199005282018012003

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

Penulisan transliterasi Arab-Latin dalam skripsi ini menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI no. 158 tahun 1987 dan no. 0543 b/U/1987 yang secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut:

A. Huruf

ا = a	ج = z	ق = q
ب = b	س = s	ك = k
ت = t	ش = sy	ل = l
ث = ts	ص = sh	م = m
ج = j	ض = dl	ن = n
ح = h	ط = th	و = w
خ = kh	ظ = zh	ه = h
د = d	ع = ‘	‘ = ‘
ذ = dz	غ = gh	ي = y
ر = r	ف = f	

B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang = â
Vokal (i) panjang = î
Vokal (u) panjang = û

C. Vokal Diftong

أو = aw
أي = ay
أو = û
إي = î

ABSTRAK

Husniyah, Dzuriyatul, 2025. Pengembangan Wayground Mode Kertas Sebagai Media Pembelajaran Fikih Balig Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kelas IV di MI Mazroatul Huda Banyuwangi. Skripsi, Jurusan Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

Pembimbing Skripsi: Dr. Laily Nur Arifa, M.Pd.I

Kata Kunci: Pengembangan media, Wayground, Fikih

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pembelajaran Fikih balig di MI Mazroatul Huda Banyuwangi masih didominasi metode ceramah sehingga siswa kurang antusias dan hasil belajar banyak yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimal. Salah satu inovasi untuk mengatasi hal tersebut adalah dengan menerapkan media *Wayground* mode kertas sebagai alternatif pembelajaran berbasis game yang interaktif dan dapat digunakan tanpa perangkat digital.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran *Wayground* mode kertas pada materi Fikih balig kelas IV serta mengetahui tingkat kevalidan dan keefektifannya dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, perencanaan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek uji coba penelitian adalah 33 siswa kelas IV MI Mazroatul Huda. Instrumen yang digunakan meliputi wawancara, lembar angket, serta soal tes.

Proses pengembangan media dimulai dari (1) analisis kebutuhan siswa dan permasalahan pembelajaran; (2) perencanaan media yang terdiri dari: pemilihan materi, penetapan tujuan pembelajaran, perancangan media, penyusunan soal, serta penyusunan instrumen validasi; (3) pengembangan yang diawali dengan validasi oleh para ahli dan proses penyusunan *Wayground*; (4) implementasi kepada objek uji coba; dan (5) evaluasi dari keseluruhan proses pengembangan, mulai dari tahap analisis sampai implementasi. Selanjutnya, dari hasil validasi oleh ahli soal menunjukkan skor 81,11% dan validasi media menunjukkan skor 91,42%. Dengan demikian hasil dari kedua validasi produk dinyatakan sangat valid dan layak diterapkan. Untuk keefektifan produk, hasil dari perhitungan nilai N-gain menunjukkan rata-rata skor 0,66 yang termasuk kategori sedang menuju tinggi. Hal tersebut membuktikan bahwa media dinyatakan efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media ini valid dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV pada materi Fikih balig.

ABSTRACT

Husniyah, Dzuriyatul, 2025. Development of Wayground Paper Mode as a Learning Medium for Balig Fiqh to Improve Learning Outcomes in Grade IV at MI Mazroatul Huda Banyuwangi. Thesis, Department of Islamic Education, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Maulana Malik Ibrahim State Islamic University Malang.

Thesis Advisor: Dr. Laily Nur Arifa, M.Pd.I

Keywords: Media development, Wayground, Fiqh

This study was motivated by the fact that the teaching of Fiqh balig at MI Mazroatul Huda Banyuwangi is still dominated by the lecture method, resulting in low student enthusiasm and many students failing to achieve the minimum passing grade. One innovation to overcome this is to apply Wayground paper mode media as an alternative to interactive game-based learning that can be used without digital devices.

The purpose of this study was to develop Wayground paper mode learning media for Fikih balig material for fourth grade and to determine its validity and effectiveness in improving student learning outcomes. This research is a development study using the ADDIE model, which includes the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The research subjects were 33 fourth-grade students at MI Mazroatul Huda. The instruments used included interviews, questionnaires, and test questions.

The media development process begins with (1) analyzing student needs and learning problems; (2) media planning, which consists of: selecting materials, setting learning objectives, designing media, compiling questions, and compiling validation instruments; (3) development, which begins with validation by experts and the Wayground compilation process; (4) implementation to test subjects; and (5) evaluation of the entire development process, from the analysis stage to implementation. Furthermore, the results of validation by experts showed a score of 81.11% for the questions and 91.42% for the media. Thus, the results of both product validations were declared to be highly valid and feasible for implementation. Regarding the effectiveness of the product, the results of the N-gain value calculation showed an average score of 0.66, which is in the moderate to high category. This proves that the media is effective in improving student understanding. Therefore, it can be concluded that this media is valid and effective in improving the learning outcomes of fourth-grade students in the subject of Fikih balig.

ملخص

حسينيَّة، دُرَيْة، ٢٠٢٥. تطوير وسيلة "وايجراوند" النمط الورقي كأداة تعليمية لفقه البلوغ لرفع نتائج تعلم طلاب الصف الرابع في المدرسة الابتدائية الإسلامية "مزرعة الهدى" بانيوانجي . رسالة جامعية، قسم التربية الدينية الإسلامية، كلية علوم التربية والتدريس، جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج.
المشرف: الدكتور ليلى نور عارفًا ماجستير التربية الإسلامية.

الكلمات المفتاحية: تطوير الوسيلة، وايجراوند، الفقه.

تأتي هذه الدراسة نتيجة لحقيقة أن تدريس فقه البلوغ في المدرسة الابتدائية الإسلامية "مزرعة الهدى" بانيوانجي لا يزال يغلب عليه أسلوب الحاضرة ، مما أدى إلى ضعف حماس الطلاب وعدم بلوغ نتائج تعلم العديد منهم لمعايير الحد الأدنى للإتقان . ومن الابتكارات لمعالجة هذه المشكلة هو تطبيق وسيلة "وايجراوند" النمط الورقي كبديل تعليمي قائم على اللعب التفاعلي والذي يمكن استخدامه بدون أجهزة رقمية.

المدارف من هذه الدراسة هو تطوير وسيلة "وايجراوند" النمط الورقي في مادة فقه البلوغ للصف الرابع ، بالإضافة إلى معرفة مستوى صلاحيتها وفعاليتها في رفع نتائج تعلم الطلاب. هذه الدراسة هي بحث تطوري يستخدم نموذج ADDIE الذي يشمل مراحل: التحليل ، والتخطيط ، والتطوير ، والتطبيق ، والتقويم . كان مجتمع الاختبار للدراسة ٣٣ طالبًا من الصف الرابع بالمدرسة الابتدائية الإسلامية "مزرعة الهدى". شملت الأدوات المستخدمة المقابلة، استبيان، واختبار.

بدأت عملية تطوير الوسيلة بـ (١) تحليل احتياجات الطلاب ومشكلات التعلم؛ (٢) تحضير الوسيلة، ويشمل: اختيار المادة، تحديد الأهداف التعليمية، تصميم الوسيلة، إعداد الأسئلة، وإعداد أدوات التحقق؛ (٣) التطوير الذي بدأ بالتحقق من قبل الخبراء وعملية إعداد "وايجراوند"؛ (٤) التطبيق على مجتمع الاختبار؛ و (٥) التقويم للعملية التطورية بأكملها، من مرحلة التحليل حتى التطبيق. بناءً على ذلك، أظهرت نتائج تحقق الخبراء على الأسئلة نسبة ، ٨١,١١% وأظهر تحقق الخبراء على الوسيلة نسبة . ٩١,٤٢% وبالتالي، تعتبر نتائج التتحقق لكلا المنتجين صحيحة جداً وجديرة بالتطبيق. أما بالنسبة للفعالية ، فقد أظهرت نتائج حساب قيمة N-gain متوسط درجة ، ٠,٦٦ والتي تقع ضمن الفئة المتوسطة المائلة إلى العالية . هذا يثبت أن الوسيلة فعالة في رفع فهم الطلاب. ولذلك، يمكن الاستنتاج أن هذه الوسيلة صحيحة وفعالة في رفع نتائج تعلم طلاب الصف الرابع في مادة فقه البلوغ.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada dasarnya, pendidikan merupakan suatu usaha yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk menciptakan suasana pembelajaran yang mendukung perkembangan peserta didik. Dengan demikian, setiap peserta didik diharapkan memiliki kekuatan spiritual, kemampuan mengendalikan diri, kepribadian yang baik, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang berguna bagi dirinya sendiri maupun masyarakat. Pendidikan juga dapat diartikan dengan proses berbagi pengetahuan dan wawasan yang bermanfaat untuk dasar dalam menjalani kehidupan sehari-hari. Hal tersebut selanjutnya dijadikan pedoman untuk menata kehidupan agar menjadi lebih baik dan sesuai dengan prinsip agama.¹

Dalam Islam sendiri, Buya Hamka menjelaskan bahwa pendidikan merupakan upaya untuk membentuk karakter, kepribadian, dan akhlak peserta didik agar menjadi pribadi yang bermanfaat bagi masyarakat serta mampu membedakan antara yang baik dan buruk. Beliau juga mengatakan bahwa Al-Qur'an dan As-Sunnah Nabi merupakan sumber dari pendidikan Islam, yang keduanya harus senantiasa menjadi pedoman hidup setiap

¹ Abd Rahman and others, ‘Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan Dan Unsur-Unsur Pendidikan’, *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2.1 (2022), 1–8.

muslim.² Untuk mendalami Al-Qur'an dan As-Sunnah Nabi, seorang muslim membutuhkan ilmu Fikih.

Fikih merupakan ilmu yang mempelajari hukum-hukum syariat dalam aspek amaliyah atau praktik kehidupan, yang diperoleh melalui penggalian dalil-dalil rinci dari Al-Qur'an dan As-Sunnah (Hadis). Sedangkan dalam kurikulum, mata pelajaran Fikih merupakan bagian dari mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang memiliki tujuan untuk membekali peserta didik agar mampu mengenal, memahami, menghayati, serta mengamalkan hukum Islam. Nilai-nilai tersebut diharapkan dapat menjadi landasan dalam pandangan hidup mereka melalui proses bimbingan, pengajaran, latihan, pengamalan, serta pembiasaan.³

Mata pelajaran Fikih memiliki peranan penting bagi peserta didik, karena mata pelajaran ini berisi dasar-dasar hukum Islam yang diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, sebisa mungkin guru membuat suasana pembelajaran yang menyenangkan agar peserta didik tertarik dan materi dapat dipahami dengan baik. Namun pada kenyataannya, pembelajaran fikih di sekolah sering kali masih berpusat pada ceramah dan hafalan sehingga siswa cenderung pasif.

Seperti yang terjadi di MI Mazroatul Huda Banyuwangi saat awal observasi, guru cenderung hanya menggunakan ceramah yang terkesan monoton sehingga membuat siswa tidak terlalu antusias bahkan mengantuk

² Fiqri Nurhasanah, Ibnudin Ibnudin, and Ahmad Syathori, 'Konsep Pendidikan Menurut Buya Hamka Dan Relevansinya Dengan Pendidikan Islam Kontemporer', *Journal Islamic Pedagogia*, 3.2 (2023), 176–95.

³ Gafrawi and Mardianto, 'Konsep Pembelajaran Fikih Di Madrasah Aliyah', *Al-Gazali Journal of Islamic Education*, 2 no.1.1 (2023), 79.

selama proses pembelajaran berlangsung. Hal tersebut akhirnya juga berdampak pada hasil belajar siswa menjadi kurang maksimal. Akibatnya, masih ada beberapa siswa yang hasil belajarnya tidak memenuhi standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Artinya masih banyak siswa yang nilainya masih dibawah nilai 75. Itu semua dikarenakan minimnya variasi metode dalam proses pembelajaran itu membuat motivasi belajar rendah dan hasil belajar menjadi kurang optimal.

Teori konstruktivisme memandang belajar sebagai proses aktif yang dilakukan oleh peserta didik dalam membangun pengetahuannya sendiri melalui pengalaman dan interaksi. Jean Piaget dan Lev Vygotsky menyatakan bahwa pengetahuan tidak diperoleh secara pasif dari guru, melainkan dikonstruksi berdasarkan pengetahuan awal yang dimiliki peserta didik. Oleh karena itu, pembelajaran perlu dirancang agar melibatkan peserta didik secara aktif melalui berbagai kegiatan yang mendorong berpikir, berdiskusi, dan memecahkan masalah. Pembelajaran yang sejalan dengan teori konstruktivisme diyakini mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan berdampak positif terhadap hasil belajar peserta didik.⁴

Karena permasalahan yang ada di MI Mazroatul Huda Banyuwangi, maka diperlukan adanya suatu perubahan untuk mengatasi hal tersebut. Salah satunya dengan mengembangkan media yang interaktif dan inovatif agar peserta didik dapat tertarik dan mendapat pemahaman materi yang baik. Hal tersebut nantinya akan menentukan keberhasilan proses

⁴ Kadek Ayu Astiti and others, *Teori Psikologi Konstruktivisme* (Badung: Nilacakra, 2024).

pembelajaran sehingga berpengaruh untuk meningkatnya motivasi dan hasil belajar peserta didik.

Salah satu faktor penting yang menentukan keberhasilan proses pembelajaran adalah begaimana pendidik menentukan ketepatan pemilihan serta penerapan metode dan media pembelajaran yang sesuai dengan materi, kondisi kelas, karakteristik, maupun kebutuhan siswa. Apalagi di era digital seperti sekarang ini, guru dituntut untuk menggunakan variasi metode yang konstektual, menyenangkan, dan didukung dengan media yang menarik dengan menggunakan media pembelajaran digital pula.

Media pembelajaran sendiri menurut Maryani diartikan sebagai berbagai alat maupun sarana komunikasi, baik grafis, fotografis, maupun elektronik, yang dapat digunakan atau diprogram untuk menunjang pencapaian tujuan pembelajaran. Dengan begitu, diharapkan media pembelajaran digital dapat meningkatkan minat, partisipasi, dan hasil belajar siswa. Salah satu dari media digital tersebut adalah media platform edukasi *Wayground*.⁵

Wayground merupakan sebuah platform edukasi berbasis game yang dulunya memiliki nama *Quizizz*, namun mulai 24 Juni 2025 mengubah namanya menjadi *Wayground*. Platform ini adalah *web-tool* yang dapat digunakan untuk membuat kuis interaktif dalam proses pembelajaran di kelas dan juga memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk bersaing secara sehat, sekaligus memotivasi mereka dalam belajar sehingga dapat

⁵ Maryani Maryani and Andriana Marsianti, ‘Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Pembelajaran Daring Ipa Berbantuan Media Quiziz’, *Scientia: Jurnal Hasil Penelitian*, 6.2 (2021), 1–6.

meningkatkan hasil belajar peserta didik.⁶ *Wayground* dapat diakses oleh peserta didik melalui laptop maupun gadget. Bahkan yang terakhir, jika peserta didik tidak memiliki dua perangkat digital tersebut, platform ini sudah menyediakan fitur mode kertas.

Seperti namanya, *Wayground* mode kertas adalah fitur dalam *Wayground* yang membuat peserta didik tidak memerlukan perangkat digital lagi dalam menjawab kuis melainkan menggunakan kertas yang sudah disediakan. *Wayground* mode kertas merupakan sebuah inovasi dalam dunia pendidikan yang memadukan kelebihan pembelajaran digital dengan fleksibilitas metode konvensional. Sebagai salah satu fitur dari platform *Wayground*, mode ini dirancang untuk melaksanakan kuis interaktif secara *offline* melalui lembar kertas yang dilengkapi dengan teknologi *QR-Card*. Dalam praktiknya, *Wayground* mode kertas memberikan peluang bagi guru untuk menyajikan materi secara menarik dan interaktif meskipun tanpa perangkat digital. Melalui metode ini, peserta didik tetap dapat merasakan pengalaman belajar yang aktif dan menyenangkan, sementara guru dapat memantau perkembangan belajar mereka secara optimal.⁷ Oleh karena itu, guru tidak akan khawatir lagi akan terbatasnya perangkat digital selama penerapan media pembelajaran dan proses pembelajaran tetap berjalan dengan interaktif serta menyenangkan.

⁶ Dwi Ardy Dermawan and others, ‘Pembelajaran Matematika Melalui Media Game Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa’, *ALACRITY: Journal Of Education*, 4.2 (2024), 381–90.

⁷ Ananta Dwi Kurniawan, Sutrisno Sahari, and Endang Sri Astutik, ‘Quizizz Mode Kertas: Upaya Tingkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V Di SDN Bangsal 3’, *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2.3 (2025), 9.

Menimbang permasalahan yang terjadi di MI Mazroatul Huda Banyuwangi tadi, pengembangan platform edukasi *Wayground* mode kertas ini akan cocok untuk mengatasi permasalahan tersebut. Hal ini dikarenakan media pembelajaran berbasis game seperti itu akan membuat para peserta didik tertarik dan menjadi semangat selama proses pembelajaran. Dengan mempertimbangkan latar belakang yang telah dipaparkan, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul: “Pengembangan *Wayground* Mode Kertas Sebagai Media Pembelajaran Fikih Balig Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kelas IV Di MI Mazroatul Huda Banyuwangi”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dipaparkan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah

1. Bagaimana pengembangan *Wayground* mode kertas sebagai media pembelajaran Fikih balig untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV di MI Mazroatul Huda Banyuwangi?
2. Bagaimana tingkat kevalidan *Wayground* mode kertas sebagai media pembelajaran Fikih balig untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV di MI Mazroatul Huda Banyuwangi?
3. Bagaimana tingkat keefektifan *Wayground* mode kertas sebagai media pembelajaran Fikih balig untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV di MI Mazroatul Huda Banyuwangi?

C. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mendeskripsikan bagaimana pengembangan *Wayground* mode kertas sebagai media pembelajaran Fikih balig untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV di MI Mazroatul Huda Banyuwangi.
2. Untuk mendeskripsikan bagaimana tingkat kevalidan *Wayground* mode kertas sebagai media pembelajaran Fikih balig untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV di MI Mazroatul Huda Banyuwangi.
3. Untuk mendeskripsikan bagaimana tingkat keefektifan *Wayground* mode kertas sebagai media pembelajaran Fikih balig untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV di MI Mazroatul Huda Banyuwangi.

D. Manfaat Pengembangan

Adapun maanfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

Diharapkan melalui penelitian ini dapat memberikan manfaat ilmiah bagi pengembangan pendidikan, terutama terkait pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi seperti *Wayground* mode kertas. Di samping itu, penelitian ini juga diharapkan menjadi acuan bagi pengembangan model strategi pembelajaran yang inovatif dalam konteks pendidikan Islam.

2. Manfaat Praktis

- a. Diharapkan melalui penelitian ini, dapat memperluas pemahaman pembaca mengenai pemanfaatan *Wayground* mode kertas sebagai media pembelajaran Fikih balig untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

- b. Diharapkan melalui penelitian ini, dapat memberikan wawasan dan pengalaman langsung bagi peneliti dalam mengkaji pengembangan *Wayground* mode kertas sebagai media pembelajaran Fikih balig untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
- c. Diharapkan melalui penelitian ini, dapat digunakan sebagai bahan masukan bagi lembaga sekolah dalam merancang strategi pembelajaran yang lebih variatif dan efektif.

E. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Mengenai asumsi yang melatarbelakangi pengembangan *Wayground* mode kertas sebagai media pembelajaran Fikih balig untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah sebagai berikut.

1. Asumsi

- a. Saat ini belum banyak tersedia media pembelajaran fikih balig yang dikembangkan melalui *Wayground* mode kertas.
- b. Media pembelajaran berbasis permainan dapat membantu guru memberikan pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan.
- c. *Wayground* mode kertas dibuat dengan kombinasi teks, ilustrasi, warna, serta audio yang dapat menarik perhatian siswa.
- d. Siswa juga lebih suka jika proses pembelajaran yang ditambahkan permainan didalamnya.

2. Keterbatasan

- a. Media ini hanya difokuskan pada materi fikih balig untuk siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Mazroatul Huda Banyuwangi.

- b. *Wayground* mode kertas hanya dapat digunakan di sekolah yang menyediakan proyektor karena soal ditampilkan lewat proyektor.

F. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang akan dikembangkan dalam penelitian pengembangan *Wayground* mode kertas sebagai media pembelajaran Fikih balig untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah sebagai berikut.

1. Media berbentuk kertas/papan yang berisi *QR-Code* yang telah dicetak sebelumnya.
2. Materi yang dikembangkan adalah dari pelajaran fikih balig semester 2 untuk Madrasah Ibtidaiyah kelas IV.
3. Soal terdiri dari 10 butir yang sudah bertipe HOTS (*Higher Order Thinking Skills*)
4. Menggunakan buku kelas IV Fikih Madrasah Ibtidaiyah sebagai pendukung bahan ajar yang akan dijadikan soal dalam platform *Wayground*.

G. Orisinalitas Pengembangan

Terdapat sejumlah penelitian terdahulu yang memiliki cakupan kajian sejenis dengan penelitian ini, yakni sebagai berikut.

1. Maulia Rusdian (2021) dengan judul Skripsi “Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan *Quizizz* pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas VIII SMPN 1 Siak Hulu”. Pada penelitian ini dan penelitian tersebut terdapat persamaan, yaitu sama-sama menggunakan penelitian pengembangan model ADDIE dan menggunakan platform *Quizizz*.

Akan tetapi terdapat sejumlah perbedaan dari keduanya, yaitu pada penelitian Maulia Rusdian menggunakan Quizizz berbasis online, materi bangun ruang sisi datar, dan objek penelitiannya siswa SMP kelas VIII. Sedangkan pada penelitian ini menggunakan platform *Waygroud* (*Quizizz*) mode kertas, dengan mata pelajaran Fikih pada materi balig, dan objek penelitiannya siswa MI kelas IV.

2. Lailathul Inayah (2024) dengan judul skripsi “Pengembangan Soal HOTS IPA Menggunakan Media Quiziz Paper Mode Untuk Meningkatkan Literasi Sains Siswa Kelas IV MINU Polowijen Malang”. Pada penelitian ini dan penelitian tersebut terdapat persamaan, yaitu sama-sama menggunakan penelitian pengembangan model ADDIE, menggunakan platform Quizizz mode kertas dan objek penelitiannya siswa MI kelas IV. Akan tetapi terdapat sejumlah perbedaan dari keduanya, yaitu pada penelitian Lailathul Inayah menggunakan mata pelajaran IPA dan dipergunakan untuk meningkatkan literasi sains siswa. Sedangkan pada penelitian ini menggunakan mata pelajaran Fikih pada materi balig dan dipergunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Ulfatun Hasanah (2024) dengan judul skripsi “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Quizizz* pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Kelas IV-B di Madrasah Ibtidaiyah Al-Hidayah Mangli Jember”. Pada penelitian ini dan penelitian tersebut terdapat persamaan, yaitu sama-sama menggunakan penelitian pengembangan model ADDIE, menggunakan platform Quizizz, dan

objek penelitiannya siswa MI kelas IV. Akan tetapi terdapat sejumlah perbedaan dari keduanya, yaitu pada penelitian Ulfatun Hasanah menggunakan Quizizz berbasis online dan menggunakan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial. Sedangkan pada penelitian ini menggunakan platform *Waygroud* (*Quizizz*) mode kertas, dengan mata pelajaran Fikih pada materi balig.

4. Ahmad Agung Firmansyah (2021) dengan judul skripsi “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Game Quizizz* pada Pembelajaran Tematik Kelas IV MI Al-Islah Sidowayah Pasuruan”. Pada penelitian ini dan penelitian tersebut terdapat persamaan, yaitu sama-sama menggunakan penelitian pengembangan model ADDIE, menggunakan platform Quizizz, dan objek penelitiannya siswa MI kelas IV. Akan tetapi terdapat sejumlah perbedaan dari keduanya, yaitu pada penelitian Ahmad Agung Firmansyah menggunakan Quizizz berbasis online dan menggunakan materi pelajaran tematik. Sedangkan pada penelitian ini menggunakan platform *Waygroud* (*Quizizz*) mode kertas dan pada materi balig.
5. Dina Lorenza Situmeang, dkk. (2022) dengan judul jurnal “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Melalui Aplikasi Quizizz pada Pelajaran Matematika di Kelas X SMA Negeri Kolang”. Pada penelitian ini dan penelitian tersebut terdapat persamaan, yaitu sama-sama menggunakan penelitian pengembangan model ADDIE dan menggunakan platform *Quizizz*. Akan tetapi terdapat sejumlah perbedaan dari keduanya, yaitu pada penelitian Dina Lorenza

Situmeang, dkk. menggunakan *Quizizz* berbasis online, pada pelajaran matematika, dan objek penelitiannya siswa SMA kelas X. Sedangkan pada penelitian ini menggunakan platform *Waygroud* (*Quizizz*) mode kertas, dengan mata pelajaran Fikih, dan objek penelitiannya siswa MI kelas IV.

Tabel 1.1 Orisinalitas Penelitian

No	Nama Peneliti, Judul, Bentuk, Tahun Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
1.	Maulia Rusdian, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan <i>Quizizz</i> pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas VIII SMPN 1 Siak Hulu”, Skripsi, 2021.	Sama-sama menggunakan penelitian pengembangan model ADDIE dan menggunakan platform <i>Quizizz</i> .	Menggunakan <i>Quizizz</i> berbasis <i>online</i> , materi bangun ruang sisi datar, dan objek penelitiannya siswa SMP kelas VIII.	Menggunakan penelitian pengembangan model ADDIE, menggunakan platform <i>Waygroud</i> (<i>Quizizz</i>) mode kertas, dengan mata pelajaran Fikih pada materi balig, dipergunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa, dan objek penelitiannya siswa MI kelas IV.
2.	Lailathul Inayah, “Pengembangan Soal HOTS IPA Menggunakan Media Quiziz Paper Mode Untuk Meningkatkan Literasi Sains Siswa Kelas IV MINU Polowijen Malang”, Skripsi, 2024.	Sama-sama menggunakan penelitian pengembangan model ADDIE, menggunakan platform <i>Quizizz</i> mode kertas dan objek penelitiannya siswa MI kelas IV.	Menggunakan mata pelajaran IPA dan dipergunakan untuk meningkatkan literasi sains siswa.	
3.	Ulfatun Hasanah, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Quizizz</i> pada	Sama-sama menggunakan penelitian pengembangan model ADDIE,	Menggunakan <i>Quizizz</i> berbasis <i>online</i> dan menggunakan	

	Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Kelas IV-B di Madrasah Ibtidaiyah Al-Hidayah Mangli Jember”, Skripsi, 2024.	menggunakan platform <i>Quizizz</i> , dan objek penelitiannya siswa MI kelas IV.	mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial.	
4.	Ahmad Agung Firmansyah, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Game Quizizz</i> pada Pembelajaran Tematik Kelas IV MI Al-Islah Sidowayah Pasuruan”, Skripsi, 2021.	Sama-sama menggunakan penelitian pengembangan model ADDIE, menggunakan platform <i>Quizizz</i> , dan objek penelitiannya siswa MI kelas IV.	Menggunakan <i>Quizizz</i> berbasis <i>online</i> dan menggunakan materi pelajaran tematik.	
5.	Dina Lorenza Situmeang, dkk., “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Melalui Aplikasi <i>Quizizz</i> pada Pelajaran Matematika di Kelas X SMA Negeri Kolang”, Jurnal, 2022.	Sama-sama menggunakan penelitian pengembangan model ADDIE dan menggunakan platform <i>Quizizz</i> .	Menggunakan <i>Quizizz</i> berbasis <i>online</i> , pelajaran matematika, dan objek penelitiannya siswa SMA kelas X.	

Diantara penelitian terdahulu yang telah dipaparkan, yang paling mendekati dengan penelitian ini adalah penelitian milik Lailathul Inayah dengan judul “Pengembangan Soal HOTS IPA Menggunakan Media Quiziz Paper Mode Untuk Meningkatkan Literasi Sains Siswa Kelas IV MINU Polowijen Malang”. Meskipun sama-sama menggunakan media *Waygorund (Quizizz)* mode kertas dan objek penelitiannya siswa MI

kelas IV, lokasi dan fokus penelitian yang berbeda sudah pasti akan memiliki hasil akhir yang berbeda pula.

H. Definisi Istilah

1. *Wayground* mode kertas

Wayground merupakan platform pembelajaran berbasis permainan dengan melibatkan banyak pemain di ruang kelas, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan. Untuk *Wayground paper mode* atau *Wayground mode kertas* adalah kuis interaktif yang dapat dilakukan secara *offline* menggunakan lembar kertas yang bergambar QR Code (Q-Cards).⁸

2. Fikih balig

Fikih merupakan cabang ilmu pengetahuan yang mempelajari perbuatan manusia untuk mengetahui hukum-hukum yang berlaku dalam ajaran Islam.⁹ Sedangkan Fikih balig merupakan bagian dari salah satu materi pada mata pelajaran Fikih kelas 4 Madrasah Ibtidaiyah yang terdiri dari beberapa sub bab yaitu tanda-tanda balig, haid, dan mimpi basah (ihtilam).¹⁰

⁸ T.J. Pamungkas, M.A., Raharjo, ‘Pengaruh Penggunaan Quizizz Paper Mode Terhadap Penilaian Formatif Dan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas VI Dalam Kurikulum Merdeka Sekolah Dasar’, *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 4 (2024), 12449–60.

⁹ Ahmad Zaki Mubarak, Ahmad Dzaky, and Syahrani Syahrani, ‘Implementasi Model PBL Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fikih’, *Al Madrasah Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 8.3 (2024), 1097.

¹⁰ Siti Nurul Anjumil Muniroh, *Fikih MI Kelas IV* (Jakarta: Direktorat KSKK Madrasah, Direktorat Jendral Pendidikan Islam, Kementerian Agama RI, 2020).

I. Sistematika Penulisan

Dalam proposal skripsi ini, disusun sistematika penulisan agar memudahkan dalam memahami alur pembahasan penelitian. Adapun sistematika dalam penulisan adalah sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan, berisi uraian tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan pengembangan, manfaat pengembangan, asumsi dan keterbatasan pengembangan, spesifikasi produk yang dikembangkan, orisinalitas penelitian, definisi istilah, serta sistematika penulisan.

BAB II Tinjauan Pustaka, berisi tentang kajian teori yang relevan, perspektif teori dalam Islam, serta kerangka berpikir yang digunakan pada penelitian pengembangan media pembelajaran *Waiground* mode kertas pada mata pelajaran Fikih balig untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

BAB III Metode Penelitian, berisi tentang jenis penelitian yang digunakan, model pengembangan, prosedur pengembangan, uji produk yang terdiri dari uji ahli dan uji coba, jenis data, instrumen pengumpulan data, teknik pengumpulan data, dan analisis data.

BAB IV Hasil dan Pengembangan, berisi tentang proses pengembangan, penyajian dan analisis data uji produk, serta revisi produk.

BAB V Pembahasan, berisi tentang pembahasan dan pemaparan temuan pada penelitian pembuatan media pembelajaran *Wayground* mode kertas pada mata pelajaran Fikih balig untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

BAB VI Penutup, berisi tentang kesimpulan dan saran dari penelitian pada pembuatan media pembelajaran *Wayground* mode kertas pada mata pelajaran Fikih balig untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

Media berasal dari kata *medium*, yang dalam bahasa Latin berarti perantara. Menurut Gandana, media merupakan perangkat komunikasi, baik berbentuk visual maupun audio-visual, yang berfungsi menyampaikan pesan atau informasi tertentu. Sedangkan pembelajaran merupakan proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik sebagai fasilitator sekaligus sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar. Melalui pembelajaran, peserta didik tidak hanya memperoleh pengetahuan dan pemahaman, tetapi juga mengalami pembentukan karakter dengan bimbingan pendidik. Dengan pembelajaran diharapkan dapat menciptakan kondisi belajar yang mendukung terjadinya pengalaman belajar secara optimal di dalam diri peserta didik.¹¹

Menurut Daryanto, media pembelajaran adalah segala sesuatu, baik berupa manusia, benda, maupun lingkungan sekitar, yang dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan atau menyalurkan pesan dalam kegiatan belajar. Adanya media ini mampu menumbuhkan perhatian, minat, pemikiran, serta perasaan peserta didik dalam proses pembelajaran. Sementara itu, Hamka berpendapat bahwa media pembelajaran dapat dipahami sebagai alat bantu, baik fisik maupun

¹¹ Elsa Kaniawati and others, ‘Evaluasi Media Pembelajaran’, *Journal of Student Research (JSR)*, 1.2 (2023), 18–32.

nonfisik, yang sengaja digunakan sebagai perantara antara pendidik dan peserta didik agar materi pelajaran dapat dipahami dengan lebih efektif dan efisien, sekaligus menarik minat pesertadidik untuk belajar lebih mendalam.¹²

Berdasarkan pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala bentuk perantara, baik berupa alat, teknologi, lingkungan, maupun manusia, yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk menyalurkan pesan atau informasi dari pendidik kepada peserta didik. Adanya media pembelajaran berfungsi untuk: mempermudah pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran; meningkatkan perhatian, minat, serta motivasi belajar; membuat proses pembelajaran lebih efektif, efisien, dan bermakna; dan mendukung terciptanya pengalaman belajar yang optimal sehingga tidak hanya membentuk pengetahuan, tapi juga sikap dan karakter peserta didik.

Media pembelajaran menurut Azhar terbagi kedalam beberapa kategori. Kategori tersebut adalah sebagai berikut.¹³

a. Media Visual

Media visual yaitu media yang menggunakan indra penglihatan, seperti buku, jurnal, peta, atau gambar.

b. Media Audio

Media audio yaitu media yang menggunakan indra pendengaran, seperti radio atau *tape recorder*.

¹² Ani Daniyati and others, ‘Konsep Dasar Media Pembelajaran’, Journal of Student Research, 1.1 (2023), 282–94.

¹³ Hamzah Pagarra and others, *Media Pembelajaran*, Badan Penerbit UNM, 2022.

c. Media Audio-Visual

Media audio-visual yaitu media yang mengkolaborasikan suara dan gambar, seperti film, video, maupun program televisi.

d. Multimedia

Multimedia yaitu media yang mengintegrasikan berbagai bentuk media dan perangkat dalam suatu proses pembelajaran.

Dengan beragam kategori media pembelajaran, guru dapat dengan mudah memadukan materi pelajaran dengan media yang tepat. Sehingga peserta didik dapat menyerap materi dengan baik dan mendapatkan hasil belajar yang memuaskan.

2. *Wayground* Mode Kertas

Wayground adalah platform game edukasi *online* yang awalnya memiliki nama *Quizizz*. Platform ini baru saja mengubah namanya menjadi *Wayground* pada tanggal 24 Juni 2025. Namun, tidak perlu khawatir akan perubahan ini karena semua isinya tetap sama, bahkan beberapa fitur telah ditambahkan untuk memudahkan penggunaanya.

Menurut Salsabila, *Wayground* merupakan suatu platform edukasi yang dipakai untuk membuat kuis, tes, polling, survei atau uji coba yang bisa digunakan secara mandiri atau sebagai pelengkap kegiatan belajar mengajar. Penggunaan *Wayground* cukup mudah karena sudah tersedia format dasar yang bisa langsung dipakai. Dalam platform ini, terdapat berbagai bentuk fitur permainan dan kuis yang bisa digunakan secara gratis maupun berbayar. Format jenis soal yang tersedia di *Wayground*

sangat beragam, seperti pilihan ganda, isian singkat, serta pilihan benar dan salah.¹⁴

Karena mudahnya penggunaan, *Wayground* sangat diminati akhir-akhir ini. Pembelajaran yang berjalan secara monoton membuat pengalaman belajar siswa hanya berputar pada hal itu saja menjadikan siswa bosan. Jadi, platform edukasi berbasis game tersebut membuat proses pembelajaran menjadi menarik di mata siswa.¹⁵ Apalagi fitur dalam *Wayground* yang banyak membuat siswa dapat mencoba banyak hal baru.

Teori konstruktivisme memandang belajar sebagai proses pembentukan pengetahuan melalui pengolahan dan pengabstraksiyan pengalaman yang diperoleh dari interaksi peserta didik dengan berbagai realitas, baik realitas personal, alam, maupun sosial. Proses pembentukan pengetahuan ini berlangsung secara individual maupun sosial serta bersifat aktif dan dinamis.¹⁶ Sejalan dengan pandangan tersebut, penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan variatif sangat diperlukan agar peserta didik tidak hanya menerima informasi secara pasif. Pembelajaran yang berlangsung secara monoton cenderung membatasi pengalaman belajar siswa sehingga menimbulkan kejemuhan. Oleh karena itu, kehadiran *Wayground* sebagai platform

¹⁴ Rahman Abdillah and others, ‘Pemanfaatan Aplikasi Kahoot! Dan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Gamifikasi’, *Jurnal Pendidikan Sains Dan Komputer*, 2.01 (2022), 92–102.

¹⁵ Muhammad Jarnawi Gusmawan, ‘Pengembangan Game Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Fisika Siswa Materi Fluida Dinamis Kelas XI MIPA MAN 1 Kota Palu’, *Jurnal Pendidikan Fisika Tadulako Online*, 9.2 (2021), 97–104.

¹⁶ Gusnarib Wahab and Rosnawati, *Teori-Teori Belajar Dan Pembelajaran* (Indramayu: Penerbit Adab, 2020).

edukasi berbasis permainan menjadi alternatif yang menarik karena mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna.

Dalam pembelajaran, *Wayground* masuk pada kategori pembelajaran berbasis permainan atau *Game Based Learning*. Menurut Prasetya, dkk, *Game Based Learning* atau yang disingkat GBL merupakan metode pembelajaran yang berpusat pada siswa dengan menggunakan permainan digital atau elektornik sebagai media belajar. Melalui metode ini, permainan digunakan untuk membantu menyampaikan materi, meningkatkan pemahaman dan pengetahuan siswa, serta digunakan sebagai alat untuk menilai atau mengevaluasi suatu pelajaran.¹⁷

Sebagai media pembelajaran berbasis *Game Based Learning*, *Wayground* juga dapat membuat minat dan hasil belajar siswa meningkat. Hal ini dikarenakan *Game Based Learning* juga dikenal dengan model pembelajaran yang efektif untuk menciptakan proses pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan aktif dibandingkan dengan metode pembelajaran pasif yang hanya berfokus pada buku teks atau teori saja.¹⁸

¹⁷ Mohammad Maulidina, Susilaningsih Susilaningsih, and Zainul Abidin, ‘Pengembangan Game Based Learning Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar’, *JINOTEK (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran) Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 4.2 (2018), 113–18.

¹⁸ Oryza Lisativani Fatimah, Abdul Halim Fathani, and Waekhodiyyoh Awae, ‘Analisis Peningkatan Minat Belajar Siswa Melalui Penerapan Model Game-Based Learning’, *Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran*, 4.1 (2024), 73–83.

Salah satu fitur yang disediakan oleh platform *Wayground* adalah fitur *Wayground* mode kertas yang memudahkan guru jika dalam proses pembelajaran para peserta didik tidak bisa atau berhalangan menggunakan perangkat digital. Jadi dalam pengaplikasiannya perangkat digital yang dibutuhkan pendidik hanya gadget, laptop, dan proyektor. Sedangkan peserta didik hanya dibagikan kertas yang telah berisi *QR Code*.

Terdapat beberapa kelebihan dari *Wayground* mode kertas menurut Purba, yaitu sebagai berikut:¹⁹ Siswa tidak memerlukan gadget maupun jaringan internet untuk mengikuti kuis; saat guru memindai *QR Code* atau jawaban siswa, guru langsung mengetahui jawaban siapa yang benar dan salah; lembar *QR Code* dapat digunakan berulang kali untuk berbagai materi yang berbeda; setiap siswa memiliki satu lembar *QR Code* untuk menjawab; desain *QR Code* yang berbeda antar siswa mencegah siswa meniru jawaban teman.

Selain beberapa kelebihan *Wayground* mode kertas di atas, terdapat juga beberapa kelemahannya, yaitu sebagai berikut: guru perlu menggunakan dua perangkat digital, yaitu handphone dan laptop; guru harus menginstal platform *Wayground* di handphone; mode ini hanya dapat digunakan untuk soal kuis pilihan ganda dengan 2, 3, atau 4 opsi jawaban.

¹⁹ Pamungkas, M.A., Raharjo.

3. Hasil Belajar

Belajar merupakan suatu proses yang berlangsung dalam diri individu melalui interaksi dengan lingkungan, yang bertujuan menghasilkan perubahan perilaku. Menurut Winkel, belajar adalah kegiatan mental atau psikis yang melibatkan partisipasi aktif seseorang dengan lingkungannya, sehingga terjadi perubahan pada pengetahuan, keterampilan, maupun sikap. Perubahan tersebut merupakan hasil dari usaha dan pengalaman belajar, bukan akibat dari faktor kematangan, serta memiliki sifat relatif permanen dalam kurun waktu tertentu.²⁰

Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti suatu proses pembelajaran. Hasil tersebut mencerminkan adanya perubahan pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik yang terjadi setelah siswa menjalani kegiatan belajar. Dengan demikian, hasil belajar menandakan adanya perkembangan positif, seperti bertambahnya pengetahuan, pemahaman terhadap suatu konsep, peningkatan keterampilan, serta perluasan wawasan dan cara pandang terhadap hal-hal baru.²¹

Terdapat berbagai indikator yang digunakan untuk menilai hasil belajar peserta didik. Salah satu acuan yang banyak digunakan adalah teori yang dikemukakan oleh Bloom, yang membagi hasil belajar ke dalam tiga ranah utama, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Selanjutnya, sejumlah ahli mengembangkan dan memperjelas teori

²⁰ Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2021).

²¹ Syaputra Artama and others, *Evaluasi Hasil Belajar* (Deli Serdang: PT. Mifandi Mandiri Digital, 2023).

tersebut. Menurut Straus, Tetroe, & Graham, ranah kognitif menitikberatkan pada cara peserta didik memperoleh pengetahuan akademik melalui proses pembelajaran dan penyampaian informasi. Ranah afektif berkaitan dengan sikap, nilai, serta keyakinan yang berperan dalam membentuk perubahan perilaku. Sementara itu, ranah psikomotorik berhubungan dengan kemampuan keterampilan serta pengembangan diri yang tampak melalui kegiatan praktik dan penerapan dalam menguasai suatu keterampilan.²²

Hal-hal yang mempengaruhi hasil belajar siswa terdapat dua faktor, yaitu faktor internal dan faktor eksternal.²³ Faktor internal atau faktor yang berasal dari dalam diri siswa meliputi dua aspek. Yang pertama aspek fisiologis (jasmani), yaitu kondisi tubuh yang sehat dan bugar akan mempengaruhi semangat serta kemampuan siswa dalam belajar. Dan yang kedua aspek psikologis (rohaniah) yang didalamnya terdapat 5 hal yang mempengaruhi yaitu: (1) intelegensi (kecerdasan), semakin tinggi kecerdasan, semakin besar peluang sukses belajar; (2) sikap, sikap positif terhadap guru dan pelajaran membantu siswa lebih mudah memahami materi; (3) bakat, potensi yang dimiliki seseorang untuk berprestasi di bidang tertentu; (4) minat, rasa suka terhadap suatu pelajaran membuat siswa lebih fokus dan rajin belajar; dan (5) motivasi, dorongan dari dalam diri siswa untuk berusaha mencapai tujuan belajar.

²² Ricardo and Rini Intanssari Meilani, ‘Impak Minat Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa (The Impacts of Students’ Learning Interest and Motivation on Their Learning Outcomes)’, *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1.1 (2017), 79–92.

²³ Halimah Tusaddiyah Siregar, ‘Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Dalam Pembelajaran PAI’, *Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 2.2 (2024), 215–26.

Sedangkan faktor eksternal atau yang berasal dari luar diri siswa, terbagi menjadi dua sebagai berikut.

- a. Lingkungan sosial yang terdiri dari: (1) lingkungan masyarakat, lingkungan tempat tinggal yang baik dan berpendidikan yang tinggi dapat mendorong anak untuk semangat belajar; (2) lingkungan keluarga, hal-hal seperti pendidikan, perhatian, ekonomi, dan keharmonisan orang tua sangat mempengaruhi keberhasilan belajar anak; dan lingkungan sekolah, metode mengajar, hubungan guru dan siswa, serta suasana sekolah berperan penting dalam hasil belajar.
- b. Lingkungan nonsosial.

Lingkungan ini terdiri dari faktor fisik seperti gedung sekolah, rumah, alat belajar, cuaca, dan waktu belajar. Kondisi tempat belajar yang nyaman dan rapi akan membantu siswa belajar dengan baik.

Jadi keberhasilan belajar siswa tidak hanya bergantung pada dirinya sendiri, tapi juga dipengaruhi oleh lingkuran sekitar, baik di rumah, sekolah, maupun Masyarakat.

4. Mata Pelajaran Fikih Balig

Kata fikih berasal dari bahasa arab dan bentuk *masdar* kata *faqih* (فقيه) yang bermakna *al-‘ilmu* (pengetahuan) dan *al-fahmu* (pemahaman). Fikih diartikan sebagai pengetahuan atau pemahaman yang mendalam serta benar terhadap suatu hal. Sedangkan menurut para *fuqaha* (ahli fikih), fikih didefinisikan sebagai ilmu yang membahas tentang hukum-

hukum syariat yang bersifat amaliah, yang digali dari dalil-dalil terperinci. Praktisnya, fikih berarti ilmu tentang penetapan hukum-hukum Islam melalui proses *istinbat* (penggalian) dari sumber-sumber hukum Islam.²⁴

Sedangkan dalam dunia pendidikan, fikih memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk kepribadian serta moral peserta didik. Melalui pembelajaran fikih, peserta didik diperkenalkan pada hukum-hukum Islam yang berkaitan dengan ibadah seperti salat, puasa, zakat, dan haji. Selain itu peserta didik juga akan diperlihatkan hukum-hukum muamalah yang mengatur hubungan sosial, ekonomi, hingga aspek hukum pidana Islam.²⁵

Fikih balig merupakan salah satu bab pada materi mata pelajaran Fikih kelas IV Madrasah Ibtidaiyah. Materi balig terdiri dari beberapa sub bab, yaitu tanda-tanda balig, haid, dan mimpi basah. Berikut merupakan penjabaran singkat dari materi tersebut.²⁶

a. Tanda-Tanda Balig

Balig berasal dari kata ﻋَلِيٌّ yang secara bahasa berarti sampai.

Sedangkan pengertian balig secara istilah berarti seseorang telah mencapai usia kedewasaan. Oleh karena itu, ketika seseorang telah balig akan dianggap telah memiliki kemampuan untuk berpikir dan

²⁴ Ali Sodiqin, *Fiqh Ushul Fiqh* (Yogyakarta: Beranda Publishing, 2012).

²⁵ Saripuddin, *Pandangan Ilmu Fikih Dalam Perspektif Pendidikan Islam* (Malang: Literasi Nusantara Abadi, 2024).

²⁶ Muniroh.

bertindak secara matang. Jadi, masa balig ini dijadikan sebagai awal dimulainya kewajiban dalam menjalankan syariat Islam.

Tanda-tanda balig pada laki-laki dan perempuan memiliki perbedaan. Berikut merupakan tanda dari balig adalah bagi anak perempuan adalah mengalami haid yang minimal berusia 9 tahun. Bagi anak laki-laki adalah mengalami *ihtilam* (mimpi basah) yang minimal berusia 9 tahun. Apabila belum mengalami haid atau *ihtilam* maka tanda balignya ketika sudah mencapai 15 tahun.

b. Haid

Haid secara bahasa berarti aliran atau sesuatu yang mengalir. Sedangkan pengertian haid secara istilah berarti keluarnya darah dari rahim perempuan di beberapa waktu tertentu yang penyebabnya bukan karena sakit atau melahirkan. Biasanya darah haid berwarna merah kehitaman dan agak kental.

Minimal masa haid adalah selama sehari semalam atau 24 jam. Pada umumnya, perempuan mengalami haid selama 6-7 hari dan maksimalnya adalah 15 hari 15 malam. Sedangkan minimal dari masa suci diantara dua haid adalah 15 hari 15 malam. Dan juga, perempuan yang mengalami haid memiliki usia minimal 9 tahun sampai sekitar 50 tahun karena menopause. Jadi, selain masa waktu yang telah ditentukan, darah yang keluar dari rahim perempuan akan dinamakan darah penyakit atau *istihadlah*.

Perempuan yang sedang dalam masa haid dilarang melakukan beberapa ibadah dikarenakan sedang berhadas besar.

Beberapa ibadah yang dilarang tersebut adalah salat, puasa, thawaf (mengelilingi Ka'bah), menyentuh mushaf dan membaca Al-Qur'an, serta yang terakhir i'tikaf atau berdiam diri di masjid.

c. Mimpi Basah (*ihtilam*)

Ketika seorang laki-laki sedang tidur, lalu ketika bangun dia sudah mengeluarkan mani (sperma), maka laki-laki tersebut sedang mengalami mimpi basah. Orang yang mengalami mimpi basah merupakan orang yang berhadas besar, jadi ketika masih berada dalam keadaan tersebut dinamakan sebagai junub.

Seseorang yang dalam masa junub juga dilarang melakukan beberapa ibadah seperti orang yang sedang haid. Bedanya orang yang junub masih diperbolehkan berpuasa. Jadi hal-hal yang tidak diperbolehkan ketika sedang junub adalah salat, thawaf, menyentuh mushaf dan membaca mushaf, serta I'tikaf.

B. Perspektif Teori Dalam Islam

Pada dasarnya, Allah menciptakan manusia dengan bentuk yang paling sempurna. Sejak awal Allah telah memberikan berbagai kenikmatan kepada manusia. Salah satu kenikmatan itu adalah Allah memberikan nikmat mata yang berfungsi untuk melihat segala ciptaan-Nya. Melalui mata, kita sebagai makhluk-Nya dapat melihat keindahan seluruh alam semesta. Dari situ kita ibaratkan jika mata adalah media, maka sebenarnya penggunaan media sangat dianjurkan dalam Islam.²⁷

²⁷ Rahimi Rahimi, 'Konsep Media Pembelajaran Dalam Perspektif Al-Quran', *Ilmunia: Jurnal Studi Pendidikan Agama Islam*, 3.2 (2021), 87–101.

Di era sekarang, media berbasis teknologi atau digital dapat membantu menciptakan suasana pembelajaran menjadi lebih hidup. Media tersebut juga memudahkan guru dalam menyampaikan materi, menjadikan siswa mudah memahami materi, serta menambah daya tarik sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien.²⁸ Penggunaan teknologi dalam menyampaikan informasi juga diungkapkan dalam Al-Qur'an surah An-Naml ayat 29-30, Allah berfirman:

فَالْقَاتُ يَا يَهَا الْمُلَوْا إِنِّي أُقْرِئُ إِلَيْكُمْ كِتَابٌ كَرِيمٌ (٢٩) إِنَّهُ مِنْ سُلَيْمَانَ وَإِنَّهُ بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ (٣٠)

Artinya: (29) Dia (Balqis) berkata, “Wahai para pembesar! Sesungguhnya telah disampaikan kepadaku sepucuk surat yang mulia, (30) Sesungguhnya (surat) itu dari Sulaiman yang isinya, “Dengan nama Allah Yang Maha Pengasih, Maha Penyayang.”²⁹

Aizid menjelaskan bahwa dalam ayat ini terdapat kisah burung Hud-hud yang diutus oleh Nabi Sulaiman untuk menyampaikan surat kepada Ratu Balqis, penguasa negeri Saba'. Beberapa riwayat menyebutkan bahwa surat tersebut diletakkan oleh Nabi Sulaiman pada kaki burung Hud-hud, sementara pendapat lain mengatakan surat tersebut diletakkan pada sayapnya, dan ada juga yang berpendapat berada di paruhnya. Dalam proses penyampaiannya, burung Hud-hud membawa surat itu melalui celah di langit-langit istana tempat Ratu Balqis sedang menyendiri. Ratu Balqis

²⁸ B. S Permana, L. A Hazizah, and Y. T Herlambang, ‘Teknologi Pendidikan: Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Di Era Digitalisasi’, *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 4.1 (2024), 19–28.

²⁹ *Al-Qur'an Dan Terjemahnya* (Jakarta Pusat: Al Mubarok, 2018).

kemudian membuka surat tersebut dengan hati-hati setelah terlebih dahulu melepas segelnya. Selanjutnya, setelah membacanya langsung, ia segera mengumpulkan para pembesar kerajaanya.³⁰

Dari potongan cerita tersebut, dapat kita lihat bahwa dulu Nabi Sulaiman telah menggunakan media yang membantu untuk bertukar pesan dengan Ratu Balqis melalui surat. Selain itu, Nabi Sulaiman juga menggunakan teknologi yang canggih pada masanya yakni bertukar surat melalui perantara burung Hud-hud. Hal tersebut menjadi sangat efektif dan efisien sehingga pesan yang disampaikan Nabi Sulaiman sampai di tangan Ratu Balqis dengan cepat dan diterima dengan baik seperti tujuan yang diinginkan.

³⁰ Gunawan Gunawan and Selamat Pasaribu, ‘Alat Dan Media Pembelajaran Dalam Perspektif Tafsir Al-Misbah’, *Fikroh: Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Islam*, 15.1 (2022), 86–106.

C. Kerangka Berpikir

Masalah dilapangan

Siswa tidak terlalu antusias saat proses pembelajaran berlangsung karena kurangnya media pembelajaran.



Jika tidak diatasi

Pembelajaran menjadi membosankan dan hasil belajar siswa menurun.



Ditangani dengan

Mengembangkan media pembelajaran *Wayground* mode kertas yang menarik sehingga membuat suasana belajar lebih menyenangkan.



***Wayground* mode kertas**

Media pembelajaran yang merupakan platform edukasi *online* berbasis game yang menyajikan fitur untuk menunjang proses pembelajaran.



Hasil

Dengan menggunakan *Wayground* mode kertas, proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan siswa menjadi termotivasi, sehingga hasil belajar siswa juga akan meningkat

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan. Menurut Sugiyono metode penelitian dan pengembangan merupakan pendekatan penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan suatu produk tertentu sekaligus menilai keefektifan produk yang dikembangkan tersebut.³¹ Metode ini digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu sekaligus menguji tingkat keefektifannya. Dalam konteks pendidikan, penelitian pengembangan bertujuan untuk merancang, menghasilkan, serta memvalidasi produk pendidikan agar dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Tahapan dalam penelitian ini meliputi kajian terhadap hasil penelitian yang relevan, perancangan dan pembuatan produk berdasarkan temuan tersebut, serta melakukan revisi guna menyempurnakan produk setelah melalui tahap uji coba.³²

B. Model Pengembangan

Penelitian ini menerapkan model pengembangan ADDIE. Model ADDIE mulai dikenal sejak tahun 1990 dan dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda.³³ ADDIE adalah singkatan dari *Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate*. Menurut Branch, ADDIE merupakan paradigma

³¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2013).

³² Fayrus and Abadi Slamet, *Model Penelitian Pengembangan (R n D)* (Malang: Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang, 2022).

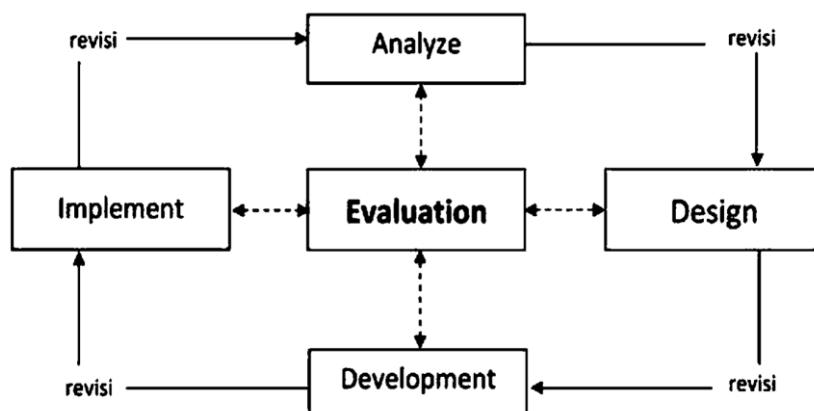
³³ Khoirul Anafi, Iskandar Wiryokusumo, and Ibut Priono Leksono, ‘Pengembangan Media Pembelajaran Model Addie Menggunakan Software Unity 3D’, *Jurnal Education and Development*, 9.4 (2021), 433–38.

pengembangan produk dan bukan model secara harfiah. Jadi, model ini tidak difahami sebagai model yang bersifat kaku, melainkan sebagai kerangka berpikir yang fleksibel untuk merancang pembelajaran dalam lingkungan belajar yang dirancang secara sengaja.³⁴ Dalam penelitian ini, model ADDIE diterapkan untuk mengembangkan media Pembelajaran Wayground mode kertas pada mata pelajaran Fikih materi balig kelas IV MI.

C. Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan penelitian yang menggunakan model ADDIE, jika diuraikan menjadi skema akan seperti gambar dibawah ini.³⁵

Gambar 3. 1 Skema Model ADDIE



Berikut merupakan prosedur pengembangan dengan menggunakan model ADDIE.

1. *Analysis* (Analisis)

³⁴ Robert Maribe Branch, *Instructional Design: The ADDIE Approach* (New York: Springer, 2009).

³⁵ Fitria Hidayat and Muhamad Nizar, ‘Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam’, *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*, 1.1 (2021), 28–38.

Tahap pertama yaitu analisis. Pada tahap analisis peneliti mengidentifikasi berbagai kendala yang muncul di lapangan untuk mengetahui kebutuhan awal. Setelah itu, peneliti juga memahami bagaimana proses pembelajaran berlangsung serta jenis pembelajaran yang dibutuhkan siswa untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Fikih balig.

2. *Design* (Perancangan)

Tahap kedua yaitu membuat desain produk. Tahap ini mencakup proses pembuatan dan penyusunan materi pembelajaran yang menjadi dasar bagi tahap pengembangan berikutnya. Untuk tahapannya meliputi pemilihan materi dan penetapan tujuan pembelajaran, perancangan media, pembuatan soal, serta merancang instrumen angket untuk validasi. Tujuannya adalah untuk memastikan bahwa media yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan siswa.

3. *Development* (Pengembangan)

Tahap ketiga yaitu proses pengembangan produk. Pada tahap ini, dilakukan proses pembuatan serta penyempurnaan *Wayground* mode kertas sebagai media pembelajaran. Produk yang telah dibuat kemudian dinilai oleh para ahli untuk mendapatkan masukan dan saran. Jika hasil penilaian menunjukkan bahwa produk sudah memenuhi standar validasi, maka tidak diperlukan revisi. Namun, apabila ditemukan kekurangan, produk akan diperbaiki sesuai saran dari para ahli. Setelah itu, ketika sudah dinyatakan valid, media siap untuk diujicobakan kepada siswa.

4. *Implementation* (Implementasi)

Sesudah produk telah dinyatakan valid oleh para ahli dan siap diujicobakan, maka tahap keempat yaitu proses pengimplementasian hasil pengembangan. Proses tersebut dilaksanakan di kelas dengan melibatkan 33 siswa kelas IV MI Mazroatul Huda Banyuwangi. Pada tahap ini, peneliti menerapkan model dan strategi pembelajaran yang sesuai dengan penggunaan *Wayground* mode kertas. Hal ini bertujuan untuk melihat sejauh mana media tersebut dapat membantu mencapai tujuan pembelajaran secara efektif. Penilaian dilakukan melalui *pre-test* dan *post-test* untuk mengetahui keefektifannya.

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap terakhir dari model ADDIE adalah evaluasi yang bertujuan untuk menilai kelayakan, keberhasilan, dan keefektifan media pembelajaran yang dikembangkan. Tahap ini untuk memastikan bahwa media pembelajaran yang dihasilkan benar-benar valid dan efektif digunakan dalam proses belajar mengajar.

D. Uji Produk

1. Uji Ahli (Validasi Ahli)

a. Desain Uji Ahli

Uji ahli dilakukan dengan melibatkan para ahli yang berperan dalam menilai tingkat validitas media pembelajaran *Wayground* mode kertas, yaitu seorang ahli media dan ahli pertanyaan.

b. Subjek Uji Ahli

Uji ahli dilakukan oleh ahli media dan ahli pertanyaan. Ahli media diperlukan untuk menilai aspek desain dan kualitas hasil pengembangan media pembelajaran. Oleh karena itu dibutuhkan seorang validator yang memiliki pengalaman dan keahlian dalam bidang desain media pembelajaran. Dalam penelitian ini, ahli media yang diminta oleh peneliti adalah Ibu Ainatul Mardhiyah, S.Kom, M.Cs yang mempunyai ahli dalam bidang media pembelajaran.

Sedangkan untuk validator soal diperlukan untuk menilai kelayakan dan kesesuaian soal. Dalam penelitian ini, hal tersebut dilakukan oleh ahli pertanyaan yang merupakan guru mata pelajaran Fikih di MI Mazroatul Huda yaitu, Bapak Ahmad Muhamimin, S.Pd.

2. Uji Coba

a. Desain Uji Coba

Uji coba produk dilakukan untuk menilai tingkat keefektifan media pembelajaran *Wayground* mode kertas sebagai media pembelajaran Fikih balig. Proses uji coba dilakukan dengan pelaksanaan tes dan membandingkan antara hasil *pre-test* dan *post-test* guna melihat tingkat efektivitas media pembelajaran yang dikembangkan serta hasil belajar siswa.

b. Subjek Uji Coba

Dalam penelitian pengembangan ini yang menjadi subjek uji coba adalah 33 siswa kelas IV MI Mazroatul Huda Banyuwangi pada tahun pelajaran 2025/2026.

E. Jenis Data

Dalam penelitian pengembangan *Wayground* mode kertas sebagai media pembelajaran Fikih balig ini digunakan dua jenis data, yaitu data kualitatif dan data kuantitatif.

1. Data Kualitatif

Data kualitatif diperoleh melalui wawancara tidak tersusun dengan subjek uji coba serta melalui penilaian, tanggapan, kritik, dan saran dari ahli media yang terlibat dalam proses validasi.

2. Data Kuantitatif

Data kuantitatif diperoleh melalui penilaian menggunakan instrumen berupa skor persentase dari validator untuk mengukur tingkat validasi media pembelajaran. Selain itu, data kuantitatif juga didapat dari hasil perbandingan nilai *pre-test* dan *post-test* untuk mengetahui keefektifan media.

F. Instrumen Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah sebagai berikut.

1. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan guru kelas IV MI Mazroatul Huda. hal ini dilaksanakan untuk menemukan permasalahan dalam proses belajar mengajar di dalam kelas.

2. Lembar Angket

Lembar validasi diberikan kepada ahli media. Lembar ini digunakan untuk menguji kevalidan tes dengan memeriksa konten, struktur, dan kesesuaian bahasa yang digunakan.

3. Tes

Siswa kelas IV MI Mazroatul Huda Banyuwangi akan mengerjakan soal yang untuk melihat hasil belajar siswa. Tes ini terdiri dari 10 soal yang telah dibuat dalam platform *Wayground*.

G. Teknik Pengumpulan Data

Pada penelitian ini, Teknik pengumpulan data yang akan digunakan adalah sebagai berikut.

1. Observasi

Proses observasi dilaksanakan di kelas IV MI Mazroatul Huda Banyuwangi pada mata pelajaran Fikih untuk mengidentifikasi permasalahan awal dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 8 September 2025, diketahui bahwa siswa kurang bersemangat dalam belajar karena minimnya penggunaan media pembelajaran. Selama kegiatan pembelajaran siswa terlihat bosan dan kehilangan fokus sehingga tidak memperhatikan penjelasan yang disampaikan oleh guru.

2. Wawancara

Pada tahap wawancara, prosesnya dilaksanakan dengan guru kelas IV MI Mazroatul Huda yang dilakukan dengan menggunakan jenis interview tidak terstruktur. Hal tersebut dilakukan untuk memahami

karakteristik siswa serta mengidentifikasi permasalahan yang muncul dalam proses pembelajaran.

3. Angket

Validasi akan dilaksanakan dengan meminta pertimbangan, penilaian, dan konstruksi nilai. Validator cukup memberikan tanda centang (✓) pada salah satu dari lima kolom penilaian yang disediakan untuk ahli media. Sedangkan untuk ahli pertanyaan, langsung mengisi nilai pada kolom skor soal.

4. Tes

Tes akan dilakukan kepada siswa kelas IV MI Mazroatul Huda yang terdiri dari *pre-test* dan *post-test*. *Pre-test* akan dilakukan tanpa menggunakan media *Wayground* mode kertas, sedangkan *post-test* akan menggunakan media *Wayground* mode kertas.

H. Analisis Data

Untuk mengetahui hasil dari pengembangan produk pada penelitian pengembangan *Wayground* mode kertas sebagai media pembelajaran Fikih balig ini, dilakukan suatu analisis data menggunakan dua teknik, yakni sebagai berikut.

1. Analisis Kevalidan Produk

Kevalidan produk didapatkan dari pengumpulan data, seperti pengisian lembar validasi oleh ahli pertanyaan dan ahli media. Data tersebut kemudian dianalisis secara kuantitatif menggunakan rumus yang sesuai untuk mengetahui sejauh mana tingkat kevalidan media

pembelajaran yang dikembangkan. Rumusnya adalah sebagai berikut:³⁶

$$P(\%) = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

Tabel 3. 1 Kriteria Kategorisasi Hasil Kevalidan

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

2. Analisis Keefektifan Produk

Untuk mengetahui apakah suatu media pembelajaran efektif atau tidak, salah satu cara yang dapat digunakan adalah dengan menghitung nilai N-gain. Skor N-gain dihitung menggunakan rumus berikut:

$$N - Gain = \frac{(S_{post} - S_{pre})}{(S_{max} - S_{pre})}$$

Keterangan:

$N - Gain$: peningkatan hasil belajar

S_{post} : skor *post-test*

S_{pre} : skor *pre-test*

S_{max} : nilai maksimum (100)

Nilai gain yang ternormalisasi digunakan untuk menunjukkan sejauh mana hasil belajar Fikih balig siswa kelas IV setelah

³⁶ Dirgahayu Torasila, B Baderiah, and Aisyah Raswi Saputri, ‘Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Aplikasi Kinemaster Materi Gaya Kelas IV SDN 10 Tomarundung’, *Jurnal Pendidikan Refleksi*, 12.4 (2024), 311.

menggunakan media *Wayground* mode kertas, dengan kriteria penilaian sebagai berikut:³⁷

Tabel 3. 2 Kriteria *N-Gain* yang Ternormalisasikan

Interval	Skor Kategori
$0,00 < gain > 0,30$	Rendah
$0,30 < gain > 0,70$	Sedang
$0,70 < gain > 1,00$	Tinggi

³⁷ Ikhlashul Amalia N.F., Maria Veronika Roesminingsih, and Muhammad Turhan Yani, ‘Pengembangan LKPD Interaktif Berbasis Liveworksheet Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Sekolah Dasar’, *Jurnal Basicedu*, 6.5 (2022), 8153–62.

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN

A. Proses Pengembangan

Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Oleh karena itu, tahapan dalam proses pengembangan ini terdiri dari 5 tahapan, yakni analisis (*analysis*), perencanaan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*).

1. Analisis

Tahap pertama pada penelitian ini adalah analisis yang dimana peneliti melakukan identifikasi di lapangan terkait kendala yang terjadi. Pada tahap ini, peneliti melakukan observasi dan wawancara berupa interview tidak tersetruktur dengan guru di MI Mazroatul Huda. Disini peneliti menemukan kendala berupa kurangnya antusias siswa saat proses pembelajaran berlangsung. Metode yang terbatas pada hal-hal yang biasa dilakukan sehingga proses pembelajaran terasa monoton dan tidak menyenangkan. Hal tersebut dapat berdampak pada hasil belajar siswa karena selain masalah tersebut, peneliti juga menemukan nilai hasil belajar beberapa siswa yang masih dibawah kriteria ketuntasan minimal (KKM). Oleh karena itu, siswa membutuhkan perubahan dengan menambahkan hal baru agar antusias siswa kembali. Salah satunya adalah dengan menambahkan media interaktif yang dapat menarik perhatian siswa sehingga proses pembelajaran dapat menyenangkan dan juga meningkatkan hasil belajar siswa.

Selain itu siswa di MI Mazroatul Huda memiliki karakteristik unik yaitu siswa akan bersemangat ketika guru yang akan mengajar membawa laptop atau proyektor ke dalam kelas. Biasanya guru juga mengajak mereka ke lab bahasa yang di dalamnya tersedia laptop juga proyektor.

2. Perencanaan

Pada tahap perencanaan, peneliti mulai merancang bagaimana media pembelajaran yang akan dikembangkan. Tahapan pelaksanaannya terdiri dari pemilihan materi dan penetapan tujuan pembelajaran, perancangan media dan pembuatan soal serta penyusunan instrumen untuk validasi.

a. Pemilihan materi dan tujuan pembelajaran

Materi yang dipilih dalam penelitian ini adalah mata pelajaran Fikih pada kelas IV MI. Pada tahap ini, peneliti menganalisis tujuan pembelajaran dari modul ajar Fikih tahun ajaran 2025/2026. Tujuan pembelajarannya terdiri dari, (1) memahami makna tanda-tanda balig laki-laki dan perempuan; (2) memahami konsekuensi balig terhadap kewajiban syariat; (3) mengidentifikasi hikmah tanda-tanda balig dan konsekuensinya dalam pelaksanaan ibadah; (4) menuliskan cerita pengalaman tanda-tanda balig; dan (5) mempresentasikan cerita pengalaman tanda-tanda balig.

b. Perancangan media dan pembuatan soal

Setelah mengetahui tujuan pembelajaran dari materi yang akan digunakan, selanjutnya peneliti mulai merancang media dengan

menyesuaikan materi dengan media *Wayground*. Materi ini di dapat dari beberapa sumber seperti modul ajar siswa dan referensi *google*. Materi ini selanjutnya dikembangkan untuk dimasukkan kedalam soal. Soal yang dimasukkan kedalam media dibuat dengan kriteria *Higher Order Thinking Skill* (HOTS) yang telah disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Soal juga didasarkan pada modul ajar dan kegiatan sehari siswa. Selain itu, pada masing-masing soal juga memuat salah satu dari panca cinta dari kurikulum berbasis cinta.

Tabel 4. 1 Kriteria Soal

Tujuan Pembelajaran	Nomor Soal
Memahami makna dan tanda-tanda balig laki-laki dan perempuan.	1
Memahami konsekuensi balig terhadap kewajiban syariat.	2, 3, 4, 5, 8, 9
Mengidentifikasi hikmah tanda-tanda balig dan konsekuensinya dalam pelaksanaan ibadah.	6, 7
Menuliskan/mempresentasikan cerita pengalaman tanda-tanda balig.	10

Pada tahap ini, peneliti juga menentukan bagaimana format tulisan dan gambar yang akan dimasukkan ke dalam media. Contoh gambar yang dimasukkan kedalam soal nomor 8 tentang konsekuensi balig terhadap kewajiban syariat adalah sebagai berikut.



Gambar 4. 1 Contoh Gambar Dalam Soal Nomor 8

c. Penyusunan instrumen validasi

Pada tahap ini, peneliti merancang butir-butir pertanyaan yang akan di validasi oleh para ahli. Nantinya, instrumen ini akan berbentuk angket yang memiliki 5 skala penilaian dan kolom saran untuk pemberian masukan dari para ahli.

Tabel 4. 2 Apek Penilaian Soal

No	Instrumen Penilaian
1.	Soal sesuai dengan tujuan pembelajaran Fikih balig
2.	Materi dalam soal sesuai dengan konsep Fikih balig yang benar
3.	Soal menuntut kemampuan berpikir sesuai tingkat perkembangan peserta didik
4.	Soal menggambarkan nilai-nilai Islam secara benar dan kontekstual
5.	Pilihan jawaban tidak menyesatkan dan logis
6.	Soal sesuai dengan konteks kehidupan sehari-hari remaja yang sedang balig
7.	Kalimat dalam soal mudah dipahami oleh peserta didik
8.	Tidak terdapat ambiguitas atau makna ganda dalam soal
9.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia

Tabel 4. 3 Instrumen Validasi Ahli Pertanyaan

Tujuan Pembelajaran	Soal	Panca Cinta	Skor Aspek Penilaian								
			1	2	3	4	5	6	7	8	9
Memahami makna dan tanda-tanda balig laki-laki dan perempuan.	1	Cinta kepada Tuhan Yang Maha Esa									
Memahami konsekuensi balig terhadap kewajiban syariat.	2	Cinta kepada Tuhan Yang Maha Esa									
	3	Cinta kepada Tuhan Yang Maha Esa									
	4	Cinta kepada Ilmu Pengetahuan									
	5	Cinta kepada Diri Sendiri dan Sesama									
	6	Cinta kepada Diri Sendiri dan Sesama									
Mengidentifikasi hikmah tanda-tanda balig dan konsekuensinya	7	Cinta kepada Tuhan Yang Maha Esa									

dalam pelaksanaan ibadah.								
Memahami konsekuensi balig terhadap kewajiban syariat.	8	Cinta kepada Tuhan Yang Maha Esa						
	9	Cinta kepada Diri Sendiri dan Sesama						
Menuliskan/mem-presentasikan cerita pengalaman tandatanda balig.	10	Cinta kepada Diri Sendiri dan Sesama						

Tabel 4. 4 Instrumen Validasi Ahli Media

No.	Aspek Penilaian	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Kesesuaian media yang digunakan untuk siswa kelas IV SD/MI					
2.	Pemilihan font mudah dibaca dan sesuai dengan kebutuhan siswa					
3.	Penggunaan ukuran font dan huruf yang digunakan telah sesuai dan tepat					
4.	Kombinasi warna yang digunakan tidak mengganggu penglihatan siswa					
5.	Ilustrasi/gambar yang digunakan sesuai dengan materi balig					
6.	Ilustrasi/gambar yang digunakan menarik perhatian siswa					
7.	Ilustrasi/gambar yang digunakan berasal dari kehidupan sehari-hari siswa					
8.	Penggunaan fitur-fitur media pembelajaran <i>Wayground</i> dapat mudah digunakan					
9.	Petunjuk penggunaan <i>Wayground</i> mode kertas sudah jelas dan mudah diikuti					
10.	Media dapat digunakan secara berulang					
11.	Kertas QR menggunakan bahan yang awet sehingga tidak mudah rusak					
12.	Kualitas cetakan kertas QR sangat baik					
13.	Ukuran kertas QR praktis dan mudah dibawa/dimainkan di dalam kelas					
14.	Ukuran kertas QR dapat dengan mudah di-scan oleh guru					

3. Pengembangan

Ditahap ini peneliti mulai membuat media yang akan dikembangkan. Peneliti mengembangkan media ini dengan mempertimbangkan kebutuhan yang ada dilapangan yakni siswa membutuhkan suatu perubahan dengan menambahkan hal baru seperti menambahkan media interaktif yang dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.

Peneliti akhirnya memilih menggunakan *Wayground* dikarenakan untuk merakir minat dan meningkatkan hasil belajar siswa bisa menggunakan pembelajaran berbasis game. Selain itu, siswa kelas IV di MI Mazroatul Huda ini akan terlihat tertarik ketika seorang guru yang mengajar akan menggunakan suatu media baru terutama perangkat digital. Jadi ketika seorang guru masuk ke ruang kelas membawa laptop atau mereka diajak ke lab bahasa sekolah yang disana mereka bisa mengaplikasikan laptop, mereka akan sangat senang. Namun, siswa tidak bisa setiap kali pembelajaran bisa diajak ke lab bahasa, membawa gadget ke sekolah juga tidak diperbolehkan.

Dengan mempertimbangkan temuan tersebut, peneliti memutuskan menggunakan *Wayground* untuk penelitian pengembangan ini dikarenakan media tersebut merupakan platform digital pembelajaran berbasis game dan juga pengaplikasiannya menggunakan laptop. Karena siswa di MI Mazroatul Huda memiliki keterbatasan perangkat digital, maka untuk tetap mendapatkan pengalaman belajar yang sama, dikembangkanlah *Wayground* mode kertas yang cukup menggunakan

kertas dalam pengaplikasiannya dan hanya cukup menggunakan dua perangkat digital yakni satu gadget dan satu laptop.

Langkah yang dilakukan dalam tahap pengembangan ini adalah melakukan validasi soal, membuat soal dalam *Wayground* dan melakukan validasi media sebagai tahap akhir.

a. Validasi soal

Tahap pertama yang dilakukan adalah melakukan validasi soal dengan ahli pertanyaan. Proses validasi dilakukan dengan pengisian angket yang telah disediakan sebelumnya. Apabila skor validasi belum valid dikarenakan tidak sesuai kriteria, maka akan direvisi sampai memperoleh skor valid. Dalam penelitian ini, validasi dilakukan oleh guru mata pelajaran Fikih di MI Madroatul Huda yakni Bapak Muhammin. Hasil dari validasi beliau menunjukkan skor sangat valid,³⁸ jadi setelah proses validasi soal selesai, peneliti melanjutkan kelangkah berikutnya.

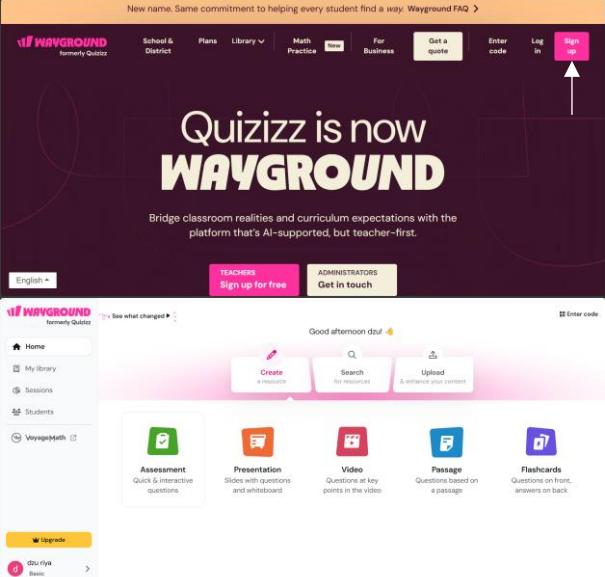
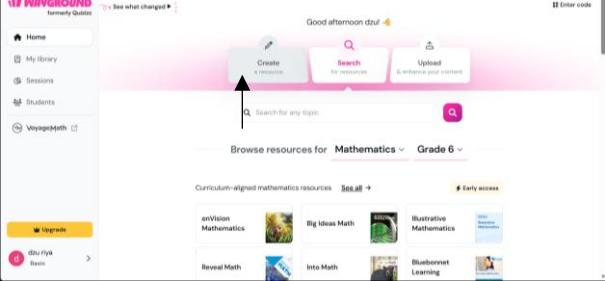
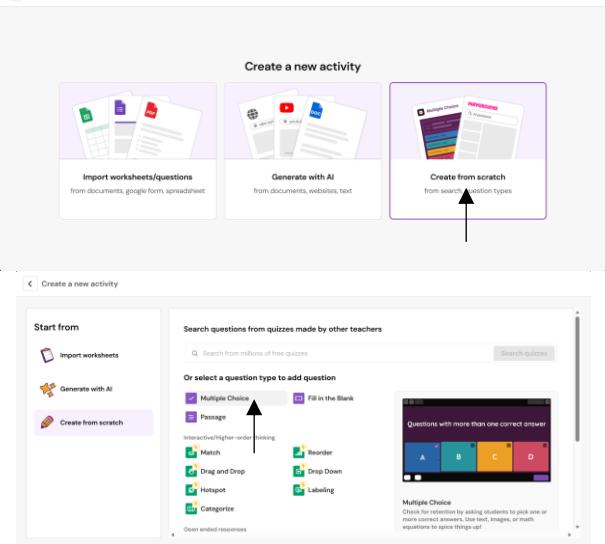
b. Membuat soal *Wayground*

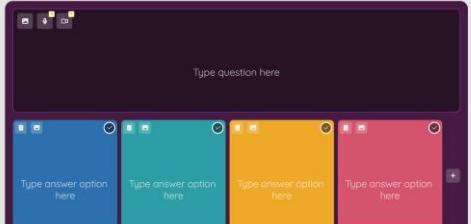
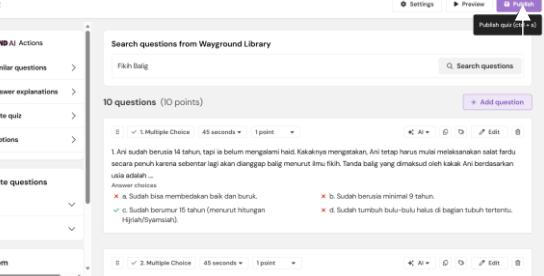
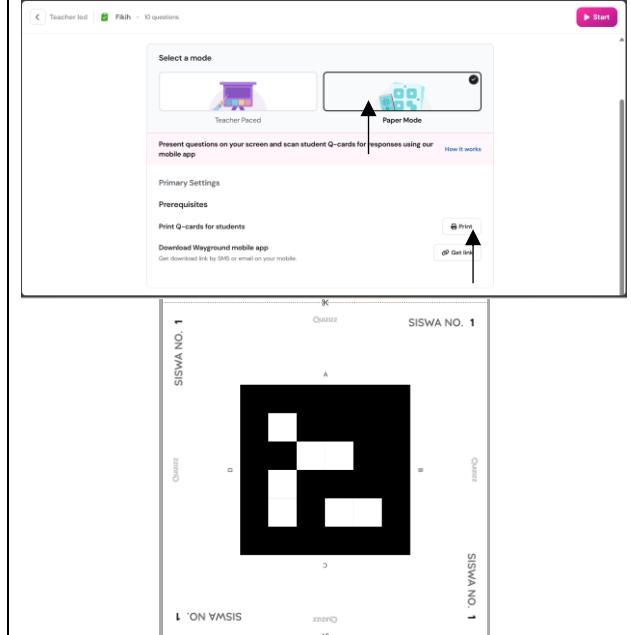
Setelah soal mendapatkan skor valid, peneliti akan memasukkan soal yang telah dinilai kedalam media *Wayground*. Untuk langkah-langkah pembuatan *Wayground* mode kertas adalah sebagai berikut:³⁹

³⁸ Tertera pada halaman 55.

³⁹ I Dewa Putu Suyadnya and I Putu Suarnaya, ‘Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Mode Pembelajaran Games Based Learning Berbantuan Quizizz Mode Kertas’, Metta : Jurnal Ilmu Multidisiplin, 5.1 (2025), 1–14.

Tabel 4. 5 Langkah-Langkah Pembuatan Wayground

No	Gambar	Keterangan
1.		Buka laman https://wayground.com/ , kemudian akan tampil halaman beranda seperti gambar. Masuk menggunakan email masing-masing, lalu ikuti petunjuk hingga tiba di beranda utama Wayground.
2.		Pada beranda utama, arahkan kursor ke menu <i>create</i> dan pilih <i>assessment</i> .
3.		Selanjutnya pilih <i>creat fromm scratch</i> dan klik opsi <i>multiple choice</i> .

4.		<p>Masukkan soal-soal sesuai dengan tujuan pembelajaran dan tetapkan kunci jawaban pada opsi yang benar.</p>
5.		<p>Setelah semua soal telah dimasukkan, klik <i>publish</i>. Dan soal sudah bisa digunakan.</p>
6.		<p>Untuk melakukan kuis mode kertas pilih opsi <i>paper mode</i>. Terakhir, harap diingat untuk mencetak <i>QR Code</i> yang berada di bawahnya.</p>

Setelah memasukkan soal ke dalam *Wayground*, instal aplikasi *Wayground* di gadget (guru). Pastikan email yang digunakan untuk login di laptop sama dengan email yang dipakai di gadget agar sistem dapat tersinkron otomatis. Jika sudah tersinkron, guru dapat memindai jawaban siswa pada barcode menggunakan handphone.

c. Validasi media

Ketika pengembangan media telah selesai dibuat, langkah terakhir adalah melakukan validasi media dengan ahli media. Sama seperti pada validasi soal, proses validasi ini dilakukan dengan pengisian angket yang telah disediakan sebelumnya. Apabila skor validasi belum valid dikarenakan tidak sesuai kriteria, maka akan direvisi sampai memperoleh skor valid. Validasi media dilakukan oleh dosen mata kuliah pengembangan sumber dan media pembelajaran PAI, Ibu Aina. Hasil dari validasi beliau menunjukkan skor sangat valid,⁴⁰ namun dengan sedikit revisi yang langsung dapat diatasi.

4. Implementasi

Setelah media yang divalidasi oleh para ahli telah memperoleh skor valid, langkah selanjutnya adalah penerapan media pada subjek uji coba. Proses ini dilakukan di MI Mazroatul Huda dengan melibatkan 33 siswa kelas IV yang menjadi subjek uji coba.

Sebelum proses implementasi media yang dikembangkan, sebelumnya siswa diminta untuk mengerjakan soal *pre-test* terlebih dahulu. Pada saat ini siswa sudah mendapatkan materi mengenai Fikih balig oleh guru di pertemuan sebelumnya. Selanjutnya siswa diberikan penguatan mengenai materi dan juga penjelasan mengenai penggunaan media yang akan diterapkan. Setelah itu, proses uji coba media pembelajaran akan dilakukan. Nantinya, pengambilan nilai *post-test*

⁴⁰ Tertera pada halaman 56.

akan dilakukan sekaligus dengan proses pengimplementasian media pembelajaran tersebut.

Soal yang diberikan merupakan soal yang telah divalidasi oleh ahli soal sebelumnya. Jadi soal telah sesuai dengan materi yang telah diberikan oleh guru dipertemuan yang sebelumnya. Jadi ketika akan mengimplementasikan media kepada siswa, sebelumnya peneliti melakukan penguatan materi dengan melakukan tanya-jawab seputar materi yang telah disampaikan. Pada saat itu, beberapa siswa terlihat antusias untuk menjawab pertanyaan, sebagian ada yang malu-malu menjawab dengan suara lirih dan sebagian lagi tidak terlihat antusias atau diam. Namun, secara keseluruhan rata-rata siswa dapat menjawab pertanyaan dengan benar dan tepat sesuai dengan materi.

Selanjutnya saat memulai proses imlementasi media, siswa terlihat antusias karena peneliti telah mempersiapkan laptop beserta proyektor yang telah menyala. Selanjutnya, masing-masing siswa diberikan kertas QR dan pengarahan untuk penggunaannya.⁴¹ Awalnya, siswa terlihat kebingungan karena baru pertama kali menggunakan media tersebut. Namun Sebagian besar siswa sudah tidak asing dengan gambar/kode QR yang tercetak pada kertas. Karena menurut mereka, gambar tersebut seperti gambar yang terdapat pada *game online* yang biasa mereka akses di rumah.

Ketika proses pengimplementasian berlangsung, siswa terlihat antusias karena mereka sudah paham bagaimana penggunaan kertas QR

⁴¹ Tertera pada lampiran 8 halaman 86.

yang mereka megang. Mereka terlihat tidak ragu mengangkat kertas QR mereka untuk menjawab soal yang dicantumkan di layar proyektor. Karena hasil dari jawaban mereka langsung terlihat di layar, mereka akan sangat senang ketika jawaban yang terekam merupakan jawaban yang benar. Saat terdapat siswa yang masih salah jawabannya, maka akan diberikan penjelasan mengenai soal tersebut, seperti mengapa jawaban tersebut merupakan jawaban yang paling benar diantara jawaban yang lainnya.

Pada saat media diimplementasikan, siswa terlihat senang dan puas terhadap soal yang mereka jawab. Terlihat dari semua siswa yang terlihat antusias dan aktif selama menjawab soal melalui kertas QR. Para siswa juga terlihat tidak kesulitan ketika menggunakan kertas QR. Jadi proses pengimplementasian ini berjalan dengan lancar tanpa terkendala apapun.

5. Evaluasi

Tahap evaluasi dilaksanakan untuk menilai kelayakan dan keefektifan media pembelajaran. Evaluasi dilakukan melalui penilaian ahli pertanyaan dan ahli media yang memberikan masukan terkait kelayakan media. Selain itu, peneliti juga melakukan observasi ketika media diuji-cobakan kepada siswa terkait keterpahaman instruksi, kemenarikan, serta fungsi media. Yang terakhir, untuk melihat keefektifan media pembelajaran dengan melihat nilai N-gain yang didapat dari perhitungan nilai *pre-test* dan *post-test*. Hasil dari

keseluruhan evaluasi tersebut menjadi dasar penentuan kelayakan media untuk digunakan selanjutnya.

B. Penyajian dan Analisis Data Uji Produk

1. Data Hasil Validasi

Untuk mengevaluasi media yang dikembangkan oleh peneliti, dilakukan validasi oleh para ahli yang telah ditentukan sebelumnya. Dari ahli pertanyaan dan ahli media masing-masing di validasi oleh satu validator.

a. Validasi Ahli Pertanyaan

Seorang ahli yang menjadi validator pada validasi ahli pertanyaan adalah bapak Ahmad Muhammin, S.Pd. selaku guru mata pelajaran Fikih di kelas IV MI Mazroatul Huda. Berikut tabel hasil validasi ahli pertanyaan:

Tabel 4. 6 Hasil Validasi Ahli Pertanyaan

No	Aspek yang dinilai	Skor Nomor Soal										Mean	Skor Max.	P (%)	Validasi
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10				
1.	Soal sesuai dengan tujuan pembelajaran Fikih balig	4	5	4	4	4	4	5	3	4	4	4,1	5	82	Sangat Valid
2.	Materi dalam soal sesuai dengan konsep Fikih balig yang benar	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	80	Valid
3.	Soal menuntut kemampuan berpikir sesuai tingkat perkembangan peserta didik	3	3	4	4	4	4	4	4	5	4	3,9	5	78	Valid
4.	Soal menggambarkan	5	4	5	4	3	4	3	4	4	5	4,1	5	82	Sangat Valid

	nilai-nilai Islam secara benar dan kontekstual														
5.	Pilihan jawaban tidak menyesatkan dan logis	4	5	4	4	4	4	4	4	3	4	5	80	Valid	
6.	Soal sesuai dengan konteks kehidupan sehari-hari remaja yang sedang balig	3	4	3	4	4	4	4	5	4	4	3,9	78	Valid	
7.	Kalimat dalam soal mudah dipahami oleh peserta didik	4	4	4	5	4	3	4	4	4	4	5	80	Valid	
8.	Tidak terdapat ambiguitas atau makna ganda dalam soal	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4,1	5	82	Sangat Valid	
9.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia	4	5	4	4	5	5	5	4	4	4	4,4	5	88	Sangat Valid
Jumlah											36,5	45	81,11	Sangat Valid	

Selanjutnya untuk mengetahui tingkat kevalidan dari soal yang dimasukkan dalam media, data di atas dianalisis secara kuantitatif dengan rumus berikut:

$$P(\%) = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

$$P(\%) = \frac{36,5}{45} \times 100$$

$$P(\%) = 0,8111 \times 100$$

$$P = 81,11\%$$

Dari analisis perhitungan data di atas, skor yang didapatkan dari penilaian validasi ahli pertanyaan adalah 81,11%. Artinya, soal

yang akan dimasukkan ke dalam media memiliki kategori kevalidan sangat valid karena berada di rentang 81% - 100% dan layak digunakan untuk uji coba. Namun validator memberikan masukan dan saran yaitu, meskipun soal telah memenuhi standar soal, beberapa soal dinilai sedikit tinggi tingkat berfikirnya bagi anak-anak. Akan tetapi hal tersebut tidak mengapa dan tidak perlu melakukan revisi.

b. Validasi Ahli Media

Seorang ahli yang menjadi validator pada validasi ahli media adalah Ibu Ainatul Mardhiyah, S.Kom, M.Cs. yang mempunyai ahli dalam bidang media pembelajaran. Berikut tabel hasil validasi ahli media:

Tabel 4. 7 Hasil Validasi Ahli Media

No.	Aspek yang dinilai	Skor	Skor Max.	P(%)	Validasi
1.	Kesesuaian media yang digunakan untuk siswa kelas IV SD/MI	5	5	100	Sangat Valid
2.	Pemilihan font mudah dibaca dan sesuai dengan kebutuhan siswa	4	5	80	Valid
3.	Penggunaan ukuran font dan huruf yang digunakan telah sesuai dan tepat	4	5	80	Valid
4.	Kombinasi warna yang digunakan tidak mengganggu penglihatan siswa	4	5	80	Valid
5.	Ilustrasi/gambar yang digunakan sesuai dengan materi balig	5	5	100	Sangat Valid
6.	Ilustrasi/gambar yang digunakan menarik perhatian siswa	5	5	100	Sangat Valid

7.	Ilustrasi/gambar yang digunakan berasal dari kehidupan sehari-hari siswa	5	5	100	Sangat Valid
8.	Penggunaan fitur-fitur media pembelajaran <i>Wayground</i> dapat mudah digunakan	5	5	100	Sangat Valid
9.	Petunjuk penggunaan <i>Wayground</i> mode kertas sudah jelas dan mudah diikuti	5	5	100	Sangat Valid
10.	Media dapat digunakan secara berulang	4	5	80	Valid
11.	Kertas QR menggunakan bahan yang awet sehingga tidak mudah rusak	4	5	80	Valid
12.	Kualitas cetakan kertas QR sangat baik	4	5	80	Valid
13.	Ukuran kertas QR praktis dan mudah dibawa/dimainkan di dalam kelas	5	5	100	Sangat Valid
14.	Ukuran kertas QR dapat dengan mudah di-scan oleh guru	5	5	100	Sangat Valid
Jumlah		64	70	91,42	Sangat Valid

Selanjutnya untuk mengetahui tingkat kevalidan media pembelajaran, data di atas dianalisis secara kuantitatif dengan rumus berikut:

$$P(\%) = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

$$P(\%) = \frac{64}{70} \times 100$$

$$P(\%) = 0,9142 \times 100$$

$$P = 91,42\%$$

Dari analisis perhitungan data di atas, skor yang didapatkan dari penilaian validasi ahli media adalah 91,42%. Artinya, media pembelajaran yang dikembangkan memiliki kategori kevalidan sangat valid karena berada di rentang 81% – 100% dan layak

digunakan untuk uji coba. Namun validator memberikan masukan dan saran yaitu, bahan kertas yang digunakan direvisi dengan bahan yang lebih tebal dan *glossy*.

2. Data Hasil Keefektifan Produk

Untuk mengetahui keefektifan media yang dikembangkan, peneliti melakukan analisis dengan menghitung nilai N-gain. Perumusannya adalah sebagai berikut:

$$N - Gain = \frac{(S_{post} - S_{pre})}{(S_{max} - S_{pre})}$$

Untuk hasil perhitungannya terdapat pada tabel berikut:

Tabel 4. 8 Hasil Perhitungan Nilai N-Gain

No	Pre Test	Post Test	SPost-SPre	Smax-Spre	Skor N-Gain	Skor N-Gain (%)
1	80	100	20	20	1,00	100,00
2	60	80	20	40	0,50	50,00
3	80	90	10	20	0,50	50,00
4	60	90	30	40	0,75	75,00
5	20	70	50	80	0,63	62,50
6	30	70	40	70	0,57	57,14
7	60	80	20	40	0,50	50,00
8	60	80	20	40	0,50	50,00
9	80	90	10	20	0,50	50,00
10	70	90	20	30	0,67	66,67
11	40	80	40	60	0,67	66,67
12	50	90	40	50	0,80	80,00
13	40	90	50	60	0,83	83,33
14	60	80	20	40	0,50	50,00
15	70	90	20	30	0,67	66,67
16	70	100	30	30	1,00	100,00
17	40	80	40	60	0,67	66,67
18	80	90	10	20	0,50	50,00
19	30	80	50	70	0,71	71,43
20	80	100	20	20	1,00	100,00
21	40	80	40	60	0,67	66,67
22	50	80	30	50	0,60	60,00
23	70	80	10	30	0,33	33,33
24	40	80	40	60	0,67	66,67

25	70	90	20	30	0,67	66,67
26	50	80	30	50	0,60	60,00
27	30	80	50	70	0,71	71,43
28	70	90	20	30	0,67	66,67
29	40	90	50	60	0,83	83,33
30	60	80	20	40	0,50	50,00
31	20	60	40	80	0,50	50,00
32	70	90	20	30	0,67	66,67
33	60	90	30	40	0,75	75,00
Mean	55,45	84,55	29,09	44,55	0,66	65,53

Dari analisis perhitungan data di atas, peneliti mengambil skor rata-rata untuk mengetahui keefektifan media secara keseluruhan. Hasil perhitungannya adalah sebagai berikut:

$$N - Gain = \frac{(S_{post} - S_{pre})}{(S_{max} - S_{pre})}$$

$$N - Gain = \frac{(84,55 - 55,45)}{(100 - 55,45)}$$

$$N - Gain = \frac{29,09}{44,55}$$

$$N - Gain = 0,66$$

Jadi, hasil yang didapatkan menunjukkan skor rata-rata N-gain adalah 0,66. Artinya, media pembelajaran yang dikembangkan memiliki kategori keefektifan sedang karena berada di rentang 0,30 – 0,70. Dengan nilai tersebut, maka media pembelajaran ini cukup efektif digunakan.

C. Revisi Produk

Setelah melakukan validasi kepada para ahli, selanjutnya peneliti melaksanakan tahap revisi produk. Dari ahli pertanyaan, soal tidak ada yang perlu direvisi. Selanjutnya dari validasi media, terdapat revisi yaitu agar mengubah bahan kertas yang sebelumnya menggunakan kertas HVS,

diganti dengan kertas yang lebih tebal dan *glossy*. Jadi peneliti merevisi bahan kertas menggunakan *art papper*.

Tabel 4. 9 Revisi Produk

Sebelum Revisi	Setelah Revisi	Deskripsi Revisi
		bahan kertas yang digunakan direvisi dengan bahan yang lebih tebal dan <i>glossy</i> .

BAB V

PEMBAHASAN

A. Pengembangan *Wayground* Mode Kertas Fikih Balig untuk Meningkatkan Hasil Belajar

Penelitian pengembangan dilakukan untuk menghasilkan suatu produk tertentu sekaligus menguji keefektifannya. Dalam bidang pendidikan, penelitian pengembangan dilaksanakan untuk merancang, menghasilkan, dan menguji kevalidan suatu produk pendidikan agar dapat digunakan secara optimal dalam kegiatan belajar mengajar.

Peneliti memilih mengembangkan media *Wayground* mode kertas pada pengembangan ini dikarenakan peneliti menemukan bahwa untuk merarik minat dan meningkatkan hasil belajar siswa bisa menggunakan pembelajaran berbasis game. Melihat masalah yng terjadi di MI Mazroatul Huda Banyuwangi adalah kurangnya antusias siswa selama proses pembelajaran dan beberapa siswa yang nilainya dibawah kriteria ketentuan minimal, maka media tersebut cocok untuk dikembangkan disini. Seperti pada penelitian Shela Hadri Dhuha, dkk., dengan menerapkan pembelajaran berbasis game menggunakan aplikasi *Quizizz* dapat mempengaruhi minat dan hasil belajar siswa.⁴²

Pada penelitian ini, penelitian pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan ADDIE. Model ADDIE dikenal sejak tahun 1990 yang dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda. Tahapan dalam model

⁴² Shela Hadri Dhuha and others, ‘Pengaruh Model Game Based Learning Menggunakan Aplikasi Quizizz Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Matematika’, 6 (2024), 775–84.

ini terdiri dari lima langkah yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (penerapan), serta *Evaluation* (evaluasi).⁴³ Hasil dari lima tahapan pengembangan *Wayground* mode kertas Fikih balig untuk meningkatkan hasil belajar adalah sebagai berikut.

1. Analisis

Tahap pertama yang dilakukan dalam proses pengembangan ini adalah analisis. Tahap analisis dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan dan permasalahan pembelajaran melalui observasi dan wawancara tidak terseruktur dengan guru di MI Mazroatul Huda. Hasil temuan menunjukkan bahwa antusiasme siswa rendah akibat metode pembelajaran yang monoton dan kurang variatif sehingga berdampak pada capaian belajar, termasuk beberapa nilai siswa yang berada di bawah KKM. Kondisi ini menuntut adanya inovasi pembelajaran melalui penggunaan media interaktif yang mampu meningkatkan minat, keterlibatan, dan hasil belajar siswa.

2. Perencanaan

Tahap kedua yang dilakukan adalah proses perencanaan. Pada tahap ini, peneliti merancang pengembangan media pembelajaran melalui serangkaian kegiatan yang meliputi pemilihan materi, penetapan tujuan pembelajaran, perancangan media, penyusunan soal, serta penyusunan instrumen validasi. Materi yang digunakan adalah Fikih kelas IV MI, dengan tujuan pembelajaran yang diidentifikasi berdasarkan modul ajar

⁴³ Fayrus and Slamet.

tahun ajaran 2025/2026. Setelah itu, peneliti mulai merancang konten materi, format tulisan, dan ilustrasi yang relevan untuk dimasukkan ke dalam *Wayground*. Selanjutnya, peneliti menyusun soal berbasis HOTS yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan memuat unsur panca cinta pada setiap butirnya. Dan terakhir, barulah penyusunan instrumen validasi berupa angket berskala lima dengan kolom saran untuk memperoleh masukan dari para ahli sebelum media diuji lebih lanjut.

3. Pengembangan

Tahap ketiga yaitu pengembangan yang diawali dengan melakukan validasi soal oleh ahli pertanyaan terlebih dahulu menggunakan angket penilaian yang telah disusun. Apabila hasil validasi belum memenuhi kriteria, soal direvisi hingga dinyatakan valid. Dari ahli soal, diberi komentar mengenai tingkat berpikir yang sedikit lebih tinggi untuk anak-anak, namun masih bisa diatasi, oleh karena itu tidak ada revisi. Dikarenakan tidak ada revisi dari ahli pertanyaan, maka selanjutnya soal dimasukkan ke dalam media *Wayground*. Setelah media selesai disusun, dilakukan validasi media oleh ahli media melalui angket yang sama prosedurnya dengan validasi soal. Revisi dilakukan berdasarkan masukan ahli yaitu disarankan untuk mengubah bahan kertas yang awalnya menggunakan kertas HVS untuk diganti menggunakan kertas yang lebih tebal dan *glossy* seperti dilaminasi atau menggunakan *art paper*.

4. Implementasi

Tahap keempat yang dilakukan adalah implementasi. Media yang telah dinyatakan valid oleh para ahli, selanjutnya dilakukan tahap implementasi pada siswa kelas IV MI Mazroatul Huda dengan melibatkan 33 peserta didik sebagai subjek uji coba. Kegiatan diawali dengan pemberian soal *pre-test* untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Kemudian peneliti menyiapkan media dan menjelaskan bagaimana cara penggunaan media. Selanjutnya, media *Wayground* mode kertas diterapkan dalam pembelajaran. Proses pengambilan nilai *post-test* dilakukan bersamaan dengan penerapan media tersebut.

5. Evaluasi

Tahap terakhir yang dilakukan adalah evaluasi. Hal ini diambil dari nilai validasi dan saran yang diberikan oleh para ahli. Lalu selanjutnya dari pengamatan peneliti selama penerapan media berlangsung. Dari sini, dapat dilihat siswa memiliki antusias yang tinggi terhadap hal baru dan membuat siswa lebih semangat selama proses pembelajaran. Hal tersebut juga berdampak baik untuk hasil belajar siswa yang dapat dilihat dari hasil *post-test* yang mengalami kenaikan. Oleh karena itu, media *Wayground* mode kertas ini valid dan layak digunakan untuk kedepannya.

Setelah tahap evaluasi berakhiran, maka penelitian pengembangan menggunakan model ADDIE ini telah selesai dilaksanakan. Jadi hasil penelitian pengembangan ini adalah berupa media *Wayground* mode kertas untuk pembelajaran Fikih balig kelas IV yang valid, layak, dan cukup efektif digunakan.

B. Tingkat Kevalidan *Wayground* Mode Kertas Fikih Balig untuk Meningkatkan Hasil Belajar

Proses validasi dilakukan untuk mendapatkan tingkat kevalidan suatu produk. Menurut Nieveen, suatu produk dikatakan valid apabila tingkat kesesuaianya dengan tujuan pengembangan benar-benar diperhatikan dan dipertimbangkan secara matang.⁴⁴ Maka dari itu, validasi dilakukan oleh para ahli yang sesuai dengan bidangnya. Pelaksanaannya dilakukan menggunakan instrumen angket berskala penilaian lima dan kolom saran untuk masukan dari para ahli. Jika hasil dari validasi memiliki skor rata-rata valid, maka produk akan dinyatakan valid dan layak untuk diimplementasikan pada tahap uji coba.

Pada penelitian ini, validasi yang dilakukan adalah validasi soal dan validasi media. Pada validasi soal, proses validasi dilakukan oleh seorang ahli pertanyaan yaitu bapak Ahmad Muhammin, S.Pd. yang merupakan guru Fikih kelas IV di MI Mazroatul Huda. Dari hasil validasi soal oleh validator, diperoleh nilai skor rata-rata dalam persen adalah 81,11%. Hal tersebut berarti soal yang akan digunakan untuk media *Wayground* mode kertas merupakan soal yang berada dikategori sangat valid karena berada di rentang 81% - 100% dan layak untuk diimplementasikan pada tahap uji coba.

Sedangkan pada validasi media, proses validasi dilakukan oleh seorang ahli media yaitu Ibu Ainatul Mardhiyah, S.Kom, M.Cs. yang

⁴⁴ L.B Mirnawati, M. N Faradita, and B. T Anggraenie, ‘Pengembangan Media Big Book Tema Kebersamaan Dalam Mendukung Pembelajaran Keterampilan Menyimak Siswa Kelas II Sekolah Dasar’, *Proceeding Umsurabaya*, 2023, 401–10.

mempunyai ahli dalam bidang media pembelajaran serta dosen mata kuliah pengembangan sumber dan media pembelajaran. Dari hasil validasi oleh validator, diperoleh nilai skor rata-rata dalam persen adalah 91,42%. Hal tersebut berarti media *Wayground* mode kertas yang dikembangkan ini berada di kategori sangat valid karena berada di rentang 81% - 100% dan layak untuk diimplementasikan pada tahap uji coba.

Dari paparan data diatas, dapat disimpulkan bahwa kedua skor dari hasil validasi berada di rentang 81% - 100%. Oleh karena itu, tingkat kevalidan Wayground mode kertas ini berada di tingkat sangat valid dan layak untuk diujicobakan kepada para siswa kelas IV di MI Mazroatul Huda Banyuwangi.

C. Tingkat Keefektifan *Wayground* Mode Kertas Fikih Balig untuk Meningkatkan Hasil Belajar

Tingkat keefektifan menurut Nieveen merupakan cerminan pengalaman belajar siswa serta capaian hasil belajarnya. Suatu media dianggap efektif apabila pemanfaatannya sejalan dengan tujuan pembelajaran, sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung secara optimal dan mencapai hasil yang diharapkan.⁴⁵

Untuk mengetahui keefektifan media yang dikembangkan, peneliti melakukan analisis dengan menghitung nilai N-gain. Nilai N-gain didapat dari perhitungan analisis skor *pre-test* dan *post-test*. Selanjutnya peneliti mengambil skor rata-rata untuk mengetahui keefektifan media secara

⁴⁵ Mirnawati, Faradita, and Anggraenie.

keseluruhan. Hasil yang didapatkan menunjukkan skor rata-rata N-gain adalah 0,66. Artinya, media pembelajaran yang dikembangkan memiliki kategori keefektifan sedang karena berada di rentang 0,30 – 0,70. Dengan nilai tersebut, maka media pembelajaran ini cukup efektif digunakan.

Karena media pembelajaran cukup efektif digunakan, maka media tersebut berarti juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal tersebut sejalan dengan penelitian penelitian Norema Ariani dkk., yang mengemukakan bahwa *Wayground* mode kertas merupakan media pembelajaran yang efektif dan mampu memberikan kontribusi pada peningkatan hasil belajar siswa. Selain itu, media ini juga sesuai digunakan dilingkungan sekolah yang memiliki keterbatasan fasilitas digital.⁴⁶

Dikarenakan hasil skor penjumlahan nilai N-gain yang berada di kategori sedang, maka dapat disimpulkan media *Wayground* mode kertas ini cukup efektif untuk meningkatkan hasil belajar pada materi Fikih balig siswa kelas IV di MI Mazroatul Huda Banyuwangi. Keefektifan media tersebut sejalan dengan teori konstruktivisme yang memandang belajar sebagai proses aktif dan dinamis, di mana peserta didik membangun pengetahuan pengetahuan melalui pengalaman dan interaksi. Dengan demikian, media *Wayground* mode kertas dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa serta mendukung terciptanya proses pembelajaran yang lebih bermakna.

⁴⁶ Jurnal Pendidikan and others, ‘Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Mode Kertas Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas VII Pada Materi Kalor Di SMPN 31 Banjarmasin’, 2.3 (2025), 290–94.

BAB VI

PENUTUP

A. Simpulan

Dari pemaparan hasil penelitian pengembangan *Wayground* mode kertas sebagai media pembelajaran Fikih balig untuk meningkatkan hasil belajar kelas IV di MI Mazroatul Huda Banyuwangi, maka dapat ditari Kesimpulan sebagai berikut:

1. Proses penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang menghasilkan media *Wayground* mode kertas untuk pembelajaran Fikih balig kelas IV yang valid, layak, dan cukup efektif digunakan. melalui tahapan analisis hingga evaluasi, media ini dirancang sesuai kebutuhan, divalidasi oleh para ahli, diujicobakan kepada siswa, dan terbukti dapat meningkatkan antusiasme serta hasil belajar siswa. Jadi, media ini dinilai mampu menjadi inovasi pembelajaran yang mendukung peningkatan kualitas proses belajar mengajar.
2. Tingkat kevalidan media *Wayground* mode kertas dilakukan melalui penilaian para ahli menggunakan angket berskala lima dan kolom saran. Validasi yang dilakukan adalah validasi soal dan media. Hasil validasi soal memperoleh skor 81,11% dan validasi media memperoleh skor 91,42%. Dengan demikian, baik soal maupun media *Wayground* mode kertas dinyatakan valid dan dapat digunakan untuk pelaksanaan uji coba dalam proses pengembangan.
3. Untuk mengetahui keefektifan media *Wayground* mode kertas, peneliti menghitung nilai N-gain dari skor *pre-test* dan *post-test*. Rata-rata N-

gain yang diperoleh adalah 0,66 yang termasuk kategori keefektifan sedang (0,30-0,70). Dengan demikian, media *Wayground* mode kertas Fikih balig yang dikembangkan dinilai cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan *Wayground* mode kertas sebagai media pembelajaran Fikih balig untuk meningkatkan hasil belajar kela IV di MI Mazroatul Huda Banyuwangi, terdapat beberapa saran dari proses pengembangan yaitu sebagai berikut:

1. Saran Pemanfaatan Produk

Bagi guru, media sebelumnya diuji coba dengan penilaian individu siswa. Jadi kedepannya guru dapat melakukan variasi dengan menerapkan media pada siswa secara berkelompok dengan memadukan metode pembelajaran yang sesuai.

Bagi siswa, media ini merupakan media pembelajaran berbasis permainan interaktif. jadi siswa diharapkan terlibat aktif dalam setiap sesi penggunaan media.

2. Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Media *Wayground* mode kertas untuk kedepannya dapat diperbaiki dari segi soal, desain, maupun variasi aktivitas agar lebih menarik dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran diberbagai mata pelajaran maupun tingkat kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, Rahman, Adhityo Kuncoro, Fajar Erlangga, and Vickry Ramdhan, ‘Pemanfaatan Aplikasi Kahoot! Dan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Gamifikasi’, *Jurnal Pendidikan Sains Dan Komputer*, 2 (2022), 92–102
- Al-Qur'an Dan Terjemahnya* (Jakarta Pusat: Al Mubarok, 2018)
- Anafi, Khoirul, Iskandar Wiryokusumo, and Ibut Priono Leksono, ‘Pengembangan Media Pembelajaran Model Addie Menggunakan Software Unity 3D’, *Jurnal Education and Development*, 9 (2021), 433–38
- Ani Daniyati, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, and Usep Setiawan, ‘Konsep Dasar Media Pembelajaran’, *Journal of Student Research*, 1 (2023), 282–94
- Artama, Syaputra, Andi Fitriani Djollong, Leli Hasanah Lubis, Riska Yulianti, Herinda Mardin, Muhammad Buchori Ibrahim, and others, *Evaluasi Hasil Belajar* (Deli Serdang: PT. Mifandi Mandiri Digital, 2023)
- Astiti, Kadek Ayu, Baiq Azmi Sukro Yanti, Ni Made Ayu Suryaningsih, Suryati Christiani Endah Poerwanti, Laxmi Zahara, and I Komang Wisnu Budi Wijaya, *Teori Psikologi Konstruktivisme* (Badung: Nilacakra, 2024)
- Branch, Robert Maribe, *Instructional Design: The ADDIE Approach* (New York: Springer, 2009)
- Dermawan, Dwi Ardy, Alfitrah Ramadhan, Universitas Islam Negeri Sumatera, and Utara Medan, ‘Pembelajaran Matematika Melalui Media Game Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa’, *ALACRITY: Journal Of Education*, 4 (2024), 381–90

Dhuha, Shela Hadri, Nani Kurniati, Ulfa Lu, Harry Soepriyanto, Pendidikan Matematika, and Universitas Mataram, ‘Pengaruh Model Game Based Learning Menggunakan Aplikasi Quizizz Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Matematika’, 6 (2024), 775–84

Dwi Kurniawan, Ananta, Sutrisno Sahari, and Endang Sri Astutik, ‘Quizizz Mode Kertas: Upaya Tingkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V Di SDN Bangsal 3’, *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2 (2025), 9

Fatimah, Oryza Lisativani, Abdul Halim Fathani, and Waekhodiyoh Awae, ‘Analisis Peningkatan Minat Belajar Siswa Melalui Penerapan Model Game-Based Learning’, *Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran*, 4 (2024), 73–83

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

Gafrawi, and Mardianto, ‘Konsep Pembelajaran Fikih Di Madrasah Aliyah’, *Al-Gazali Journal of Islamic Education*, 2 no.1 (2023), 79

Gunawan, Gunawan, and Selamat Pasaribu, ‘Alat Dan Media Pembelajaran Dalam Perspektif Tafsir Al-Misbah’, *Fikroh: Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Islam*, 15 (2022), 86–106

Gusmawan, Muhammad Jarnawi, ‘Pengembangan Game Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Fisika Siswa Materi Fluida Dinamis Kelas XI MIPA MAN 1 Kota Palu’, *Jurnal Pendidikan Fisika Tadulako Online*, 9 (2021), 97–104

Hidayat, Fitria, and Muhamad Nizar, ‘Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam’, *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*,

1 (2021), 28–38

Kaniawati, Elsa, Meisya Edlina Mardani Mardani, Shania Nada Lestari, Ulan

Nurmilah, and Usep Setiawan, ‘Evaluasi Media Pembelajaran’, *Journal of Student Research (JSR)*, 1 (2023), 18–32

Maryani, Maryani, and Andriana Marsianti, ‘Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Pembelajaran Daring Ipa Berbantuan Media Quiziz’, *Scientia: Jurnal Hasil Penelitian*, 6 (2021), 1–6

Maulidina, Mochammad, Susilaningsih Susilaningsih, and Zainul Abidin, ‘Pengembangan Game Based Learning Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar’, *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran) Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 4 (2018), 113–18

Mirnawati, L.B, M. N Faradita, and B. T Anggraenie, ‘Pengembangan Media Big Book Tema Kebersamaan Dalam Mendukung Pembelajaran Keterampilan Menyimak Siswa Kelas II Sekolah Dasar’, *Proceeding Umsurabaya*, 2023, 401–10

Mubarak, Ahmad Zaki, Ahmad Dzaky, and Syahrani Syahrani, ‘Implementasi Model PBL Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fikih’, *Al Madrasah Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 8 (2024), 1097

Muniroh, Siti Nurul Anjumil, *Fikih MI Kelas IV* (Jakarta: Direktorat KSKK Madrasah, Direktorat Jendral Pendidikan Islam, Kementerian Agama RI, 2020)

N.F., Ikhlasul Amalia, Maria Veronika Roesminingsih, and Muhammad Turhan Yani, ‘Pengembangan LKPD Interaktif Berbasis Liveworksheet Untuk

Meningkatkan Hasil Belajar IPS Sekolah Dasar', *Jurnal Basicedu*, 6 (2022), 8153–62

Nurhasanah, Fiqri, IbnuDin IbnuDin, and Ahmad Syathori, 'Konsep Pendidikan Menurut Buya Hamka Dan Relevansinya Dengan Pendidikan Islam Kontemporer', *Journal Islamic Pedagogia*, 3 (2023), 176–95

Pagarra, Hamzah, Ahmad Syawaluddin, Wawan Krismanto, and Sayidiman, *Media Pembelajaran*, Badan Penerbit UNM, 2022

Pamungkas, M.A., Raharjo, T.J., 'Pengaruh Penggunaan Quizizz Paper Mode Terhadap Penilaian Formatif Dan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas VI Dalam Kurikulum Merdeka Sekolah Dasar', *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 4 (2024), 12449–60

Pendidikan, Jurnal, Teknologi Terapan, Norema Ariani, Ratna Yulinda, and Yasmine Khairunnisa, 'Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Mode Kertas Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas VII Pada Materi Kalor Di SMPN 31 Banjarmasin', 2 (2025), 290–94

Permana, B. S, L. A Hazizah, and Y. T Herlambang, 'Teknologi Pendidikan: Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Di Era Digitalisasi', *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 4 (2024), 19–28

Purwanto, Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2021)

Rahimi, Rahimi, 'Konsep Media Pembelajaran Dalam Perspektif Al-Quran', *Ilmunya: Jurnal Studi Pendidikan Agama Islam*, 3 (2021), 87–101

Rahman, Abd, Sabhayati Asri Munandar, Andi Fitriani, Yuyun Karlina, and

- Yumriani, ‘Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan Dan Unsur-Unsur Pendidikan’, *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2 (2022), 1–8
- Ricardo, and Rini Intanssari Meilani, ‘Impak Minat Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa (The Impacts of Students’ Learning Interest and Motivation on Their Learning Outcomes)’, *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1 (2017), 79–92
- Saripuddin, *Pandangan Ilmu Fikih Dalam Perspektif Pendidikan Islam* (Malang: Literasi Nusantara Abadi, 2024)
- Siregar, Halimah Tusaddiyah, ‘Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Dalam Pembelajaran PAI’, *Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 2 (2024), 215–26
- Sodiqin, Ali, *Fiqh Ushul Fiqh* (Yogyakarta: Beranda Publishing, 2012)
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2013)
- Suyadnya, I Dewa Putu, and I Putu Suarnaya, ‘Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Mode Pembelajaran Games Based Learning Berbantuan Quizizz Mode Kertas’, *Metta : Jurnal Ilmu Multidisiplin*, 5 (2025), 1–14
- Torasila, Dirgahayu, B Baderiah, and Aisyah Raswi Saputri, ‘Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Aplikasi Kinemaster Materi Gaya Kelas IV SDN 10 Tomarundung’, *Jurnal Pendidikan Refleksi*, 12 (2024), 311
- Wahab, Gusnarisib, and Rosnawati, *Teori-Teori Belajar Dan Pembelajaran* (Indramayu: Penerbit Adab, 2020)

LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
JalanGajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
<http://fitk.uin-malang.ac.id> email : fitk@uin_malang.ac.id

Nomor : 4057/Un.03.1/TL.00.1/11/2025 11 November 2025
Sifat : Penting
Lampiran : -
Hal : Izin Penelitian

Kepada

Yth. Kepala MI Mazro'atul Huda Banyuwangi
di
Banyuwangi

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

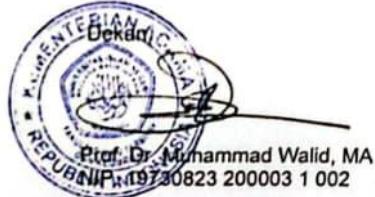
Dengan hormat, dalam rangka menyelesaikan tugas akhir berupa penyusunan skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama	:	Dzuriyatul Husniyah
NIM	:	210101110113
Jurusan	:	Pendidikan Agama Islam (PAI)
Semester - Tahun Akademik	:	Ganjil - 2025/2026
Judul Skripsi	:	Pengembangan Wayground Mode Kertas sebagai Media Pembelajaran Fikih Balig untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kelas IV di MI Mazroatu Huda Banyuwangi
Lama Penelitian	:	November 2025 sampai dengan Januari 2026 (3 bulan)

diberi izin untuk melakukan penelitian di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu.

Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik di sampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.



Tembusan :

1. Yth. Ketua Program Studi PAI
2. Arsip

Lampiran 2 Surat Keterangan Selesai Penelitian



PENGURUS CABANG NAHDLATUL ULAMA' BANYUWANGI
LEMBAGA PENDIDIKAN MA'ARIF NU
MI. MAZRO'ATUL HUDA
NSM. 111235100193 . NPSN. 60716055
TERAKREDITASI B

Dsn. Damtelu, Ds. Kedunggebang, Kec. Tegaldlimo, Kab. Banyuwangi



SURAT KETERANGAN TELAH MELAKUKAN PENELITIAN

Nomer : 183/ MI.MH/193/XI/2025

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : SUBAWI,S.Pd
NIP : -
Pangkat dan Golongan : IV/a (impassing)
Jabatan : Kepala Madrasah
Dengan ini menerangkan bahwa mahasiswa dengan identitas :
Nama : Dzuriyatul Husniyah
NIM : 210101110113
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Benar-benar telah melakukan penelitian di MI Mazro'atul Huda ,untuk memperoleh data dalam rangka penyusunan Sekripsi yang berjudul :

"Pengembangan Wayground Mode Kertas sebagai Media Pembelajaran Fikih Balig untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kelas IV di MI Mazroatu Huda".

Penelitian dilakukan pada bulan Oktober 2025 – Nopember 2025 dan hasil penelitian tersebut sudah sesuai dengan kondisi Riil di Madrasah.

Demikian surat keterangan ini dibuat dan diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.



Lampiran 3 Hasil Validasi Ahli Pertanyaan

INSTRUMEN VALIDASI MEDIA WAYGROUND MODE KERTAS FIKIH MATERI BALIG

Penyusun : Dzuriyatul Husniyah
Judul Penelitian : Pengembangan Wayground Mode Kertas Sebagai Media Pembelajaran Fikih Balig Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kelas IV di MI Mazroatul Huda Banyuwangi
Dosen Pembimbing : Dr. Laily Nur Arifah, M.Pd.I

A. Pengantar

Sehubungan dengan adanya pelaksanaan pengembangan Wayground mode kertas sebagai media pembelajaran Fikih balig untuk meningkatkan hasil belajar kelas IV di MI Mazroatul Huda Banyuwangi, maka peneliti bermaksud melakukan proses validasi soal. Dengan ini, peneliti memohon kesediaan Bapak/Ibu untuk berpartisipasi mengisi angket berikut sebagai validator soal. Tujuan dari pengisian angket ini adalah untuk menilai tingkat kesesuaian dan kelayakan soal yang digunakan dengan tujuan pembelajaran Fikih pada materi balig. Data dan masukan yang diperoleh dari angket ini akan digunakan sebagai bahan penyempurnaan media pembelajaran, agar nantinya dapat dimanfaatkan secara optimal dalam kegiatan belajar mengajar. Sebelumnya, atas kesediaan dan partisipasi Bapak/Ibu sebagai validator soal, peneliti mengucapkan terima kasih.

Nama : AHMAD MUHAIMN,S.Pd
NIP : -
Instansi : MI Mazroatul Huda
Pendidikan : SI
Alamat : DAMTELU, KEDUNGGEBANG,TEGALDLIMO, BANYUWANGI

B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Membaca serta mencermati dengan teliti isi dan tampilan soal.
2. Lembar validasi ini diisi oleh guru mata pelajaran Fikih.
3. Berikan penilaian dengan memberi nilai skor pada kolom skor penilaian soal yang dinilai sesuai kategori penilaian berikut:

Keterangan	Skor
Tidak Baik	1
Kurang Baik	2

Cukup	3
Baik	4
Sangat Baik	5

4. Angka pada kolom soal mewakili tiap butir soal yang terlampir
5. Angka pada kolom skor penilaian soal mewakili instrumen penilaian
6. Apabila ada masukan atau saran, Bapak/Ibu dapat menuliskannya pada lembar yang telah disediakan.

C. Instrumen Penilaian

1. Soal sesuai dengan tujuan pembelajaran Fikih balig
2. Materi dalam soal sesuai dengan konsep Fikih balig yang benar
3. Soal menuntut kemampuan berpikir sesuai tingkat perkembangan peserta didik
4. Soal menggambarkan nilai-nilai Islam secara benar dan kontekstual
5. Pilihan jawaban tidak menyesatkan dan logis
6. Soal sesuai dengan konteks kehidupan sehari-hari remaja yang sedang balig
7. Kalimat dalam soal mudah dipahami oleh peserta didik
8. Tidak terdapat ambiguitas atau makna ganda dalam soal
9. Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia

D. Tabel Penilaian

Tujuan Pembelajaran	Soal	Panca Cinta	Skor Aspek Penilaian								
			1	2	3	4	5	6	7	8	9
Memahami makna dan tanda-tanda balig laki-laki dan perempuan.	1	Cinta kepada Tuhan Yang Maha Esa	4	4	3	5	4	3	4	5	4
Memahami konsekuensi balig terhadap kewajiban syariat.	2	Cinta kepada Tuhan Yang Maha Esa	5	4	3	4	5	4	4	4	5
	3	Cinta kepada Tuhan Yang Maha Esa	4	4	4	5	4	3	4	4	4
	4	Cinta kepada Ilmu Pengetahuan	4	4	4	4	4	4	5	4	4
	5	Cinta kepada Diri Sendiri dan Sesama	4	4	4	3	4	4	4	4	8
Mengidentifikasi hikmah tanda-tanda balig dan konsekuensinya dalam pelaksanaan ibadah.	6	Cinta kepada Diri Sendiri dan Sesama	4	4	4	4	4	4	3	4	5
	7	Cinta kepada Tuhan Yang Maha Esa	5	4	4	3	4	4	4	4	5
Memahami konsekuensi balig terhadap kewajiban	8	Cinta kepada Tuhan Yang Maha Esa	3	4	4	4	4	5	4	4	4
	9	Cinta kepada Diri	4	4	5	4	4	4	4	4	4

syarat		Sendiri dan Sesama					
Menuliskan/mem-presentasikan cerita pengalaman tanda-tanda balig	10	Cinta kepada Diri Sendiri dan Sesama	4	4	4	5	3

E. Kesimpulan

Soal untuk media pembelajaran *Waygrowd* mode kertas pada mata pelajaran Fikih halig ini dinyatakan (harap lingkari nomor sebagai jawaban)

1. Tidak Valid, maka belum bisa digunakan.
2. Kurang Valid, dapat digunakan namun memerlukan banyak perbaikan
3. Cukup Valid, dapat digunakan dengan perbaikan.
4. Valid, dapat digunakan dengan sedikit perbaikan.
5. Sangat Valid, siap digunakan tanpa perlu perbaikan

F. Saran

Mohon Bapak/Ibu berkenan menuliskan poin-poin revisi di bawah ini dan atau langsung mencantumkannya pada bagian yang perlu diperbaiki.

Standar memenuhi standar soal ada beberapa soal yang terlalu tinggi letrel kritis berpikirnya anak-anak

Banyuwangi, 2025
Validator Soal

Ahmad Muhammin, S.Pd.



Lampiran 4 Hasil Validasi Ahli Media

INSTRUMEN VALIDASI MEDIA WAYGROUND MODE KERTAS FIKIH MATERI BALIG UNTUK AHLI DESAIN PRODUK

Penyusun : Dzuriyatul Husniyah
Judul Penelitian : Pengembangan *Wayground* Mode Kertas Sebagai Media Pembelajaran Fikih Balig Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kelas IV di MI Mazroatul Huda Banyuwangi
Dosen Pembimbing : Dr. Laily Nur Arifa, M.Pd.I

A. Pengantar

Sehubungan dengan adanya pelaksanaan pengembangan *Wayground* mode kertas sebagai media pembelajaran Fikih balig untuk meningkatkan hasil belajar kelas IV di MI Mazroatul Huda Banyuwangi, maka peneliti bermaksud melakukan proses validasi media pembelajaran. Dengan ini, peneliti memohon kesediaan Bapak/Ibu untuk berpartisipasi mengisi angket berikut sebagai validator ahli desain produk. Tujuan dari pengisian angket ini adalah untuk menilai tingkat kesesuaian dan kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan dengan tujuan pembelajaran Fikih pada materi balig. Data dan masukan yang diperoleh dari angket ini akan digunakan sebagai bahan penyempurnaan media pembelajaran, agar nantinya dapat dimanfaatkan secara optimal dalam kegiatan belajar mengajar. Sebelumnya, atas kesediaan dan partisipasi Bapak/Ibu sebagai validator ahli desain produk, peneliti mengucapkan terima kasih.

Nama : Ainatul Mardhiyah, M.Cs
NIP : 2000 1986 03 30 2020 122003
Instansi :
Pendidikan :
Alamat :

B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Membaca serta mencermati dengan teliti isi dan tampilan media.
2. Lembar validasi ini diisi oleh pakar atau ahli media.
3. Berikan penilaian dengan memberi tanda (✓) pada kolom aspek yang dinilai sesuai kategori penilaian berikut:

Keterangan	Skor
Tidak Baik	1
Kurang Baik	2

Cukup	3
Baik	4
Sangat Baik	5

4. Apabila ada masukan atau saran, Bapak/Ibu dapat menuliskannya pada lembar yang telah disediakan.

C. Tabel Penilaian

No.	Aspek Penilaian	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Kesesuaian media yang digunakan untuk siswa kelas IV SD/MI					✓
2.	Pemilihan font mudah dibaca dan sesuai dengan kebutuhan siswa				✓	
3.	Penggunaan ukuran font dan huruf yang digunakan telah sesuai dan tepat				✓	
4.	Kombinasi warna yang digunakan tidak mengganggu penglihatan siswa				✓	
5.	Ilustrasi/gambar yang digunakan sesuai dengan materi balig					✓
6.	Ilustrasi/gambar yang digunakan menarik perhatian siswa					✓
7.	Ilustrasi/gambar yang digunakan berasal dari kehidupan sehari-hari siswa					✓
8.	Penggunaan fitur-fitur media pembelajaran <i>Wayground</i> dapat mudah digunakan					✓
9.	Petunjuk penggunaan <i>Wayground</i> mode kertas sudah jelas dan mudah diikuti					✓
10.	Media dapat digunakan secara berulang				✓	
11.	Kertas QR menggunakan bahan yang awet sehingga tidak mudah rusak				✓	
12.	Kualitas cetakan kertas QR sangat baik				✓	
13.	Ukuran kertas QR praktis dan mudah dibawa/dimainkan di dalam kelas					✓
14.	Ukuran kertas QR dapat dengan mudah di-scan oleh guru					✓

D. Kesimpulan

Media pembelajaran *Wayground* mode kertas pada mata pelajaran Fikih balig ini dinyatakan (harap lingkari nomor sebagai jawaban):

1. Tidak Valid, maka belum bisa digunakan.

2. Kurang Valid, dapat digunakan namun memerlukan banyak perbaikan.
3. Cukup Valid, dapat digunakan dengan ~~sedikit~~ perbaikan.
④ Valid, dapat digunakan ^{dengan sedikit} ~~tanpa~~ perbaikan.
5. Sangat Valid, siap digunakan tanpa perlu perbaikan.

E. Saran

Mohon Bapak/Ibu berkenan menuliskan poin-poin revisi di bawah ini dan/atau langsung mencantumkannya pada bagian yang perlu diperbaiki.

Ganti bahan kertas. Revisi lebih tebal dan glossy..
.....
.....
.....

Malang, 13 November 2025

Validator Ahli Media

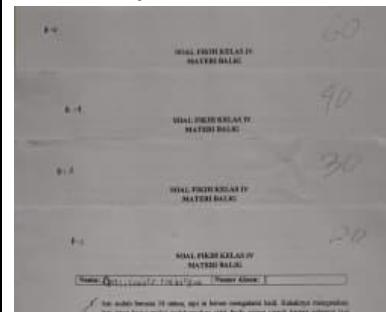

Amatur Mardhiyah

Lampiran 5 Pedoman Wawancara

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimana kondisi kelas selama pembelajaran?	Pada saat proses pembelajaran, ketika hanya menggunakan media buku ajar dan papan tulis, beberapa siswa ada yang memperhatikan guru dan ada juga yang tidak. Siswa juga terlihat mana yang antusias ketika pembelajaran berlangsung dan juga yang tidak terlihat antusias.
2.	Apa yang menjadi kendala atau keterbatasan saat proses pembelajaran?	Salah satu yang menjadi kendala adalah kurangnya ketertarikan siswa pada beberapa materi suatu mapel dan media pembelajaran yang terbatas. Jadi meskipun di lab bahasa terdapat media yang memadai, tapi tidak setiap hari siswa bisa berkunjung ke lab bahasa.
3.	Bagaimana karakteristik siswa dalam mengikuti proses pembelajaran?	Siswa memiliki karakteristik yang bermacam-macam. Ada yang pendiam, ada yang sering ramai sendiri dan lain-lain. Namun mereka akan antusias ketika guru membawakan suatu hal yang berbeda ketika proses pembelajaran tersebut. Contohnya saat diajak keluar ruangan atau ke lab bahasa, bisa juga tetap di ruang kelas dengan membawa proyektor. Intinya mereka tidak suka hal yang menurut mereka berjalan seperti sebelum-sebelumnya.
4.	Apakah sebelumnya proses pembelajaran pernah menggunakan permainan atau media interaktif?	Untuk menambahkan permainan biasanya terbatas pada mata pelajaran tertentu dan biasanya di luar kelas. Untuk media interaktif sepertinya siswa belum pernah diajak untuk menggunakan media interaktif.

Lampiran 6 Pedoman Observasi

No	Aspek yang Diamati	Indikator	Keterangan
1.	Metode pembelajaran	Cara guru menyampaikan materi	Ketika dalam kelas guru lebih sering menggunakan metode yang sama ketika mengajar sehingga siswa ada yang tidak merespon ketika guru melakukan interaksi dengan siswa.
2.	Penggunaan media pembelajaran	Jenis media yang digunakan	Guru terbiasa menggunakan media papan tulis dan buku ajar saja karena ketika mau memakai media seperti proyektor atau laptop akan memakan waktu
3.	Suasana kelas	Kondisi kelas saat pembelajaran	Suasana kelas relatif kondusif, namun pembelajaran terasa monoton sehingga belum mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Terkadang tidak semua siswa merespon ketika diberi pertanyaan oleh guru. Ada juga siswa yang seperti pada dunianya sendiri atau bermain sendiri dengan temannya. Ketika diberi pertanyaan, siswa bisa menjawab pertanyaan tersebut meskipun terkadang ada yang belum tepat atau hanya asal jawab. Ada juga siswa yang cuek saja tidak menjawab. Dan ada juga siswa yang malu-malu dalam menjawab soal.
4.	Hasil belajar awal	Pencapaian nilai siswa	Beberapa siswa masih memiliki nilai yang berada dibawah kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu 75. Masih ada siswa yang nilainya 60, 40, bahkan 20.

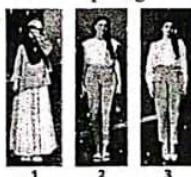


Lampiran 7 Soal Tes

SOAL FIKIH KELAS IV MATERI BALIG

Nama:	Nomor Absen:
-------	--------------

1. Ani sudah berusia 14 tahun, tapi ia belum mengalami haid. Kakaknya mengatakan, Ani tetap harus mulai melaksanakan salat fardu secara penuh karena sebentar lagi akan dianggap balig menurut ilmu fikih. Tanda balig yang dimaksud oleh kakak Ani berdasarkan usia adalah
 - a. Sudah bisa membedakan baik dan buruk.
 - b. Sudah berusia minimal 9 tahun.
 - c. Sudah berumur 15 tahun (menurut hitungan Hijriah/Syamsiah).
 - d. Sudah tumbuh bulu-bulu halus di bagian tubuh tertentu.
2. Andi dan Budi berusia 10 tahun. Andi sudah pernah mimpi basah saat tidur, sedangkan Budi belum. Menurut syariat Islam, siapakah yang sudah diwajibkan untuk salat lima waktu dan dicatat dosa-dosanya jika berbuat salah?
 - a. Keduanya, karena sudah berusia 10 tahun.
 - b. Andi, karena sudah mengalami tanda balig yang jelas.
 - c. Budi, karena anak laki-laki balig di usia 15 tahun.
 - d. Keduanya belum, karena harus menunggu berusia 15 tahun.
3. Perhatikan pada gambar!



Rani baru saja mengalami haid di umur 10 tahun. Maka pakaian yang tepat setelah ia mengalami balig adalah

- a. Yang pertama karena menutup seluruh aurat.
- b. Yang kedua karena biasanya juga seperti itu.
- c. Yang ketiga karena celana dan bajunya panjang.
- d. Yang kedua dan ketiga karena masih kecil.

4. Perhatikan pernyataan berikut!

1. Puasa
2. Berdzikir
3. Membaca Al-Qur'an
4. Membara Al-Qur'an

Berdasarkan pernyataan tersebut, manakah yang diperbolehkan bagi seseorang yang sedang haid dan mimpi basah?

- a. 1 dan 2.
- b. 3 dan 4.
- c. 1 dan 3.
- d. 2 dan 4.

5. Balig menjadikan seseorang disebut Mukallaf, yaitu orang yang dibebani hukum syar'iat. Selain salat dan puasa, konsekuensi balig yang berkaitan dengan sikap sehari-hari adalah
- Bebas melakukan apa saja karena sudah dewasa.
 - Hanya wajib mengikuti perintah orang tua saja.
 - Menjauhi semun larangan Allah, seperti berbohong dan mencuri.
 - Boleh bergaul dengan siapa saja tanpa batas.
6. Allah mewajibkan kita untuk puasa Ramadhan setelah balig. Hikmah utama dari kewajiban puasa Ramadhan adalah
- Agar kita merasakan haus dan lapar saja.
 - Agar kita bisa berlibur di siang hari.
 - Melatih diri menahan hawa nafsu (lapar, marah) dan menjadi lebih disiplin.
 - Untuk mengurangi berat badan setelah banyak makan.
7. Ketika balig, kita sudah dicatat amal baik dan buruknya. Hal ini menjadi hikmah yang sangat besar bagi kita. Sikap yang paling benar berdasarkan hikmah pencatatan amal adalah
- Beribadah hanya ketika dilihat orang.
 - Tidak peduli karena malaikat tidak terlihat.
 - Selalu berusaha berbuat baik dan menghindari perbuatan dosa, di mana pun berada.
 - Hanya fokus pada belajar dan melupakan ibadah.
8. Ketika seseorang telah balig, maka ia memiliki kewajiban yang harus dilaksanakan. Kewajiban tersebut kecuali?



a. Menutup aurat



b. Puasa Ramadhan



c. Sholat Jardhu



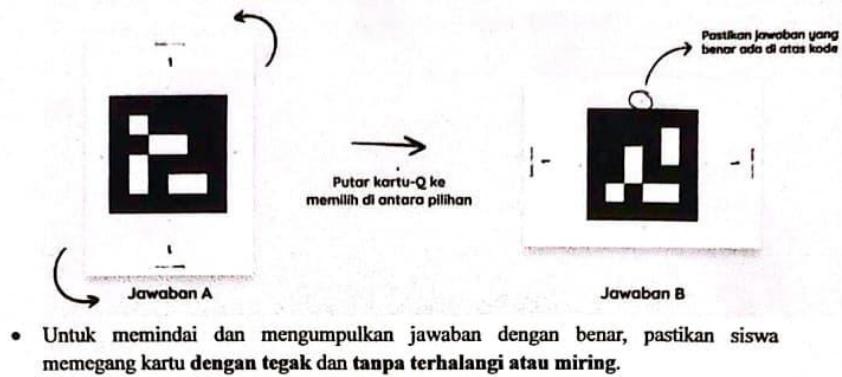
d. Berdoa

9. Rizki baru saja balig. Ia senang karena sekarang ia dianggap dewasa. Ia berpikir: "Aku sudah besar, aku tidak perlu lagi mendengarkan nasihat orang tua, aku bisa mengambil keputusan sendiri." Pernyataan Rizki di tersebut adalah
- Benar, karena balig artinya sudah dewasa dan mandiri.
 - Salah, karena balig justru menambah kewajiban untuk lebih menghormati dan menaati orang tua.
 - Benar, karena kewajiban setelah balig hanya salat dan puasa.
 - Salah, karena ia harus menunggu hingga usia 18 tahun.
10. Ahmad ingin memberi tahu temannya, Bima, bahwa Bima sudah balig karena baru saja mimpi basah. Namun, Ahmad tahu Bima anak yang pemalu. Cara Ahmad menyampaikan hal penting ini yang paling bijak dan santun adalah
- Berteriak di depan kelas: "Bima, kamu sudah balig!".
 - Menulis di papan tulis tentang tanda-tanda balig Bima.
 - Mengajak Bima bicara berdua dengan lembut dan menjaga rahasia Bima.
 - Menceritakan pengalaman Bima kepada semua teman sekelas.

Lampiran 8 Petunjuk Penggunaan QR Code Wayground

PETUNJUK PENGGUNAAN KARTU QR UNTUK WAYGROUND MODE KERTAS

- Setiap kartu memiliki nomor siswa yang berbeda-beda sesuai urutan presensi, untuk memudahkan Guru melakukan penilaian.
- Untuk menjawab menggunakan Kartu QR, siswa harus memutar kartu sesuai dengan jawaban yang tepat.



- Untuk memindai dan mengumpulkan jawaban dengan benar, pastikan siswa memegang kartu dengan tegak dan **tanpa terhalangi atau miring**.



*Tips

- Anda dapat menggunakan kartu QR untuk game berikutnya. Tidak perlu mencetak lagi
- Kartu QR yang dilaminasi akan bertahan lebih lama

Lampiran 9 Dokumentasi Penelitian



Lampiran 10 Lembar Bimbingan



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
Jalan Gajayana Nomor 50, Telepon (0341) 551354, Fax. (0341) 572533
Website: <http://www.uin-malang.ac.id> Email: Info@uin-malang.ac.id

JURNAL BIMBINGAN SKRIPSI/TESIS/DISERTASI

IDENTITAS MAHASISWA

NIM : 210101110113
Nama : DZURIYATUL HUSNIYAH
Fakultas : ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jurusan : PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
Dosen Pembimbing 1 : Dr. LAILY NUR ARIFA,M.Pd.I
Dosen Pembimbing 2 :
Judul Skripsi/Tesis/Disertasi : PENGEMBANGAN WAYGROUND MODE KERTAS SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN FIKIH BALIG UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KELAS IV DI MI MAZROATUL HUDA BANYUWANGI

IDENTITAS BIMBINGAN

No	Tanggal Bimbingan	Nama Pembimbing	Deskripsi Proses Bimbingan	Tahun Akademik	Status
1	20 Desember 2024	Dr. LAILY NUR ARIFA,M.Pd.I	Mengkonsultasikan judul proposal skripsi dengan menjelaskan secara singkat bagaimana rancangan yang akan dibuat kedepannya.	Ganjil 2024/2025	Sudah Dikoreksi
2	01 September 2025	Dr. LAILY NUR ARIFA,M.Pd.I	Menyerahkan hasil dari mengerjakan bab 1 dan menerima saran agar mengganti metode penelitian dan judul penelitian agar lebih sesuai dengan yang dilingkinkan.	Ganjil 2025/2026	Sudah Dikoreksi
3	15 September 2025	Dr. LAILY NUR ARIFA,M.Pd.I	Mengkonsultasikan hasil dari perubahan metode penelitian dan judul penelitian serta hasil revisi dari bab 1 dan menyerahkan hasil pengerjaan bab 2.	Ganjil 2025/2026	Sudah Dikoreksi
4	23 September 2025	Dr. LAILY NUR ARIFA,M.Pd.I	Menyerahkan hasil dari revisi bab 2 serta mengkonsultasikan bagaimana proses rutinitas proses penelitian dalam metode pengembangan untuk mengerjakan bab 3.	Ganjil 2025/2026	Sudah Dikoreksi
5	03 Oktober 2025	Dr. LAILY NUR ARIFA,M.Pd.I	Menyerahkan hasil dari pengerjaan bab 3 serta mengkonsultasikan hal-hal apa saja yang sekitarnya perlu diperhatikan atau ditambahi.	Ganjil 2025/2026	Sudah Dikoreksi
6	09 Oktober 2025	Dr. LAILY NUR ARIFA,M.Pd.I	Menyerahkan hasil akhir dari revisi keseluruhan bab 1, 2 dan 3 serta proses persetujuan untuk melakukan ujian seminar proposal.	Ganjil 2025/2026	Sudah Dikoreksi
7	10 November 2025	Dr. LAILY NUR ARIFA,M.Pd.I	Mengkonsultasikan instrumen untuk pengelian penilaian validasi produk pengembangan oleh para ahli.	Ganjil 2025/2026	Sudah Dikoreksi
8	14 November 2025	Dr. LAILY NUR ARIFA,M.Pd.I	Mengkonsultasikan hal-hal yang perlu diperhatikan ketika akan melakukan proses implementasi produk pengembangan kepada subjek uji coba.	Ganjil 2025/2026	Sudah Dikoreksi
9	25 November 2025	Dr. LAILY NUR ARIFA,M.Pd.I	Menyerahkan hasil dari pengerjaan bab proses pengembangan dan mengkonsultasikan prihal hasil dari proses implementasi di sekolah.	Ganjil 2025/2026	Sudah Dikoreksi
10	01 Desember 2025	Dr. LAILY NUR ARIFA,M.Pd.I	Menyerahkan hasil dari revisi bab 4 dan mengkonsultasikan hasil dari pengerjaan bab 5.	Ganjil 2025/2026	Sudah Dikoreksi
11	04 Desember 2025	Dr. LAILY NUR ARIFA,M.Pd.I	Menyerahkan hasil dari revisi bab 5 dan pengecekan dari bab 1 sampai akhir. Serta mengkonsultasikan pemberkasan untuk melengkapi lampiran skripsi.	Ganjil 2025/2026	Sudah Dikoreksi
12	10 Desember 2025	Dr. LAILY NUR ARIFA,M.Pd.I	Pemeriksaan naskah skripsi beserta persyaratan yang harus ada didalamnya dan persetujuan untuk maju ke pendaftaran sidang skripsi.	Ganjil 2025/2026	Sudah Dikoreksi

Telah disetujui
Untuk mengajukan ujian Skripsi/Tesis/Desertasi

Dosen Pembimbing 2

Malang, _____
Dosen Pembimbing 1

Dr. LAILY NUR ARIFA,M.Pd.I

Kajur / Kaprodi,

Lampiran 11 Sertifikat Turnitin



Lampiran 12 Biodata Mahasiswa

BIODATA MAHASISWA



Nama : Dzuriyatul Husniyah

NIM : 210101110113

Tempat/Tanggal Lahir: Banyuwangi, 06 Agustus 2002

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Tahun Masuk : 2021

Universitas : UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

Alamat Asal : Dusun Damtelu, RT 17/ RW 02, Desa Kedunggebang,
Kecamatan Tegaldlimo, Kabupaten Banyuwangi, Provinsi
Jawa Timur.

E-Mail : 210101110113@student.uin-malang.ac.id

Riwayat Pendidikan :

1. TK Khodijah 41
2. MI Mazro'atul Huda
3. SMP Plus Darussalam
4. MA Al-Amiriyah
5. UIN Maulana Malik Ibrahim Malang