

**IMPLEMENTASI GAME *TREASURE HUNT* BERBASIS *QR CODE*
DALAM MENGEMBANGKAN KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS
SISWA DI MTS MAZRA'ATUL ULUM PACIRAN**

SKRIPSI

OLEH

RIKA JULIANA

NIM. 220101110144



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

2026

**IMPLEMENTASI GAME *TREASURE HUNT* BERBASIS *QR CODE*
DALAM MENGEMBANGKAN KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS
SISWA DI MTS MAZRA'ATUL ULUM PACIRAN**

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri

Maulana Malik Ibrahim Malang untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan

Memperoleh Gelar Sarjana

Oleh

Rika Juliana

NIM. 220101110144



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

2026

LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul

**IMPLEMENTASI GAME *TREASURE HUNT* BERBASIS *QR CODE*
DALAM MENGEMBANGKAN KETERAMPILAN BERPIKIR
KRITIS SISWA DI MTS MAZA'ATUL ULUM PACIRAN**

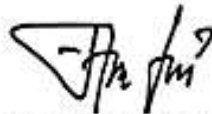
Oleh

Rika Juliana

NIM. 220101110144

Telah diperiksa dan disetujui untuk diajukan ke Sidang Ujian Skripsi

Pembimbing,



Sarkowi, S.PdI., M.A

NIP. 19821229 200501 1 001

Mengetahui,

Ketua Program Studi,



Dr. Laily Nur Arifa, M.Pd.I

NIP. 19900528 201801 2 003

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi dengan judul “Implementasi game *Treasure Hunt* berbasis *QR Code* dalam Mengembangkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa di MTs Mazra'atul Ulum Paciran” oleh Rika Juliana ini telah dipertahankan di depan sidang penguji dan dinyatakan lulus pada tanggal 24 Juni 2026.

Dewan Penguji

Tanda Tangan

Penguji Utama

Abdul Ghaffar, S.Th.I, M.A

NIP.19860106201608011002

Ketua

Prof. Dr. H. Ahmad Fatah Yasin, M.Ag

NIP.196712201998031002

Sekretaris

Dr. Sarkowi, S.Pd.I, M.A

NIP.198212292005011001

Mengesahkan

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan



Prof. Dr. H. Muhammad Walid, MA

NIP. 197308232000031002

NOTA DINAS PEMBIMBING

Prof. Dr. H. Muhammad Walid, M.A.

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Hal : Skripsi Rika Juliana

Malang, 19 Mei 2025

Lamp : 4 (empat) eksemplar

Yang Terhormat,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
di Malang.

Assalamualaikum Wr. Wb.

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

Nama : Rika Juliana

NIM : 220101110144

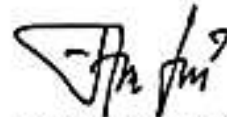
Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Judul Skripsi : Implementasi game *Treasure Hunt* berbasis *QR Code* dalam
Mengembangkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa di MTS
Mazra'atul Ulum Paciran

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

Wassalamualaikum Wr. Wb.

Pembimbing,



Sarkowi, S.PdL., M.A.

NIP. 19821229 200501 1 001

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rika Juliana
NIM : 220101110144
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Judul Proposal : Implementasi game *Treasure Hunt* berbasis *QR Code* dalam Mengembangkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa di MTs Maza'atul Ulum Paciran

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 di proses sesuai dengan peraturan yang berlaku.

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

Malang, 19 Mei 2026

Hormat saya,



Rika Juliana
NIM. 220101110144

LEMBAR MOTTO

Jadilah diri sendiri, beranikan diri untuk berbicara yang sebenarnya tanpa perlu takut pandangan orang lain ke diri kita, gunakan lah akal yang di punya untuk menebar kebermanfaatan dengan orang di sekitar kita

بَابٌ عَظِيمٌ مِنْ أَبْوَابِ الْعَقْلِ وَالرَّاحَةِ وَهُوَ: اِطْرَاحُ الْمِبَالَةِ بِكَلَامِ النَّاسِ، وَاسْتِعْمَالُ الْمِبَالَةِ بِكَلَامِ الْخَالِقِ عَزَّ وَجَلَّ، بَلْ هُوَ بَابُ الْعَقْلِ كُلِّهِ وَالرَّاحَةِ كُلِّهَا

“Pintu terbesar untuk mendapatkan akal sehat dan kenyamanan hidup adalah meninggalkan kepedulian terhadap komentar dan omongan manusia serta peduli kepada apa yang diucapkan oleh Allah. Bahkan itu adalah pintu semua akal dan itu adalah kenyamanan yang sesungguhnya.”

Ibnu Hazm al- Andalus

LEMBAR PERSEMBAHAN

Alhamdulillah rabbil'âlamîn. Puji syukur bagi Allah SWT yang telah menganugerahkan karunia Nya berupa nikmat Islam, Iman dan kesehatan sehingga peneliti dapat memaksimalkan kesempatan yang diberikan ini dengan mengerjakan perintah Nya yaitu *thalabul ilmi* hingga saat ini. Salawat serta salam semoga senantiasa tersampaikan kepada junjungan kita Rasulullah Muhammad SAW, yang senantiasa menjadi teladan dalam kehidupan semua makhluk di alam semesta dan peneliti terutamanya. Semoga peneliti nantinya pantas untuk diakui sebagai umatnya yang dapat merasakan nikmat nya minum dari telaga Al- Kautsar Aamiin. Karya ini peneliti persembahkan kepada:

1. Untuk kedua orang tua yang telah berpulang, yang semoga Allah berikan kelapangan di alam kubur bagi keduanya, diterima segala amal perbuatan mereka di dunia dan semoga Allah merahmati kami untuk berkumpul kembali di surga Nya.
2. Untuk kakak-kakak terkasih, keponakan- keponakan tersayang di rumah, yang senantiasa menjadi sumber dari doa, kekuatan, serta kasih sayang hingga dukungan baik moral maupun material, sehingga peneliti dapat menuntaskan tugas akhir ini dengan penuh kelancaran dan berhasil menyelesaikan pendidikan S1 di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Bapak Sarkowi, S.PdI., M.A, dosen pembimbing peneliti yang senantiasa memberikan arahan, bimbingan, dan bantuan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
4. Kepada keluarga besar MTS Mazra'atul Ulum Paciran yang telah memberikan sambutan hangat, bantuan, serta dukungan penuh untuk penyelesaian tugas akhir ini, terimakasih atas segala kemudahan yang menjadi bagian penting dalam penyelesaian karya ini.
5. Kepada keluarga besar UKM Seni Religius adalah bagian berharga dalam perjalanan peneliti di bangku perkuliahan, terimakasih karena memberikan banyak pengalaman, menghadirkan warna dalam kehidupan peneliti, serta memberikan hangatnya kebersamaan yang tak akan terlupakan.

6. Untuk teman-teman seperjuangan, terimakasih atas segala pengingat, dorongan, semangat serta doa yang tak pernah henti diucapkan, yang menjadi bagian kekuatan bagi penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
7. Semua pihak yang tidak bisa peneliti sebutkan satu per satu, yang memberikan berbagai pembelajaran, ilmu yang berharga sepanjang masa, dukungan, doa, dan bantuan, sampai peneliti mampu menyelesaikan karya ini dengan tepat waktu.

Jazâkumullah Khairan Katsiran

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah rabbil'âlamîn. Segala puji bagi Allah Rabb alam semesta. Ketika peneliti merasakan kelelahan dalam usaha yang seakan belum membuahkan hasil, Allah SWT tetap menyaksikan setiap ikhtiar yang telah dilakukan. Di saat berbagai upaya telah ditempuh hingga berada dalam kebingungan hingga keputusan, Allah SWT senantiasa memberikan petunjuk dan jawaban atas setiap kesulitan tersebut. Tanpa limpahan sifat *Ar-Rahman* dan *Ar-Rahim*-Nya, peneliti tidak mungkin bisa menyelesaikan tugas akhir skripsi yang berjudul **“Implementasi Game *Treasure Hunt* Berbasis *QR Code* dalam Mengembangkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa di MTs Mazra'atul Ulum Paciran”** dengan baik. Salawat dan salam semoga senantiasa tercurahkan kepada Rasulullah Muhammad SAW, beserta keluarga, para sahabat, dan umatnya, ajarannya menjadi cahaya penerang bagi peneliti dalam setiap keadaan.

Penelitian ini digunakan sebagai salah satu persyaratan untuk menyelesaikan Program Strata S1 Pendidikan Agama Islam di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. terselesaikannya tugas akhir ini tidak terlepas dari doa, bantuan serta dukungan berbagai pihak. Maka dari itu, dengan penuh kerendahan hati, peneliti sampaikan terima kasih yang sebanyak-banyaknya kepada:

1. Ibu Prof. Dr. Hj. Ilfi Nur Diana, M.Si., CAHRM., CRMP., Rektor UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Bapak Prof. Dr. H. Muhammad Walid, M.A., Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Ibu Dr. Laily Nur Arifa, M.Pd.I, Ketua Prodi Pendidikan Agama Islam UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
4. Bapak Mohammad Rohmanan, M.Th.I., dosen wali akademik yang senantiasa membimbing sejak awal studi sampai saat ini di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
5. Bapak Sarkowi, S.PdI., M.A., dosen pembimbing yang telah meluangkan waktunya serta memberikan kontribusi pemikiran untuk peneliti sehingga tugas akhir ini dapat diselesaikan dengan baik.
6. Seluruh jajaran dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan yang sepenuh hati mendidik dan membagikan ilmu yang bermanfaat selama studi dan seluruh

jajaran staf UIN Maulana Malik Ibrahim Malang yang berperan penting dalam kelancaran proses administrasi selama perkuliahan.

7. Segenap keluarga besar MTS Mazra'atul Ulum Paciran yang mengizinkan peneliti melaksanakan penelitian serta pengumpulan data yang tertulis dalam skripsi ini.
8. Semua pihak yang terlibat baik secara langsung maupun tidak yang tidak bisa peneliti sebutkan seluruhnya, semoga Allah senantiasa membalas kebaikan kalian semua, aamiin.

Peneliti memahami sepenuhnya bahwa tugas akhir ini masih bersifat sederhana dan belum mencapai kesempurnaan. Oleh karena itu, masih terdapat berbagai kekurangan maupun kekeliruan dalam penyusunannya. Peneliti berharap ada masukan baik saran maupun kritikan membangun dari beberapa pihak guna perbaikan yang lebih terstruktur di masa mendatang. Semoga tugas akhir ini dapat menebarkan kebermanfaatan, baik untuk pembaca secara umum maupun peneliti secara khusus. Aamiin.

DAFTAR ISI

LEMBAR SAMPUL	
LEMBAR PENGAJUAN	
LEMBAR PERSETUJUAN	
LEMBAR PENGESAHAN	
NOTA DINAS PEMBIMBING	
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	
LEMBAR MOTO	
LEMBAR PERSEMBAHAN	
KATA PENGANTAR	
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR BAGAN.....	xv
ABSTRAK.....	xvi
ABSTRACT.....	xvii
المُلخَص.....	xviii
PEDOMAN TRANSLITERASI	xix
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A. Konteks Penelitian	1
B. Rumusan Masalah	11
C. Tujuan Penelitian.....	11
D. Manfaat Penelitian	12
E. Orisinalitas Penelitian	14
F. Definisi Istilah.....	25
G. Sistematikan Penelitian	28
BAB II.....	31
TINJAUAN PUSTAKA.....	31
A. Keterampilan Berpikir Kritis	31
B. Strategi Pembelajaran Inovatif <i>Problem Based Learning</i> dengan Integrasi <i>Game Based Learning</i>	38
C. <i>Game Treasure Hunt</i> berbasis <i>QR Code</i> dalam Pembelajaran.....	42
D. Implementasi <i>Game Treasure Hunt</i> berbasis <i>QR Code</i> untuk Mengembangkan Keterampilan Berpikir Kritis	48

E. Kerangka Berpikir.....	52
BAB III	54
METODE PENELITIAN.....	54
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	54
B. Lokasi Penelitian.....	54
C. Kehadiran Peneliti.....	55
D. Subjek Penelitian.....	56
E. Data dan Sumber Data	57
F. Instrumen Penelitian.....	59
G. Teknik Pengumpulan Data	62
H. Pengecekan Keabsahan Data.....	64
I. Analisis Data	66
J. Prosedur Penelitian.....	70
BAB IV	75
PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN	75
A. Paparan Data	75
B. Hasil Penelitian	80
BAB V.....	100
PEMBAHASAN	100
A. Proses Perencanaan Implementasi Game <i>Treasure Hunt</i> berbasis <i>QR Code</i>	100
B. Implementasi Game <i>Treasure Hunt</i> berbasis <i>QR Code</i> dalam Mengembangkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa	105
C. Kendala dan Solusi Penerapan Game <i>Treasure Hunt</i> berbasis <i>QR Code</i> ..	115
BAB VI	124
PENUTUP.....	124
A. Kesimpulan	124
B. Saran.....	125
DAFTAR RUJUKAN	127
LAMPIRAN- LAMPIRAN.....	133

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Orisinalitas Penelitian	16
Tabel 2.1 Indikator Keterampilan Berpikir Kritis Siswa	37
Tabel 2.2 Karakteristik Treasure Hunt	47
Tabel 2.3 Sintaks <i>Treasure Hunt</i> berbasis <i>QR Code</i> dalam Pembelajaran.....	50
Tabel 3.1 Kisi-Kisi Observasi Keterampilan Berpikir Kritis Siswa dalam Implementasi Game <i>Treasure Hunt</i> berbasis <i>QR Code</i>	61
Tabel 4. 1 Aspek dan Temuan Tahap Perencanaan	87
Tabel 4. 2 Implementasi Game <i>Treasure Hunt</i> Berbasis <i>QR Code</i>	93
Tabel 4. 3 Kendala dan Solusi Implementasi	99

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Kerangka Berpikir Penelitian.....	52
---	----

ABSTRAK

Juliana, Rika. 2026. *Implementasi Game Treasure Hunt Berbasis QR Code dalam Mengembangkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa di MTs Mazra'atul Ulum Paciran*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing: Sarkowi, S.PdI., M.A.

Kata kunci: *Game Treasure Hunt, QR Code, Keterampilan berpikir kritis*

Pengembangan keterampilan berpikir kritis siswa pada pembelajaran Aqidah Akhlak di era digital merupakan hal yang sangat penting. Hal tersebut membuat siswa lebih aktif di kelas, serta mengemukakan pendapat. Berdasarkan hasil observasi awal di MTs Mazra'atul Ulum Paciran pembelajaran masih cenderung berpusat pada guru sehingga siswa kurang aktif dalam menganalisis, mengevaluasi, dan menyelesaikan permasalahan. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses perencanaan, pelaksanaan, serta kendala dan solusi dalam implementasi game *Treasure Hunt* berbasis *QR Code* untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis siswa di MTs Mazra'atul Ulum Paciran.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Data diperoleh melalui observasi partisipatif, wawancara semi terstruktur, dan dokumentasi. Informan penelitian meliputi guru Aqidah Akhlak, kepala madrasah, dan siswa kelas VIIID. Analisis data dilakukan melalui tahap kondensasi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan, sedangkan keabsahan data diuji menggunakan triangulasi sumber, teknik, dan waktu.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) perencanaan pembelajaran dilakukan secara sistematis melalui penyusunan modul ajar, perancangan alur permainan, penyediaan materi dan petunjuk berbasis *QR Code*, serta integrasi indikator keterampilan berpikir kritis menurut Facione; (2) pelaksanaan pembelajaran berlangsung melalui enam tahap keterampilan berpikir kritis, yaitu interpretasi, analisis, evaluasi, inferensi, eksplanasi, dan regulasi diri yang diintegrasikan dalam aktivitas pencarian petunjuk, diskusi kelompok, pemecahan masalah, presentasi, dan refleksi; (3) implementasi game *Treasure Hunt* berbasis *QR Code* mampu mengembangkan keterampilan berpikir kritis siswa yang ditunjukkan melalui kemampuan memahami masalah, menganalisis informasi, mengevaluasi jawaban, menarik kesimpulan, mengemukakan argumen, serta melakukan refleksi diri.

Kendala yang muncul berupa keterbatasan pengawasan guru, perbedaan kemampuan siswa, kebingungan memahami aturan permainan, dan gangguan jaringan internet, namun dapat diatasi melalui pendampingan intensif, pemberian aturan yang jelas, monitoring kelompok, serta penyediaan materi alternatif. Berdasarkan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa implementasi game *Treasure Hunt* berbasis *QR Code* merupakan strategi pembelajaran inovatif yang efektif untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran Aqidah Akhlak. Disarankan agar guru terus mengembangkan pembelajaran berbasis permainan dan teknologi digital yang sesuai dengan karakteristik serta kebutuhan siswa.

ABSTRACT

Juliana, Rika. 2026. *Implementation of QR Code-Based Treasure Hunt Game in Developing Students' Critical Thinking Skills at MTs Mazra'atul Ulum Paciran. Thesis, Islamic Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Maulana Malik Ibrahim State Islamic University of Malang. Supervisor: Sarkowi, S.PdI., M.A.*

Keywords: Treasure Hunt Game, QR Code, Critical Thinking Skills

Developing students' critical thinking skills in Aqidah Akhlak learning in the digital age is crucial. This encourages students to be more active in class and express their opinions. Based on initial observations at MTs Mazra'atul Ulum Paciran, learning tends to be teacher-centered, resulting in students being less active in analyzing, evaluating, and solving problems. Therefore, this study aims to describe the planning and implementation processes, as well as the obstacles and solutions involved in implementing a QR Code-based Treasure Hunt game to develop students' critical thinking skills at MTs Mazra'atul Ulum Paciran.

This study used a qualitative approach with a descriptive approach. Data were obtained through participant observation, semi-structured interviews, and documentation. The informants included the Aqidah Akhlak teacher, the principal, and grade VIIID students. Data analysis was conducted through data condensation, data presentation, and conclusion drawing. Data validity was tested using triangulation of sources, techniques, and time.

The results of the study indicate that: (1) learning planning was carried out systematically through the development of teaching modules, game flow design, provision of QR Code-based materials and instructions, and integration of critical thinking skill indicators according to Facione; (2) learning took place through six stages of critical thinking skills: interpretation, analysis, evaluation, inference, explanation, and self-regulation, integrated into activities such as finding clues, group discussions, problem-solving, presentations, and reflection; (3) implementation of the QR Code-based Treasure Hunt game was able to develop students' critical thinking skills, demonstrated through the ability to understand problems, analyze information, evaluate answers, draw conclusions, put forward arguments, and engage in self-reflection.

Obstacles that arose included limited teacher supervision, differences in student abilities, confusion about game rules, and internet network disruptions. However, these were overcome through intensive mentoring, providing clear rules, group monitoring, and providing alternative materials. Based on these findings, it can be concluded that the implementation of the QR Code-based Treasure Hunt game is an effective, innovative learning strategy for developing students' critical thinking skills in the subject of Aqidah Akhlak. It is recommended that teachers continue to develop game-based learning and digital technology that are appropriate to students' characteristics and needs.

الملخص

جوليانا، ريكا. 2026. تطبيق لعبة البحث عن الكنز باستخدام رمز الاستجابة السريعة في تنمية مهارات التفكير النقدي لدى طلاب مدرسة مزرعة العلوم باسيران المتوسطة. رسالة ماجستير، برنامج دراسات التربية الدينية الإسلامية، كلية التربية وتدريب المعلمين، جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية في مالانج. المشرف: ساركوي، الماجستير في التربية

الكلمات المفتاحية: لعبة البحث عن الكنز، رمز الاستجابة السريعة، مهارات التفكير النقدي

يُعدّ تطوير مهارات التفكير النقدي لدى الطلاب في تدريس العقيدة الإسلامية في العصر الرقمي أمرًا بالغ الأهمية. فهذا يشجع الطلاب على المشاركة الفعالة في الصف والتعبير عن آرائهم. وبناءً على الملاحظات الأولية في مدرسة مزرعة العلوم باسيران المتوسطة، يميل التعلّم إلى أن يكون مُركّزًا على المعلم، مما يؤدي إلى انخفاض نشاط الطلاب في التحليل والتقييم وحلّ المشكلات. لذلك، تهدف هذه الدراسة إلى وصف عمليات التخطيط والتنفيذ، بالإضافة إلى العقبات والحلول المتعلقة بتطبيق لعبة البحث عن الكنز القائمة على رمز الاستجابة السريعة لتطوير مهارات التفكير النقدي لدى الطلاب في مدرسة مزرعة العلوم باسيران المتوسطة.

استخدمت هذه الدراسة منهجًا نوعيًا وصفيًا. جُمعت البيانات من خلال الملاحظة بالمشاركة، والمقابلات شبه المنظمة، والوثائق. وشمل المشاركون معلّم العقيدة الإسلامية، ومدير المدرسة، وطلاب الصف الثامن (د). أُجري تحليل البيانات من خلال تكتيفها وعرضها واستخلاص النتائج. وجرى التحقق من صحة البيانات باستخدام التثليث بين المصادر والتقنيات والأوقات. تشير نتائج الدراسة إلى ما يلي: (1) تُقدّ تخطيط التعلم بشكل منهجي من خلال تطوير وحدات تعليمية، وتصميم مسار اللعبة، وتوفير مواد وتعليمات قائمة ودمج مؤشرات مهارات التفكير النقدي وفقًا لنموذج فاسيون؛ (2) تم التعلّم من (QR Code) على رمز الاستجابة السريعة خلال ست مراحل لمهارات التفكير النقدي: التفسير، والتحليل، والتقييم، والاستنتاج، والشرح، والتنظيم الذاتي، والتي دُمجت في أنشطة مثل البحث عن الأدلة، والمناقشات الجماعية، وحل المشكلات، والعروض التقديمية، والتأمل؛ (3) ساهم تطبيق لعبة البحث عن في تنمية مهارات التفكير النقدي لدى الطلاب، ويتجلى ذلك في قدرتهم (QR Code) الكنز القائمة على رمز الاستجابة السريعة على فهم المشكلات، وتحليل المعلومات، وتقييم الإجابات، واستخلاص النتائج، وتقديم الحجج، والانخراط في التأمل الذاتي.

ومن بين العقبات التي ظهرت: محدودية إشراف المعلم، واختلاف قدرات الطلاب، والارتباك بشأن قواعد اللعبة، وانقطاعات شبكة الإنترنت. مع ذلك، تم التغلب على هذه التحديات من خلال التوجيه المكثف، وتوفير قواعد واضحة، ومتابعة المجموعات، وتقديم (QR) مواد بديلة. وبناءً على هذه النتائج، يمكن الاستنتاج أن تطبيق لعبة البحث عن الكنز باستخدام رمز الاستجابة السريعة يُعد استراتيجية تعليمية فعّالة ومبتكرة لتنمية مهارات التفكير النقدي لدى الطلاب في مادة العقيدة الأخلاقية. ويُوصى بأن (QR Code) يواصل المعلمون تطوير أساليب التعلّم القائمة على الألعاب والتقنيات الرقمية بما يتناسب مع خصائص الطلاب واحتياجاتهم.

PEDOMAN TRANSLITERASI

Pengalihan huruf Arab-Indonesia dalam naskah ini didasarkan atas Surat Keputusan Bersama Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, pada tanggal 22 Januari 1988, No. 158/1987 dan 0543.b/U/1987, sebagaimana yang tertera dalam buku Pedoman Transliterasi Bahasa Arab (*A Guide to Arabic Tranliterationstion*), INIS Fellow 1992.

A. Konsonan

Arab	Latin	Arab	Latin
ا	a	ط	Th
ب	b	ظ	Zh
ت	t	ع	‘
ث	ts	غ	Gh
ج	j	ف	F
ح	h	ق	Q
خ	kh	ك	K
د	d	ل	L
ذ	dz	م	M
ر	r	ن	N
ز	z	و	W
س	S	هـ	H
ش	Sy	ء	,
ص	Sh	ي	Y
ض	Dl		

B. Vokal Panjang dan Diftong

Arab	Latin	Arab	Latin
آ	â (a panjang)	او	Aw
اي	î (i panjang)	اي	ay

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Pesatnya perkembangan teknologi digital di era Revolusi Industri 4.0 telah membawa perubahan yang signifikan terutama di dunia pendidikan. Perubahan tersebut terjadi karena kemajuan teknologi mendorong transformasi dalam cara memperoleh, mengelola, dan menyampaikan informasi. Pendidikan sebagai suatu proses yang mencakup interaksi antara guru dan siswa dalam kegiatan belajar mengajar dituntut untuk mampu menyesuaikan diri agar tetap relevan dengan kebutuhan zaman.¹ Dalam praktiknya, berbagai inovasi pembelajaran berbasis teknologi mulai diterapkan. Kondisi ini menunjukkan bahwa perkembangan teknologi telah menjadi faktor penting yang memengaruhi penyelenggaraan pendidikan modern. Oleh karena itu, proses pembelajaran senantiasa mengalami perkembangan dan peningkatan agar mampu menjawab tantangan serta kebutuhan masyarakat di era digital.

Pendidikan tidak hanya berfokus pada tujuan utama nya yaitu mengoptimalkan berbagai aspek perkembangan kepribadian individu dengan kemampuan intelektual, namun juga memperhatikan *soft skill* individu. Hal ini disebabkan karena keberhasilan seseorang pada masa kini tidak hanya ditentukan oleh kecerdasan akademik, melainkan juga oleh kemampuan berkomunikasi, bekerja sama, berpikir kritis, serta beradaptasi terhadap

¹ Ahmad Mifta Khudin, 2025, “*Implementasi Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbasis Video Studi Kasus Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas XI Agama MAN 2 Kota Kediri*” Skripsi Sarjana, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Malang, hal. 222.

perubahan. Penguatan *soft skill* menjadi semakin penting mengingat masyarakat saat ini menghadapi dinamika sosial, ekonomi, dan teknologi. Pendidikan memiliki peran strategis dalam membentuk karakter dan kompetensi siswa agar mampu menghadapi tantangan tersebut secara efektif. Dengan demikian, pendidikan masa kini menjadi fondasi utama dalam mempersiapkan generasi masa depan yang tidak hanya unggul secara intelektual, tetapi juga memiliki kemampuan adaptif terhadap berbagai perubahan yang terjadi.²

Di Indonesia, sistem pendidikan terus mengalami transformasi seiring berkembangnya zaman dan tuntutan kemajuan IPTEK. Salah satu unsur penting sistem pendidikan di Indonesia adalah adanya kurikulum. Kurikulum pada dasarnya adalah “seperangkat rencana dan pengaturan yang mencakup tujuan, materi, serta bahan ajar, termasuk strategi pelaksanaannya, yang berfungsi sebagai pedoman dalam penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan nasional,” sebagaimana yang terdapat pada UU Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 3 tentang Sistem Pendidikan Nasional.³

Seiring dengan dinamika perkembangan masyarakat dan kebutuhan pendidikan, kurikulum di Indonesia senantiasa mengalami perubahan dan penyempurnaan. Upaya modifikasi dan pengembangan kurikulum menjadi salah satu upaya pemerintah guna meningkatkan mutu pendidikan agar senantiasa relevan dengan zaman yang berkembang. Oleh karena itu, kurikulum terus dikembangkan secara berkelanjutan guna menghasilkan sistem

² Muhammad Anas Maarif et al., “Optimalisasi Pembelajaran Akidah Akhlak Melalui Media Quizizz Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa,” *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 8, no. 1 (2025): 1–14.

³ Sasti Nur Saidah, Uswatun Khasanah, and Listiyani Siti, “Strategi Dan Tantangan Implementasi Kurikulum Merdeka Dalam Pembelajaran Akidah Akhlak Di Madrasah Aliyah,” *Action Research Journal Indonesia (ARJI)* 7, no. 2 (2025): 1210–28.

pembelajaran yang lebih adaptif dan inovatif. Salah satu dari bentuk pengembangan kurikulum yang diterapkan saat ini adalah Kurikulum Merdeka, “merupakan adaptasi dari pemikiran Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, Nadiem Makarim, yang disuarakan pada 11 Feb 2022.”

Kurikulum Merdeka memberikan fleksibilitas lebih luas kepada siswa dalam mengembangkan potensi serta minat yang dimiliki. Sebagaimana dikutip oleh Sasti Nur Saidah dkk., “implementasi kurikulum ini membawa perubahan yang cukup signifikan di lingkungan sekolah, terutama dengan memberikan kesempatan yang lebih besar bagi guru untuk berinovasi dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran, sekaligus memperdalam pemahaman terhadap minat, bakat, kebutuhan, dan kemampuan siswa.” Siswa ditempatkan sebagai pusat utama dalam proses pembelajaran yang diberikan ruang kebebasan lebih besar untuk mengeksplorasi dan mengoptimalkan potensi diri, Kurikulum Merdeka dipandang sebagai salah satu alternatif strategis dalam upaya peningkatan mutu pendidikan di Indonesia.⁴

Keterampilan 4C (*Critical Thinking, Collaboration, Creativity, dan Communication*) adalah kebutuhan mendasar sistem pendidikan abad 21 yang perlu dimiliki setiap siswa. Di antara keempat keterampilan tersebut, kemampuan berpikir kritis memiliki peran yang sangat penting karena menjadi dasar dalam menganalisis informasi, memecahkan masalah, serta mengambil keputusan secara rasional. Hal ini sejalan dengan prinsip kurikulum merdeka.

⁴ Saidah, Khasanah, and Siti.

Oleh sebab itu, pengembangan keterampilan berpikir kritis perlu menjadi fokus utama dalam proses pembelajaran di madrasah.⁵

Pada dasarnya dalam Agama Islam setiap individu diberikan kelebihan akal oleh Allah SWT untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis nya. Sebagaimana firman Allah SWT dalam QS. Ali-Imran [3]:190, Allah SWT berfirman:⁶

إِنَّ فِي خَلْقِ السَّمُوتِ وَالْأَرْضِ وَاخْتِلَافِ اللَّيْلِ وَالنَّهَارِ لَآيَاتٍ لِّأُولِي الْأَلْبَابِ ﴿١٩٠﴾

Artinya: “*Sesungguhnya dalam penciptaan langit dan bumi serta pergantian malam dan siang terdapat tanda-tanda (kebesaran Allah) bagi orang yang berakal,*”

Mengaca pada dalil tersebut dapat dipahami bahwa siswa perlu menggunakan potensi akal yang diberikan Allah SWT untuk memahami setiap kejadian di langit ataupun di bumi, siswa harus mampu berpikir kritis ketika dihadapkan dengan suatu persoalan kompleks.

Sejalan dengan tuntutan pengembangan keterampilan berpikir kritis tersebut, kebijakan pendidikan di Indonesia juga mendorong transformasi pembelajaran menuju pengalaman belajar yang lebih bermakna. Kemendikbud memperkenalkan pendekatan *deep learning* yang menekankan pembelajaran secara mendalam melalui; eksplorasi pengetahuan, keterlibatan aktif siswa, serta pengembangan kemampuan berpikir tingkat tinggi (HOTS).⁷ Di lingkungan pendidikan madrasah, Kementerian Agama juga mengembangkan konsep kurikulum berbasis CINTA (Cerdas, Inklusif, Nilai, Toleran, Amanah)

⁵ Faiqotul Hima Mahfidah and Julianto, “Pengembangan Media Ular Tangga Berbasis QR Code Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Pada Materi Wujud Zat Kelas IV Sekolah Dasar,” *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 13, no. 2 (2025): 380–93.

⁶ Kemenag RI, “Al-Qur’an Dan Terjemahan” (Jakarta, 2019).

⁷ Zahra Mumtaza et al., “Deep Learning Kurikulum Berbasis Cinta Madrasah Ibtidaiyah,” *QAZI : Journal Of Islamic Studies* 2, no. 2 (2025): 536–44.

yang menekankan pembelajaran yang humanis, menyenangkan, dan berpusat pada siswa. Pendekatan ini mendorong terciptanya pembelajaran yang tidak sekedar berorientasi pada penguasaan materi pelajaran, namun juga pada pengembangan karakter, empati, dan keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar.⁸

Integrasi antar dua kurikulum yang berbeda ini dapat diwujudkan dalam konteks pendidikan di madrasah, sebagaimana penelitian oleh Zahra Mumtaza, dkk bahwa “ada empat dimensi utama dalam mewujudkan integrasi pendekatan *deep learning* dan kurikulum berbasis CINTA yaitu dimensi afektif, spiritual, kognitif, sosial dan kolaboratif.”⁹ Mendukung hal tersebut, Lokasi penelitian ini MTs Mazra’atul Ulum Paciran juga sudah menggunakan kurikulum berbasis CINTA yang terintegrasikan dengan pendekatan *deep learning*. Hal ini ditunjukkan dengan adanya program unggulan seperti baca kitab serta ujian baca kitab. Selain itu setiap pagi sebelum memulai proses pembelajaran siswa akan membaca Al-qur’an secara bersama-sama agar dalam proses pembelajaran lebih siap mendapatkan pemahaman yang bermakna.

Adanya integrasi dua kurikulum tersebut dirasa dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis siswa karena memunculkan rasa ingin tahu tinggi dan interaksi intelektual yang kuat antara guru dan siswa. Keterampilan berpikir kritis didefinisikan oleh Facione sebagai “kemampuan untuk menganalisis, mengevaluasi, dan mensintesis informasi secara rasional untuk membuat

⁸ Mumtaza et al.

⁹ Mumtaza et al.

keputusan yang tepat.”¹⁰ Sebagaimana penelitian yang dilakukan oleh Nur Agustiani, menunjukkan bahwa “kemampuan berpikir kritis siswa dikategorikan baik, karena siswa mampu mengidentifikasi permasalahan, merancang strategi penyelesaian, serta mengemukakan alasan terhadap jawaban yang diperoleh.”¹¹

Keterampilan berpikir kritis merupakan salah satu kompetensi utama yang harus dimiliki siswa pada abad ke-21 dan menjadi fokus pengembangan dalam Kurikulum Merdeka, pendekatan *Deep Learning*, serta Kurikulum berbasis CINTA di madrasah. Namun demikian, realitas pembelajaran di lapangan menunjukkan adanya kesenjangan antara harapan kurikulum dan praktik pembelajaran yang berlangsung. Berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti pada saat pelaksanaan Asistensi Mengajar pada bulan Mei 2025 di kelas VIII MTs Mazra'atul Ulum Paciran, sebagian besar siswa masih kesulitan mengemukakan argumentasi ketika diberikan pertanyaan terbuka, kurang aktif dalam diskusi, serta cenderung menunggu penjelasan guru. Akibatnya, kesempatan siswa untuk mengembangkan kemampuan menganalisis permasalahan, mengevaluasi informasi, memberikan argumentasi logis, dan mengambil keputusan secara kritis masih terbatas.

Keterampilan berpikir kritis ini menjadi sangat penting dalam menghadapi tantangan di era digital karena siswa dihadapkan pada berbagai informasi yang perlu dianalisis, dievaluasi, dan digunakan secara tepat dalam

¹⁰ Nike Fadzila Putri and Dhiya Khansa Azzizah, “Analisis Kemampuan Berfikir Kritis Dan Kreatif Siswa Melalui Strategi Pembelajaran Berbasis Diskusi Di Mata Pelajaran Pkn Di SD Kelas IV,” *Menulis: Jurnal Penelitian Nusantara* 1, no. 5 (2025): 442–47.

¹¹ Nur Agustiani, Hamidah Suryani Lukman, and Ana Setiani, “CRITICAL THINKING ABILITY OF JUNIOR HIGH SCHOOL STUDENTS IN GAME-BASED LEARNING USING GEMAS GAME,” *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika* 13, no. 2 (2024): 485–96.

kehidupan sehari-hari. Namun pada kenyataannya, proses pembelajaran di banyak lembaga pendidikan masih didominasi metode ceramah dan aktivitas belajar yang bersifat satu arah sehingga kesempatan siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis masih terbatas. Kondisi tersebut mendorong perlunya inovasi pembelajaran yang mampu menciptakan pengalaman belajar aktif, menantang, dan bermakna bagi siswa. Siswa yang memiliki keterampilan berpikir kritis akan terbiasa dan mampu menganalisis, mengevaluasi, dan mengambil keputusan rasional dalam kehidupan sehari-hari.¹²

Maka dari itu, perlu adanya inovasi pembelajaran yang dapat mendorong siswa aktif terlibat sekaligus memanfaatkan perkembangan teknologi digital dalam proses pembelajaran. Adanya permasalahan tersebut menjadi tantangan tersendiri bagi guru untuk mengembangkan metode atau pendekatan pembelajaran dalam proses belajar dan mengajar di kelas. Salah satunya adalah inovasi yang dilakukan oleh guru Aqidah Akhlak MTs. Mazra'atul Ulum Paciran yang menggunakan pendekatan integrasi model pembelajaran berbasis masalah (*Problem-Based Learning*) dengan pendekatan *game-based learning* melalui permainan *Treasure Hunt* berbasis *QR Code*. Adanya strategi pembelajaran yang lebih inovatif ini diharapkan mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif.

Model *Problem Based Learning* (PBL) berperan sebagai sarana menumbuhkan sensitivitas siswa terhadap berbagai permasalahan di lingkungan

¹² Samin et al., "Improve Critical Thinking Skills with Informatics Educational Games," *Journal of Education Technology*, 2022, <https://doi.org/10.23887/jet.v6i3.48637>.

sekitar, serta mendorong siswa secara aplikatif, inovatif, dan kontekstual dalam merumuskan dan mengimplementasikan pemecahan masalah.¹³ Di samping itu adanya model pembelajaran yang berbasis permainan bertujuan untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis siswa dimana siswa dilatih menganalisis masalah, menyusun strategi, dan mengevaluasi keputusan sebagaimana implementasi game *Treasure Hunt* berbasis *QR Code*.

Menurut Mahmood H. Hussein, Siew Hock Ow, Loh Sau Cheong, dan Meow-Keong Thong dalam penelitiannya mengatakan bahwa “keterampilan berpikir kritis meningkat secara signifikan dengan adanya aktivitas DGBL (*Digital Game Based Learning*) menggunakan media *Ecoship Endeavour*, selain siswa dapat berpikir kritis, motivasi belajar maupun efikasi diri siswa dalam pembelajaran sains terutamanya juga berpengaruh secara signifikan.”¹⁴ Berdasarkan penelitian tersebut, integrasi model pembelajaran *gamed based learning* dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis siswa disamping hasil belajar dan motivasi yang lebih baik.

Permainan *Treasure Hunt* berbasis *QR code* menawarkan solusi inovatif dengan menggabungkan unsur permainan, pemecahan masalah, dan teknologi digital. Melalui aktivitas mencari petunjuk memahami materi, dan memecahkan tantangan yang tersembunyi dalam *QR code*, siswa didorong untuk berpikir kritis, belajar secara aktif, dan bekerja sama. Sebagaimana penelitian dalam konteks pendidikan yang dilakukan oleh Lala Zaenia Pratiwi

¹³ Khudin, “Implementasi Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbasis Video Studi Kasus Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas XI Agama MAN 2 Kota Kediri.”

¹⁴ Mahmood H. Hussein et al., “A Digital Game-Based Learning Method to Improve Students’ Critical Thinking Skills in Elementary Science,” *IEEE Access* 7 (2019): 96309–18, <https://doi.org/10.1109/access.2019.2929089>.

dan Nurul Ratnawati yang menunjukkan bahwa “penerapan *Outdoor Learning* dengan media *Treasure Map Thinking* yang berbasis *QR Code* efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran IPS, sekaligus menciptakan suasana pembelajaran yang menarik, interaktif, dan relevan dengan keterampilan abad ke-21”.¹⁵

Inovasi metode pembelajaran game *Treasure Hunt* berbasis *QR Code* yang dilakukan oleh guru Aqidah Akhlak merupakan upaya untuk memadukan unsur permainan, teknologi digital, dan pembelajaran berbasis pemecahan masalah dalam satu kegiatan yang menarik bagi siswa. Sehingga keterampilan berpikir kritis siswa dapat berkembang melalui aktivitas pencarian petunjuk, pemindaian *QR Code*, diskusi kelompok, serta penyelesaian berbagai tantangan pembelajaran, siswa didorong untuk melakukan interpretasi, analisis, evaluasi, hingga penyimpulan informasi secara mandiri. Materi disampaikan bukan hanya lewat pembelajaran konvensional di kelas tapi juga dengan metode permainan yang lebih menarik. Hal ini didukung dengan beberapa penelitian yang menyatakan bahwa penggunaan game edukatif maupun media berbasis *QR Code* dapat meningkatkan keterlibatan serta hasil belajar siswa.

Penelitian Irma Agustina membahas *Treasure Hunt* untuk meningkatkan hasil belajar SKI. Anastasia Riantika mengkaji kemampuan berpikir kritis melalui PBL berbasis *Treasure Hunt* dan *QR Code* pada mata pelajaran PKn di sekolah dasar. Penelitian Indah Puspita Sari menggunakan strategi *Inquiry Learning* dalam meningkatkan berpikir kritis pada mata

¹⁵ Lala Zaenia Pratiwi and Nurul Ratnawati, “Implementation of Outdoor Learning with Qr Code-Based Treasure Map Thinking Media to Improve Critical Thinking of Students in Social Studies Lessons,” *JPI: Jurnal Pendidikan Ips* 15, no. 1 (2025): 145–56.

pelajaran Aqidah Akhlak. Namun demikian, penelitian yang secara khusus mengkaji implementasi Game *Treasure Hunt* berbasis *QR Code* dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis siswa MTs pada mata pelajaran Aqidah Akhlak masih sangat terbatas.

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini berbeda dengan penelitian Irma Agustina yang berfokus pada peningkatan hasil belajar SKI, penelitian Anastasia Riantika yang dilakukan pada mata pelajaran PKn di sekolah dasar, serta penelitian Indah Puspita Sari yang menggunakan strategi *Inquiry Learning*. Penelitian ini secara khusus mengkaji implementasi Game *Treasure Hunt* berbasis *QR Code* pada mata pelajaran Aqidah Akhlak di tingkat MTs dengan fokus pada pengembangan keterampilan berpikir kritis siswa berdasarkan indikator Facione. Keunikan penelitian ini terletak pada konteks pelaksanaannya di MTs Mazra'atul Ulum Paciran yang telah mengintegrasikan Kurikulum Berbasis CINTA dengan pendekatan *Deep Learning* serta menerapkan inovasi pembelajaran berbasis permainan dan teknologi digital.

Penelitian ini dilakukan untuk membahas secara mendalam implementasi game *Treasure Hunt* yang diintegrasikan dengan teknologi *QR Code* dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis siswa di MTs Mazra'atul Ulum Paciran. Kebaruan penelitian ini terletak pada integrasi Game *Treasure Hunt* berbasis *QR Code* dalam pembelajaran Aqidah Akhlak yang dilaksanakan pada madrasah, dengan fokus pada pengembangan indikator keterampilan berpikir kritis menurut Facione. Kombinasi tersebut belum banyak ditemukan pada penelitian sebelumnya. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran umum mengenai proses penerapan pembelajaran

inovatif yang memadukan pendekatan pemecahan masalah, permainan edukatif, serta pemanfaatan teknologi digital dalam upaya menciptakan pengalaman belajar lebih aktif, bermakna, dan interaktif bagi siswa.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan mengenai konteks penelitian yang sebelumnya telah disampaikan peneliti mengidentifikasi beberapa fokus permasalahan yang paling utama dalam penelitian ini, sebagaimana berikut:

1. Bagaimana proses perencanaan game *Treasure Hunt* berbasis *QR Code* dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis siswa di MTs Mazra'atul Ulum Paciran?
2. Bagaimana pelaksanaan game *Treasure Hunt* berbasis *QR Code* dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis siswa di MTs Mazra'atul Ulum Paciran?
3. Apa saja kendala dan solusi dalam implementasi game *Treasure Hunt* berbasis *QR Code* dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis siswa di MTs Mazra'atul Ulum Paciran?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pembahasan terkait permasalahan yang telah dipaparkan sebelumnya, penelitian ini bertujuan untuk:

1. Memahami proses perencanaan game *Treasure Hunt* berbasis *QR Code* dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis siswa di MTs Mazra'atul Ulum Paciran.

2. Menganalisis proses pelaksanaan game *Treasure Hunt* berbasis *QR Code* dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis siswa di MTs Mazra'atul Ulum Paciran.
3. Memahami kendala dan solusi dalam implementasi game *Treasure Hunt* berbasis *QR Code* dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis siswa di MTs Mazra'atul Ulum Paciran.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis.

Penelitian ini harapannya dapat berkontribusi secara signifikan dan berarti terkait pengembangan teori terkhusus dalam bidang pendidikan, yaitu pembelajaran berbasis *game* (*Game Based Learning*) serta penggunaan media yang inovatif dan interaktif yang berbasis digital dalam ranah pendidikan Islam. Sehingga berdampak positif bagi pengembangan media pembelajaran di bidang pendidikan terkhususnya di tingkat SMP/MTS baik teoritis maupun praktis.

Secara khusus, hasil penelitian ini harapannya dapat memperkaya kajian terkait pengembangan keterampilan berpikir kritis siswa melalui game *Treasure Hunt* berbasis *QR Code*. Selain itu, diharapkan penelitian ini juga dapat memperkuat landasan teoritis tentang pentingnya integrasi teknologi digital dalam pendekatan pembelajaran kontekstual yang mengedepankan keaktifan, pemikiran kritis, dan kreativitas siswa.

2. Manfaat Praktis.

a. Bagi Siswa.

Harapannya dengan adanya penelitian ini siswa lebih aktif dan bisa mengembangkan keterampilan berpikir kritis nya dalam menghadapi kemajuan di era digital saat ini, siswa dapat mengambil keputusan dengan bijak dan tepat, serta dapat melatih diri mereka untuk menghadapi berbagai persoalan guna mencari solusi paling sesuai untuk digunakan. Selain itu, adanya penelitian ini juga bertujuan agar siswa dapat mempersiapkan adanya masa depan yang lebih baik, menjadi generasi bangsa yang mampu menghadapi segala tantangan dan dinamika kehidupan dengan penuh kesiapan.

b. Bagi Guru/ Sekolah.

Adanya pengembangan media interaktif dan inovatif dalam pembelajaran, dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan oleh guru ataupun sekolah guna melaksanakan pembelajaran yang kreatif melalui pemanfaatan media game *Treasure Hunt* berbasis *QR Code*.

Besar harapannya penelitian ini dapat menyumbangkan ide dan rekomendasi berharga guna memperbaiki pembelajaran berkualitas dan menarik. Di sisi lain, hasil penelitian ini bertujuan untuk menginspirasi guru untuk lebih inovatif dan adaptif dalam mengembangkan metode belajar sehingga relevan dengan kebutuhan siswa.

c. Bagi Pengembang/ Peneliti.

Pengembangan metode dengan media game ini, bertujuan sebagai sarana mengembangkan keilmuan khususnya pada bidang pendidikan Islam, serta menambah pemahaman terkait pengembangan keterampilan

berfikir kritis siswa melalui game *Treasure Hunt* berbasis *QR Code*. Sehingga dapat memberikan kontribusi pada praktik kependidikan serta menjadi kerangka kerja untuk penelitian setelahnya.

E. Orisinalitas Penelitian

Orisinalitas penelitian ini dipahami sebagai kajian tentang hasil-hasil penelitian sebelumnya yang relevan dengan topik yang dibahas, berfungsi guna memperkuat arah dan fokus penelitian yang akan dilakukan. Konsep tersebut juga sejalan dengan pedoman dan standar penulisan skripsi yang berlaku. Peneliti menghimpun berbagai penelitian terdahulu sebagai landasan literatur guna menyintesis persamaan dan mengidentifikasi perbedaan yang ada, sehingga dapat menegaskan *novelty*/kebaruan penelitian sekaligus menghindari unsur *plagiarisme*.

Adapun pemaparan mengenai persamaan dan perbedaan penelitian terdahulu disajikan sebagai berikut:

1. Irma Agustina (2023) “Penggunaan Metode Pembelajaran *Treasure Hunt* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Mtsn 2 Banyuwangi”. Penelitian ini termasuk dalam penelitian lapangan yang menggunakan jenis penelitian Tindakan Kelas (PTK), data diperoleh melalui observasi, wawancara, tes (primer) serta sumber data sekunder berupa dokumentasi, artikel/jurnal, dan buku. Keabsahan data diukur menggunakan validitas instrumen, dilakukan analisis sebelum dan selama di lapangan.¹⁶

¹⁶ Irma Agustiana, “PENGUNAAN METODE PEMBELAJARAN TREASURE HUNT DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM DI MTSN 2 BANYUWANGI,” 2023.

2. Anatasia Riantika (2024) dalam Jurnal SEMANTIK: Jurnal Riset Ilmu Pendidikan, Bahasa, dan Budaya dengan judul “Kemampuan Berpikir Kritis pada Pembelajaran PKn menggunakan Model PBL berbasis *Treasure Hunt* dan *QR Code*”. Menggunakan jenis penelitian kualitatif deskriptif dengan analisis interaktif berupa reduksi data, sajian data, serta verifikasi data/kesimpulan. Hasil analisis data dipaparkan secara deskriptif dengan dukungan temuan yang didapat melalui teknik wawancara, observasi, serta mengkaji literatur. Penelitian ini berfokus pada siswa SD Negeri Sidoluhur Godean serta diaplikasikan dalam pembelajaran PKn.¹⁷
3. Indah Puspita Sari (2025) “Strategi *Inkuiri Learning* dalam Meningkatkan Hasil Belajar dan Tingkat Berfikir Kritis Siswa pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas 8 di MTsN 2 Malang”. Penelitian ini menekankan pembelajaran berbasis strategi *inkuiri learning* yang efektif dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa. Menggunakan metode penelitian deskriptif kuantitatif dengan desain eksperimen atau deskriptif, serta menerapkan teknik pengumpulan data tes, wawancara, observasi, dan dokumentasi.¹⁸
4. Dwi Fitria Al Husaeni, dkk (2023) dalam Jurnal KURSOR: Menuju solusi teknologi Informasi “*Implementation of Problem-Based Learning Multimedia with Find and Sort Qr Code Games to Improve Student's Computational Thinking Skills*” Penelitian ini menggunakan metode

¹⁷ Riantika and Wibawa, “Kemampuan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran Pkn Menggunakan Model PBL Berbasis Treasure Hunt Dan QR Code.”

¹⁸ Indah Puspita Sari, “STRATEGI INKUIRI LEARNING DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR DAN TINGKAT BERFIKIR KRITIS SISWA PADA MATA PELAJARAN AKIDAH AKHLAK KELAS 8 Di MTsN 2 MALANG,” 2025.

Research and Development (R&D) dengan model pengembangan multimedia pembelajaran ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implement, Evaluate*). Desain penelitian yang digunakan adalah kuasi eksperimen menggunakan *pretest-posttest control group design*. Hasilnya Penggunaan *QR code* memungkinkan interaksi individu dan kelompok, melatih kerja sama, pembagian tugas, serta penyusunan solusi secara kolaboratif.¹⁹”

5. Ahmad Mifta Khudin (2025) “Implementasi Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbasis Video Studi Kasus dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas XI Agama MAN 2 Kota Kediri” Fokus penelitian ini pada pembelajaran Fiqih yang diintegrasikan dengan media video studi kasus untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Memakai pendekatan kualitatif metode deskriptif dimana memakai sumber data primer (observasi, wawancara, dokumentasi) dan data sekunder (buku, jurnal, situs web). Metode triangulasi dilakukan untuk pengecekan keabsahan data dengan analisis data, kondensi data, penyajian data, serta penyimpulan data.²⁰

Tabel 1.1 Orisinalitas Penelitian

¹⁹ Dwi Fitria Al Husaeni, Eka Fitrajaya Rahman, and Erna Piantari, “IMPLEMENTATION OF PROBLEM-BASED LEARNING MULTIMEDIA WITH FIND AND SORT QR CODE GAMES TO IMPROVE STUDENT’S COMPUTATIONAL THINKING SKILLS,” *Jurnal Ilmiah Kursor Menuju Solusi Teknologi Informasi* 12, no. 2 (2023): 69–82, <https://doi.org/10.21107/kursor.v12i2.343>.

²⁰ Khudin, “Implementasi Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbasis Video Studi Kasus Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas XI Agama MAN 2 Kota Kediri.”

No	Nama Peneliti, Judul, Bentuk, Penerbit, Tahun Terbit	Persamaaan	Perbedaan	Hasil Penelitian	Orisinalitas Penelitian
1.	Irma Agustina, “Penggunaan Metode Pembelajaran <i>Treasure Hunt</i> dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTsN 2 Banyuwangi” Skripsi, 2023.	Sama- sama menggunakan metode pembelajaran <i>Treasure Hunt</i> dengan sasaran di tingkat pendidikan menengah SMP/MTS	Metode penelitian yang berbeda, penelitian terdahulu menggunakan jenis penelitian PTK (Penelitian Tindakan Kelas). Selain itu, tujuan penelitian berfokus pada hasil belajar siswa bukan keterampilan berpikir kritis	Pelaksanaan metode dilakukan dalam dua siklus, <i>pre-test</i> dan <i>post-test</i> . Penerapan metode <i>Treasure Hunt</i> terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan aktivitas siswa.	Penelitian terdahulu lebih memfokuskan pada penerapan metode pembelajaran <i>Treasure Hunt</i> terhadap peningkatan hasil belajar mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam pada siswa kelas kelas VIII F MTsN 2 Banyuwangi tahun pelajaran 2022/2023
2.	Anatasia Riantika, “Kemampuan Berpikir Kritis pada Pembelajaran PKn menggunakan Model PBL berbasis <i>Treasure Hunt</i> dan <i>QR Code</i> ”, Jurnal SEMANTIK: Jurnal Riset Ilmu Pendidikan, Bahasa, dan Budaya, 2024.	Menggunakan metode penelitian yang sama yaitu pendekatan kualitatif deskriptif	Penelitian ini berfokus pada siswa SD Negeri Sidoluhur Godean serta diaplikasikan dalam pembelajaran PKn	kemampuan berpikir kritis muncul dalam pembelajaran PKn menggunakan model PBL <i>treasure hunt</i> dan <i>QR code</i> . Kemampuan berpikir kritis dikatakan berhasil dengan	Pembahasan dalam penelitian terdahulu tergolong singkat dan kajiannya belum mendalam. Keberhasilan hanya ditandai dengan indikator kemampuan berpikir kritis.

No	Nama Peneliti, Judul, Bentuk, Penerbit, Tahun Terbit	Persamaan	Perbedaan	Hasil Penelitian	Orisinalitas Penelitian
				adanya indikator-indikator berikut: memberikan penjelasan sederhana, membangun keterampilan dasar, menyimpulkan, membuat penjelasan lebih lanjut, strategi dan taktik.	
3.	Indah Puspita Sari, "Strategi <i>Inkuiri Learning</i> dalam Meningkatkan Hasil Belajar dan Tingkat Berfikir Kritis Siswa pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di MTsN 2 Malang", Skripsi, 2025.	Fokus penelitian dan sasaran yang dikaji sama yaitu mata pelajaran Akidah Akhlak dengan subjek siswa MTs	Model pembelajaran yang dipakai adalah <i>Inkuiri Learning</i> dengan fokus penelitian pada hasil belajar dan tingkat berfikir kritis siswa.	Pembelajaran berbasis strategi <i>inkuiri learning</i> yang terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa	Metode penelitian yang berbeda, penelitian terdahulu menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif dengan desain eksperimen atau deskriptif.
4.	Dwi Fitria Al Husaeni, dkk. " <i>Implementation of Problem-Based Learning Multimedia with Find and Sort Qr Code</i> "	Mengkaji keterampilan computational thinking (CT) siswa dengan metode pembelajaran	Fokus penelitian pada pengembangan multimedia pembelajaran berbasis	Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan keterampilan	Penelitian terdahulu berfokus pada siswa SMK dengan objek multimedia.

No	Nama Peneliti, Judul, Bentuk, Penerbit, Tahun Terbit	Persamaaan	Perbedaan	Hasil Penelitian	Orisinalitas Penelitian
	<i>Games to Improve Student's Computational Thinking Skills</i> ", Jurnal KURSOR: Menuju solusi teknologi Informasi, 2023.	yang berfokus pada pemecahan masalah (<i>Problem Based Learning</i>)	masalah dengan penerapan model PBL (<i>Problem-Based Learning</i>). Selain itu metode penelitian yang dipakai adalah metode penelitian R&D serta penelitian kuasi eksperimen dengan desain <i>pretest-posttest control group</i>	an CT siswa setelah diberikan perlakuan. Peningkatan rata-rata hasil belajar siswa pada kelas eksperimen lebih besar dibandingkan kelas kontrol. Peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen terjadi berdasarkan hasil uji T. Rata-rata skor CT siswa meningkat dari 52,29 menjadi 83,14	Selain itu, game <i>Treasure Hunt</i> menjadi kebaruan dibandingkan penelitian sebelumnya

No	Nama Peneliti, Judul, Bentuk, Penerbit, Tahun Terbit	Persamaaan	Perbedaan	Hasil Penelitian	Orisinalitas Penelitian
5.	Ahmad Mifta Khudin, “Implementasi Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> (PBL) berbasis Video Studi Kasus dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas XI Agama MAN 2 Kota Kediri”, Skripsi, 2025.	Menggunakan pendekatan kualitatif metode deskriptif	Media pembelajaran yang dipakai berbeda bukan game <i>Treasure Hunt</i> tetapi video studi kasus. Subjek penelitian menggunakan siswa tingkat SMA/MA	Implementasi Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> (PBL) berbasis video studi kasus di MAN 2 Kota Kediri efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas XI Agama	Batasan masalah atau fokus penelitian yang dikaji berbeda, yaitu pembelajaran Fiqih yang diintegrasikan dengan media pembelajaran video studi kasus
6.	Nur Agustiani, Hamidah Suryani Lukman, dan Ana Setiani, “ <i>Critical Thinking Ability of Junior High School Students in Game-Based Learning using GEMAS Game</i> ,” Jurnal AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan”	Merupakan penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif dengan fokus penelitian kemampuan berpikir kritis siswa	Penelitian ini berfokus pada implementasi aplikasi GEMAS dan mata pelajaran matematika	Kemampuan berpikir kritis siswa berada pada kategori cukup hingga baik. Siswa mampu mengidentifikasi permasalahan, merancang strategi penyelesaian	Media pembelajaran yang dipakai adalah aplikasi GEMAS, penelitian ini tidak menyebutkan tentang media pembelajaran <i>treasure hunt</i> ataupun <i>QR Code</i>

No	Nama Peneliti, Judul, Bentuk, Penerbit, Tahun Terbit	Persamaaan	Perbedaan	Hasil Penelitian	Orisinalitas Penelitian
	Matematika, 2024.			an, serta memberik an alasan terhadap jawaban yang diperoleh. Pembelaja ran berbasis permainan mengguna kan aplikasi GEMAS memberik an suasana belajar yang lebih menarik dan membantu siswa dalam mengemb angkan kemampu an berpikir kritis.	
7.	“Implementasi Strategi Pembelajaran <i>Point Counterpoint</i> untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis pada Mata Pelajaran Al- Qur'an Hadits (Tafsir) kelas XI MAN 1	Tujuan penelitian untuk Meningkatka n Kemampuan Berpikir Kritis siswa. Menggunaka n metode penelitian kualitatif	Metode pembelajara n yang dipakai berfokus pada Pembelajara n <i>Point Counterpoi nt</i>	Hasil penelitian menunjuk kan bahwa implement asi Strategi Pembelaja ran <i>Point Counterpo int</i> dilaksanak an melalui lima tahapan	Sasaran penelitian merupakan siswa tingkat SMA/ MA dengan fokus penelitian pada strategi pembelajara n <i>Point Counterpoi nt</i> . Selain

No	Nama Peneliti, Judul, Bentuk, Penerbit, Tahun Terbit	Persamaan	Perbedaan	Hasil Penelitian	Orisinalitas Penelitian
	Pasuruan,” Skripsi, 2025.			yang secara umum berjalan baik, meskipun masih ada aspek yang perlu ditingkatkan, Penerapan strategi ini terbukti mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis sebagian besar siswa dalam <i>problem solving</i> .	itu, penelitian terdahulu menyoroti mata pelajaran Al- Qur'an Hadits (Tafsir)
8.	Mahmood H. Hussein, Siew Hock Ow, Loh Sau Cheong, dan Meow-Keong Thong, “A Digital Game-Based Learning Method to Improve Students’ Critical Thinking Skills in Elementary Science,” IEEE Access, 2019.	Penelitian ini berfokus pada <i>Critical Thinking Skills</i> (Kemampuan berpikir kritis)	Sasaran dalam penelitian ini merupakan siswa setingkat SD/MI. Selain itu, dalam penelitian ini menggunakan metode pembelajaran sebuah permainan peran (<i>role-playing</i>)	<i>Ecoship Endeavour</i> secara signifikan meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa; namun, juga ditemukan bahwa aktivitas DGBL tidak memberik	Metode penelitian yang dilakukan eksperimen kuasi bukan kualitatif deskriptif.

No	Nama Peneliti, Judul, Bentuk, Penerbit, Tahun Terbit	Persamaan	Perbedaan	Hasil Penelitian	Orisinalitas Penelitian
			game) bernama <i>Ecoship Endeavour</i>	an pengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa maupun efikasi diri mereka dalam pembelajaran sains.	
9.	Nur Aissyah, Rasilah, Ririn Andriani Kumala Dewi., “ <i>The Effect of the Treasure Hunt Game Integrated with Think Pair Share Model on Student Activity and Math Learning Outcomes in Fourth Grade</i> ”, <i>Journal of Mathematics Instruction, Social Research and Opinion</i> , 2025.	Game <i>Treasure Hunt</i> sebagai media atau teknik pembelajaran Bertujuan meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran siswa dengan metode penelitian kuantitatif/eksperimen	Fokus penelitian pada aktivitas dan hasil belajar matematika bukan keterampilan berpikir kritis siswa.	Integrasi <i>Treasure Hunt</i> dengan model TPS secara signifikan meningkatkan hasil belajar dan aktivitas siswa ($p < 0,05$) dengan kategori peningkatan sedang (N-gain 0,33).	Fokus utama pada pengembangan keterampilan berpikir kritis dengan metode penelitian kualitatif deskriptif
10	Alamanda Mutia Safitri, dan Novia Trisanti, “ <i>Implementation of QR-based treasure hunt game to improve young</i>	Game <i>Treasure Hunt</i> sebagai strategi pembelajaran dengan integrasi teknologi	Menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen.	Gamifikasi berbasis QR Code meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan retensi	Penelitian berfokus pada <i>vocabulary mastery</i> (kognitif dasar – LOTS) bukan

No	Nama Peneliti, Judul, Bentuk, Penerbit, Tahun Terbit	Persamaan	Perbedaan	Hasil Penelitian	Orisinalitas Penelitian
	<i>students' English vocabulary mastery</i> ", <i>Journal of English Language Teaching</i> , 2025	digital QR Code		belajar siswa. Pendekatan ini efektif karena mengurangi beban kognitif (<i>Cognitive Load Theory</i>) dan mendukung pembelajaran konstruktivistik.	keterampilan berpikir kritis dengan penggunaan metode penelitian yang berbeda (Kualitatif deskriptif)
11.	Faiqotul Hima Mahfidah, dan Julianto, "Pengembangan Media Ular Tangga Berbasis QR Code untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis pada Materi Wujud Zat Kelas IV Sekolah Dasar", Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar (JPPGSD), 2025.	Sama-sama berorientasi pada peningkatan keterampilan berpikir kritis serta memanfaatkan integrasi teknologi dalam bentuk <i>QR Code</i> sebagai sarana pendukung aktivitas pembelajaran interaktif	Penelitian terdahulu berfokus pada pengembangan media permainan ular tangga berbasis <i>QR Code</i> dalam konteks pembelajaran IPAS pada materi wujud zat dengan orientasi pada kelayakan produk (validitas, kepraktisan, dan efektivitas)	Media yang dikembangkan dinyatakan sangat valid (validasi materi 92,5% dan validasi media 95%), sangat praktis serta efektif dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis.	fokus pengembangan model <i>Treasure Hunt</i> berbasis indikator berpikir kritis bukan permainan ular tangga

No	Nama Peneliti, Judul, Bentuk, Penerbit, Tahun Terbit	Persamaaan	Perbedaan	Hasil Penelitian	Orisinalitas Penelitian
12	Lala Zaenia Pratiwi dan Nurul Ratnawati, <i>“Implementation of Outdoor Learning with Qr Code-Based Treasure Map Thinking Media to Improve Critical Thinking of Students in Social Studies Lessons”</i> , JPI: Jurnal pendidikan IPS, 2025.	Fokus pada peningkatan keterampilan berpikir kritis siswa dengan penggunaan pendekatan pembelajaran aktif berbasis permainan	Menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen (<i>pretest–posttest</i>) bukan kualitatif deskriptif	Penggunaan strategi permainan secara signifikan meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan hasil belajar siswa dibandingkan pembelajaran konvensional. Membuktikan bahwa pendekatan berbasis permainan efektif dalam menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna.	Pengembangan model Treasure Hunt yang dirancang khusus untuk melatih keterampilan berpikir kritis melalui aktivitas pencarian petunjuk, analisis informasi, pemecahan masalah kontekstual, serta pengambilan keputusan berbasis bukti

F. Definisi Istilah

Berdasarkan judul penelitian dan rumusan masalah, definisi istilah atau kosakata merupakan penjelasan terhadap konsep-konsep yang digunakan oleh peneliti. Definisi istilah ini disajikan untuk memperjelas makna setiap konsep dalam penelitian serta mencegah terjadinya kesalahpahaman dan perbedaan

penafsiran terhadap beberapa istilah yang terdapat dalam penelitian ini. Berikut istilah- istilah kunci yang di jelaskan:

1. Implementasi

Implementasi merupakan suatu aktivitas, tindakan, atau mekanisme yang dilakukan untuk menerapkan suatu rencana atau program agar tujuan yang telah ditetapkan dapat tercapai secara efektif. Konsep implementasi tidak hanya dimaknai sebagai pelaksanaan suatu kegiatan, tetapi juga mencakup proses penerapan yang dilakukan secara sistematis dan terencana sesuai dengan prosedur yang telah disusun sebelumnya. Dalam konteks penelitian ini, implementasi ditunjukkan melalui penerapan game *Treasure Hunt* berbasis *QR Code* sebagai media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran.

Penerapan tersebut melibatkan serangkaian tahapan yang meliputi perencanaan kegiatan, pelaksanaan pembelajaran, serta evaluasi terhadap berbagai kendala yang muncul selama proses berlangsung. Selain itu, implementasi juga mencakup upaya yang dilakukan untuk menemukan solusi terhadap hambatan yang dihadapi agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Dengan demikian, implementasi dalam penelitian ini diartikan sebagai keseluruhan proses penerapan game *Treasure Hunt* berbasis *QR Code* yang mencakup tahap perencanaan, pelaksanaan, identifikasi kendala, dan penyusunan solusi dalam pelaksanaan pembelajaran.

2. *Game Treasure Hunt* berbasis *QR Code*

Game Treasure Hunt atau pencarian harta karun merupakan metode pembelajaran yang inovatif berbasis permainan konvensional yang dilaksanakan secara berkelompok dan digunakan sebagai sarana penyampaian materi pelajaran.

Metode ini mengajak siswa untuk berburu harta karun melalui serangkaian petunjuk (*clues*) yang harus dianalisis dan dipecahkan, sehingga menuntut siswa agar mengembangkan keterampilan berpikir kritis serta kerja sama yang baik. Penerapan game *Treasure Hunt* dalam pembelajaran dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menarik, lebih aktif, dan menyenangkan bagi siswa.

Sedangkan *QR Code* dapat dipahami sebagai teknologi berbasis kode dua dimensi yang berfungsi sebagai media penghubung antara siswa dan sistem pembelajaran digital. Dalam konteks pembelajaran, *QR Code* digunakan sebagai sarana integrasi teknologi website yang memungkinkan siswa mengakses berbagai bentuk materi secara cepat dan interaktif, seperti teks deskriptif, audio-video visual, permainan edukatif, serta kuis formatif.

Melalui pemindaian *QR Code*, siswa dapat terlibat langsung dalam aktivitas pembelajaran yang menuntut interaksi aktif, serta pemecahan masalah. *QR Code* juga berfungsi sebagai media pendukung mini game, seperti *find and sort*, yang membantu siswa memahami materi secara tidak langsung namun bermakna. serta mendorong mereka untuk berpikir kritis

3. Keterampilan Berpikir Kritis

Keterampilan berpikir kritis merupakan kemampuan seseorang dalam menganalisis, menafsirkan, serta mengevaluasi informasi secara logis, sistematis, dan objektif sebelum mengambil suatu keputusan atau kesimpulan. Keterampilan ini menjadi penting karena siswa dihadapkan pada berbagai informasi yang perlu dipahami, dipilah, dan dinilai kebenarannya secara cermat. Dalam konteks pembelajaran, kemampuan berpikir kritis membantu siswa untuk tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga mampu mengajukan pertanyaan, menghubungkan konsep, serta menganalisis permasalahan berdasarkan fakta dan bukti yang relevan.

Melalui keterampilan tersebut, siswa dapat memahami materi pembelajaran secara lebih mendalam dan terarah sehingga proses belajar menjadi lebih efektif. Selain itu, kemampuan berpikir kritis juga mendukung siswa dalam memecahkan masalah dan mengambil keputusan yang rasional dalam berbagai situasi pembelajaran. Dengan demikian, pengembangan keterampilan berpikir kritis perlu menjadi salah satu tujuan penting dalam proses pembelajaran agar siswa mampu memahami materi secara komprehensif serta menghadapi berbagai tantangan akademik secara optimal.

G. Sistematikan Penelitian

Untuk memudahkan pembaca memahami isi dalam skripsi ini, peneliti telah menyusun sistematika pembahasan pada setiap bab nya secara terstruktur dan jelas. Setiap bab memuat pokok-pokok gagasan yang disajikan secara

ringkas, padat, dan sistematis. Adapun susunan isi skripsi ini dijelaskan sebagaimana berikut ini:

BAB I: (Pendahuluan) berisi uraian terkait konteks atau latar belakang penelitian, fokus permasalahan yang dikaji, tujuan penelitian, serta manfaat yang diharapkan. Pada bab ini juga dijelaskan orisinalitas penelitian, definisi istilah yang digunakan, dan sistematika penulisan skripsi guna memudahkan pemahaman pembaca.

BAB II: (Tinjauan Pustaka) memuat beberapa landasan teoretis yang mendukung topik penelitian. Tinjauan pustaka disusun berdasarkan sumber-sumber relevan, seperti diantaranya buku, jurnal, artikel dan hasil penelitian terdahulu yang berkaitan dengan pengembangan keterampilan berpikir kritis siswa melalui game *Treasure Hunt* berbasis *QR code*.

BAB III: (Metode Penelitian) menjelaskan komponen metodologis pada penelitian yang meliputi pendekatan dan jenis penelitian, lokasi penelitian, peran peneliti, subjek penelitian, data dan sumber data, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, uji keabsahan data, teknik analisis data, serta tahapan pelaksanaan penelitian.

BAB IV (Hasil Penelitian) menyajikan beberapa temuan penelitian dalam bentuk data hasil penelitian yang bertujuan memberikan gambaran secara objektif mengenai hasil yang diperoleh.

BAB V (Pembahasan) membahas hasil penelitian dengan mengaitkannya pada kajian teori dan data yang telah dikumpulkan, serta menganalisis

temuan penelitian untuk menjawab rumusan masalah yang telah ditetapkan.

BAB VI (Penutup) merupakan bagian akhir yang memuat kesimpulan penelitian serta rekomendasi atau saran yang membangun berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini menjelaskan landasan teori yang sesuai dan relevan dengan penelitian. Pembahasan meliputi konsep keterampilan berpikir kritis, strategi pembelajaran inovatif melalui integrasi *Problem Based Learning* dan *game-based learning*, konsep permainan *Treasure Hunt* berbasis *QR Code*, serta keterkaitannya dengan pengembangan keterampilan berpikir kritis siswa. Pada bagian akhir disajikan kerangka berpikir penelitian.

A. Keterampilan Berpikir Kritis

Keterampilan berpikir kritis merupakan salah satu kompetensi esensial dalam pembelajaran abad 21 yang memungkinkan siswa untuk menganalisis permasalahan, memahami informasi secara mendalam, serta mengambil keputusan yang logis dan tepat. Perkembangan teknologi, dan arus informasi semakin kompleks menyebabkan siswa tidak hanya dituntut menguasai pengetahuan, tetapi juga mengolah, menganalisis, mengevaluasi, serta menggunakan informasi secara tepat. Oleh karena itu, keterampilan berpikir kritis menjadi salah satu tujuan utama pendidikan karena berperan dalam membentuk siswa yang mampu berpikir logis, rasional, reflektif, dan bertanggung jawab terhadap setiap keputusan yang diambil.²¹

Keterampilan berpikir kritis tidak muncul secara tiba-tiba, melainkan berkembang seiring perkembangan kognitif siswa. Oleh karena

²¹ Branden Thornhill-Miller et al., "Creativity, Critical Thinking, Communication, and Collaboration: Assessment, Certification, and Promotion of 21st Century Skills for the Future of Work and Education," *Journal of Intelligence* 11 (2023), <https://doi.org/10.3390/jintelligence11030054>.

itu, pemahaman mengenai perkembangan kognitif menjadi penting untuk menjelaskan kesiapan siswa dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis. Dalam perspektif teori perkembangan kognitif, keterampilan berpikir kritis erat kaitannya dengan perkembangan intelektual siswa.

Menurut Jean Piaget, perkembangan kognitif individu berlangsung melalui beberapa tahapan, yaitu sensorimotor, praoperasional, operasional konkret, dan operasional formal. Siswa Madrasah Tsanawiyah yang umumnya berada pada rentang usia 12–15 tahun termasuk dalam tahap operasional formal, yaitu tahap perkembangan kognitif yang ditandai dengan kemampuan berpikir abstrak, logis, hipotetis, serta kemampuan melakukan penalaran secara sistematis. Pada tahap ini siswa tidak lagi bergantung sepenuhnya pada objek konkret, melainkan telah mampu memikirkan berbagai kemungkinan, menyusun hipotesis, menguji suatu gagasan, serta menarik kesimpulan berdasarkan bukti yang tersedia. Kemampuan tersebut menjadi landasan penting bagi berkembangnya keterampilan berpikir kritis dalam proses pembelajaran.²²

Piaget menjelaskan bahwa individu yang berada pada tahap operasional formal telah memiliki kemampuan untuk menggunakan logika dalam memecahkan masalah, berpikir abstrak terhadap konsep-konsep yang kompleks, serta melakukan refleksi terhadap proses berpikirnya sendiri. Selain itu, siswa juga mulai mampu mengembangkan pemikiran deduktif hipotetis, yaitu “kemampuan menyusun dugaan sementara, mempertimbangkan berbagai alternatif penyelesaian masalah, kemudian

²² Arliansyah Maulana, “Teori Perkembangan Kognitif Piaget Pada Tahap Operasional Formal,” *Al-Ahnaq: Journal of Islamic Education, Learning and Religious Studies* 1, no. 1 (2024): 12–22.

menguji dugaan tersebut secara sistematis hingga memperoleh kesimpulan yang logis” sebagaimana yang disampaikan oleh Arliansyah Maulana dalam penelitiannya.²³ Karakteristik tersebut menunjukkan bahwa siswa pada jenjang MTs secara kognitif telah memiliki kesiapan untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis melalui aktivitas pembelajaran yang menuntut analisis, evaluasi, argumentasi, dan pemecahan masalah.

Sejalan dengan pandangan tersebut, Facione mendefinisikan berpikir kritis sebagai “proses penilaian yang dilakukan secara sadar dan terarah melalui aktivitas interpretasi, analisis, evaluasi, inferensi, eksplanasi, dan regulasi diri.” Interpretasi merupakan kemampuan individu dalam memahami dan mengidentifikasi makna dari informasi atau permasalahan yang dihadapi. Setelah memahami informasi, individu melakukan analisis untuk menguraikan informasi tersebut serta mengidentifikasi hubungan antar unsur yang terdapat di dalamnya.

Selanjutnya, evaluasi dilakukan untuk menilai kredibilitas, relevansi, dan kualitas informasi yang diperoleh. Berdasarkan hasil evaluasi tersebut, individu melakukan inferensi atau penarikan kesimpulan yang logis berdasarkan bukti yang tersedia. Kesimpulan yang diperoleh kemudian dikomunikasikan melalui eksplanasi, yaitu kemampuan menjelaskan alasan atau dasar pemikiran terhadap suatu keputusan. Seluruh proses tersebut dikendalikan melalui regulasi diri yang memungkinkan

²³ Maulana.

individu memantau, merefleksikan, dan memperbaiki proses berpikir yang dilakukan.²⁴

Keenam komponen berpikir kritis tersebut memiliki keterkaitan dengan karakteristik perkembangan kognitif siswa pada tahap operasional formal menurut Piaget. Pada tahap ini siswa telah memiliki kemampuan berpikir abstrak, melakukan penalaran logis, menyusun hipotesis, serta mengevaluasi pemikirannya sendiri. Kemampuan tersebut menjadi prasyarat berkembangnya interpretasi, analisis, evaluasi, inferensi, eksplanasi, dan regulasi diri dalam proses pembelajaran.²⁵ Oleh karena itu, siswa MTs yang berada pada rentang usia operasional formal memiliki potensi untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis melalui kegiatan pembelajaran yang menuntut pemecahan masalah dan pengambilan keputusan secara rasional.

Konsep berpikir kritis yang dikemukakan oleh Facione tersebut pada dasarnya sejalan dengan nilai-nilai pendidikan Islam yang menekankan penggunaan akal, penalaran, serta sikap hati-hati dalam menerima informasi. Dalam perspektif pendidikan Islam, keterampilan berpikir kritis merupakan salah satu aspek penting yang perlu dikembangkan dalam diri siswa. Islam tidak hanya mendorong umatnya untuk mencari ilmu pengetahuan, tetapi juga mengajarkan pentingnya menggunakan akal secara optimal dalam memahami berbagai fenomena,

²⁴ Azila Abdul Razak et al., "Improving Critical Thinking Skills in Teaching through Problem-Based Learning for Students: A Scoping Review," *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research*, 2022, <https://doi.org/10.26803/ijlter.21.2.19>.

²⁵ Siti Masithoh, Wahono Widodo, and Mustaji, "Profile of Critical Thinking Skills in Elementary School Students," *Journal of Innovation and Research in Primary Education*, 2025, <https://doi.org/10.56916/jirpe.v4i3.1469>.

menelaah informasi, serta mengambil keputusan berdasarkan pertimbangan yang benar. Penggunaan akal (*al-'aql*) dalam Islam dipandang sebagai sarana untuk memperoleh pengetahuan, memahami tanda-tanda kebesaran Allah Swt., serta membedakan antara kebenaran dan kebatilan.

Al-Qur'an secara berulang kali mendorong manusia untuk berpikir, merenungkan, mengkaji, dan mengambil pelajaran dari berbagai peristiwa yang terjadi di sekitarnya. Salah satu ayat yang menunjukkan pentingnya aktivitas berpikir terdapat dalam Surah Ali 'Imran ayat 190–191 yang sudah dijelaskan pada bab sebelumnya. Islam juga mengajarkan pentingnya melakukan verifikasi terhadap informasi sebelum menerima atau menyebarkannya. Prinsip ini tercermin dalam firman Allah Swt. pada Surah Al-Hujurat ayat 6:²⁶

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِن جَاءَكُمْ فَاسِقٌ بِنَبَأٍ فَتَبَيَّنُوا

Artinya: “Wahai orang-orang yang beriman! Jika seseorang yang fasik datang kepadamu membawa suatu berita, maka telitilah kebenarannya...” (Q.S. Al-Hujurat [49]: 6).

Konsep tabayyun dalam ayat tersebut menunjukkan pentingnya memeriksa, menganalisis, dan mengevaluasi informasi sebelum mengambil keputusan. Sikap ini memiliki keterkaitan yang erat dengan aspek evaluasi dalam keterampilan berpikir kritis, yaitu kemampuan menilai kredibilitas, keakuratan, dan relevansi suatu informasi berdasarkan bukti yang tersedia.

Dalam konteks pendidikan Islam, pengembangan keterampilan berpikir kritis bertujuan tidak hanya untuk meningkatkan kemampuan intelektual siswa, tetapi juga membentuk kemampuan berpikir yang

²⁶ RI, “Al-Qur’an Dan Terjemahan.”

bertanggung jawab, objektif, dan berlandaskan nilai-nilai keislaman. Dengan demikian, keterampilan berpikir kritis tidak sekadar menjadi kemampuan akademik, tetapi juga menjadi sarana untuk melahirkan siswa yang mampu mengambil keputusan secara rasional, bijaksana, dan sesuai dengan tuntunan ajaran Islam.

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa keterampilan berpikir kritis dapat dikembangkan melalui pembelajaran yang berpusat pada siswa dan menuntut aktivitas pemecahan masalah. Penelitian Dwi Fitria Al Husaeni dkk. menunjukkan bahwa “pembelajaran berbasis *QR Code* mampu meningkatkan keterampilan berpikir tingkat tinggi peserta didik.”²⁷ Selain itu, penelitian Mahmood H. Hussein dkk. menemukan bahwa “*game-based learning* memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan berpikir kritis karena siswa terlibat aktif dalam proses eksplorasi, analisis, dan pengambilan keputusan.”²⁸ Temuan tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan dan *QR Code* memiliki potensi dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis siswa.

Berdasarkan uraian teori di atas dapat dipahami bahwa keterampilan berpikir kritis merupakan kemampuan berpikir tingkat tinggi yang melibatkan proses memahami informasi, menganalisis hubungan antar informasi, mengevaluasi validitas bukti, menarik kesimpulan secara logis, menjelaskan alasan suatu keputusan, serta merefleksikan proses berpikir

²⁷ Husaeni, Rahman, and Piantari, “IMPLEMENTATION OF PROBLEM-BASED LEARNING MULTIMEDIA WITH FIND AND SORT QR CODE GAMES TO IMPROVE STUDENT’S COMPUTATIONAL THINKING SKILLS.”

²⁸ Hussein et al., “A Digital Game-Based Learning Method to Improve Students’ Critical Thinking Skills in Elementary Science.”

yang dilakukan. Dalam penelitian ini, keterampilan berpikir kritis dianalisis menggunakan indikator yang dikembangkan oleh Facione karena indikator tersebut sesuai dengan karakteristik siswa MTs yang berada pada tahap operasional formal menurut Piaget serta relevan dengan aktivitas pencarian petunjuk, analisis informasi, pengambilan keputusan, dan pemecahan masalah yang terdapat dalam implementasi Game *Treasure Hunt* berbasis *QR Code* yang memungkinkan siswa untuk mengembangkan keenam komponen berpikir kritis tersebut secara terintegrasi.²⁹ Berikut dijelaskan indikator keterampilan berpikir kritis dalam proses pembelajaran menurut Facione:

Tabel 2.1 Indikator Keterampilan Berpikir Kritis Siswa

NO	Komponen Berpikir Kritis	Indikator dalam Pembelajaran
1	Interpretasi	Siswa mampu memahami dan mengidentifikasi informasi penting dalam suatu permasalahan atau teks pembelajaran. Siswa mampu menjelaskan kembali permasalahan dengan bahasa sendiri secara jelas.
2	Analisis	Siswa mampu mengidentifikasi hubungan antar informasi atau konsep yang berkaitan dengan permasalahan. Siswa mampu menguraikan masalah menjadi bagian-bagian yang lebih sederhana untuk dipahami.
3	Evaluasi	Siswa mampu menilai keakuratan, relevansi, dan kredibilitas informasi atau sumber yang digunakan. Siswa mampu mengkritisi argumen atau solusi yang diajukan dalam diskusi.
4	Inferensi	Siswa mampu menarik kesimpulan berdasarkan bukti atau data yang tersedia. Siswa mampu merumuskan kemungkinan solusi atau hipotesis terhadap suatu permasalahan.
5	Eksplanasi	Siswa mampu menjelaskan alasan atau justifikasi terhadap jawaban yang diberikan. Siswa mampu mengemukakan argumen secara logis dalam diskusi atau presentasi.

²⁹ Eka Prabayanti et al., "Analysis of Students' Critical Thinking Abilities in Physics Learning: A Case Study at SMAN 5 Sidrap," *Jurnal Pendidikan Fisika*, 2025, <https://doi.org/10.26618/jpf.v12i3.15317>.

NO	Komponen Berpikir Kritis	Indikator dalam Pembelajaran
6	Regulasi Diri	Siswa mampu memantau proses berpikirnya sendiri ketika menyelesaikan suatu masalah.
		Siswa mampu memperbaiki strategi penyelesaian masalah ketika menemukan kesalahan atau kekeliruan

B. Strategi Pembelajaran Inovatif *Problem Based Learning* dengan Integrasi *Game Based Learning*

Perkembangan pendidikan pada abad 21 menuntut adanya strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan siswa sekaligus mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi. Fokus pembelajaran tidak lagi pada penyampaian materi oleh guru, tapi juga menekankan proses belajar yang aktif, kolaboratif, dan berpusat pada siswa. Oleh karena itu, perlu strategi pembelajaran yang dapat mendorong siswa untuk aktif terlibat dalam proses pemecahan masalah, berpikir kritis, serta mengonstruksi pengetahuan secara mandiri.

Diantara model pembelajaran yang banyak digunakan untuk mencapai tujuan tersebut adalah *Problem-Based Learning*. *Problem-Based Learning* (PBL) merupakan model pembelajaran yang menjadikan masalah faktual sebagai titik awal pembelajaran. Menurut Arends dikutip oleh Verawati mengemukakan bahwa PBL bertujuan membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir kritis, keterampilan pemecahan masalah, serta kemampuan belajar mandiri melalui investigasi terhadap suatu masalah. Dalam penerapannya, PBL dilaksanakan melalui beberapa sintaks utama, yaitu orientasi terhadap masalah, pengorganisasian siswa untuk belajar, penyelidikan individu maupun kelompok, pengembangan dan

penyajian hasil karya, serta analisis dan evaluasi proses pemecahan masalah.³⁰

Berbagai penelitian menyatakan bahwa penerapan model pembelajaran PBL memiliki pengaruh yang positif untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis siswa dibanding dengan metode pembelajaran konvensional yang berpusat pada guru. Dalam pembelajaran PBL, siswa bekerja dalam kelompok untuk mendiskusikan masalah, mengemukakan pendapat, serta mengevaluasi berbagai alternatif solusi. Aktivitas tersebut mendorong berkembangnya kemampuan analisis, argumentasi, dan penalaran logis dalam proses belajar.³¹

Meskipun demikian, penerapan PBL dalam beberapa kondisi masih menghadapi tantangan, terutama berkaitan dengan siswa yang aktif terlibat dalam proses pembelajaran serta motivasi belajar. Oleh sebab itu, perlunya inovasi strategi pembelajaran yang mampu meningkatkan partisipasi siswa, dan motivasi salah satunya melalui integrasi pendekatan *game-based learning* dalam pembelajaran.³²

Game-based learning adalah pendekatan pembelajaran yang menggunakan permainan sebagai alat atau media pembelajaran guna meningkatkan keterlibatan siswa dan motivasi. Menurut Plass, Homer, dan

³⁰ Verawati, "Integrasi Pembelajaran Berbasis Masalah Dan Konstruktivisme Dalam Menumbuhkan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar," *Antroposen: Journal of Social Studies and Humaniora*, 2025, <https://doi.org/10.33830/antroposen.v4i1.12430>.

³¹ M Almulla, "Constructivism Learning Theory: A Paradigm for Students' Critical Thinking, Creativity, and Problem Solving to Affect Academic Performance in Higher Education," *Cogent Education* 10 (2023), <https://doi.org/10.1080/2331186x.2023.2172929>.

³² Elias Ratinho and Cátia Martins, "The Role of Gamified Learning Strategies in Student's Motivation in High School and Higher Education: A Systematic Review," *Heliyon* 9 (2023), <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2023.e19033>.

Kinzer dikutip oleh Elma Diana, unsur utama dalam *game-based learning* meliputi tantangan (*challenge*), aturan (*rules*), umpan balik (*feedback*), tujuan (*goals*), serta penghargaan (*rewards*).³³ Kehadiran unsur-unsur tersebut mampu meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan siswa, dan kemampuan pemecahan masalah.

Problem-Based Learning dan *Game-Based Learning* merupakan strategi pembelajaran yang sejalan dengan teori perkembangan kognitif Jean Piaget. Menurut Piaget, siswa pada tahap operasional formal telah mampu berpikir abstrak, mengembangkan hipotesis, serta melakukan penalaran logis dalam memecahkan masalah. Oleh karena itu, pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengeksplorasi permasalahan, melakukan investigasi, dan menemukan solusi secara aktif menjadi relevan untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis siswa.

Integrasi *Problem-Based Learning* dan *game-based learning* diyakini dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan bermakna. Integrasi ini dilakukan dengan mengemas setiap tahapan pemecahan masalah dalam bentuk aktivitas permainan yang menantang. Pada tahap orientasi masalah, siswa dihadapkan pada suatu tantangan atau misi yang harus diselesaikan. Tahap pengorganisasian belajar dilakukan melalui pembentukan kelompok yang bekerja sama menyelesaikan permainan sesuai aturan yang telah ditetapkan. Selanjutnya, tahap penyelidikan diwujudkan melalui aktivitas pencarian informasi, pemindaian

³³ Alfi Elma Diana et al., "Transformasi Pembelajaran Akidah Akhlak Berbasis Game Based Learning Berbantuan Quizlet Di Madrasah Ibtidaiyah," *Mitra PGMI: Jurnal Kependidikan MI* 10, no. 2 (2024): 258–70.

QR Code, dan analisis petunjuk yang tersedia. Hasil penyelidikan kemudian digunakan untuk menyusun solusi terhadap permasalahan yang diberikan. Selama proses tersebut, siswa memperoleh umpan balik secara langsung dari hasil setiap tantangan yang berhasil diselesaikan. Dengan demikian, unsur-unsur permainan seperti tantangan, aturan, kompetisi sehat, penghargaan, dan umpan balik dapat memperkuat pelaksanaan sintaks Problem-Based Learning³⁴

Keberhasilan integrasi ini bergantung pada desain pembelajaran yang tepat, terutama dalam menyesuaikan elemen permainan dengan tujuan pembelajaran agar tidak hanya menjadi hiburan semata, tetapi juga dapat mendorong keterampilan berpikir kritis. Penelitian Mahmood H. Hussein dkk. menunjukkan bahwa “integrasi elemen permainan dalam pembelajaran mampu meningkatkan keterampilan berpikir kritis melalui aktivitas inkuiri, pengambilan keputusan, dan pemecahan masalah.”³⁵ Penelitian yang dilakukan G Rizakhojayeva juga menemukan “penggunaan *game* dalam pembelajaran dapat meningkatkan partisipasi, motivasi belajar, serta mendukung pengembangan keterampilan kognitif seperti pemecahan masalah dan berpikir kritis.”³⁶ Selain itu, penelitian Dwi Fitria Al Husaeni dkk. menunjukkan bahwa “penggunaan media berbasis *QR Code* dapat

³⁴ Liudmyla Hutsalo et al., “Strategies for Developing Critical Thinking and Problem-Based Learning in the Modern Educational Environment,” *Multidisciplinary Science Journal*, 2024, <https://doi.org/10.31893/multiscience.2024ss0209>.

³⁵ Hussein et al., “A Digital Game-Based Learning Method to Improve Students’ Critical Thinking Skills in Elementary Science.”

³⁶ G Rizakhojayeva, “THE EFFECT OF GAMIFICATION IN EDUCATION: THE META-ANALYSIS OF THE IMPACT OF IMPLEMENTATION ON STUDENT ENGAGEMENT AND LEARNING OUTCOMES,” *National Center for Higher Education Development*, 2025, <https://doi.org/10.59787/2413-5488-2025-51-3-131-142>.

meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran dan mendukung perkembangan keterampilan berpikir tingkat tinggi.” Temuan serupa dikemukakan oleh Lala Zaenia Pratiwi yang menemukan bahwa “permainan *Treasure Hunt* efektif mendorong siswa untuk menganalisis informasi, memecahkan masalah, dan mengambil keputusan secara kolaboratif.”³⁷

Dengan demikian, integrasi *Problem-Based Learning* dan *Game-Based Learning* memiliki potensi dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis serta meningkatkan keterlibatan siswa. Dalam penelitian ini, integrasi tersebut diwujudkan melalui permainan *Treasure Hunt* berbasis *QR Code*, dalam permainan ini, sintaks *Problem-Based Learning* diwujudkan melalui penyelesaian masalah secara bertahap, sedangkan unsur *Game-Based Learning* diwujudkan melalui tantangan, petunjuk, kompetisi sehat, serta pemberian umpan balik selama permainan berlangsung.

C. Game *Treasure Hunt* berbasis *QR Code* dalam Pembelajaran

Perkembangan teknologi digital mendorong lahirnya berbagai inovasi pembelajaran berbasis perangkat bergerak (*mobile devices*) sebagai media belajar. Salah satu pendekatan yang berkembang adalah *Mobile Game-Based Learning* (MGBL), yaitu model pembelajaran yang mengintegrasikan teknologi perangkat bergerak, seperti smartphone atau tablet, dengan aktivitas permainan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

³⁷ Pratiwi and Ratnawati, “Implementation of Outdoor Learning with Qr Code-Based Treasure Map Thinking Media to Improve Critical Thinking of Students in Social Studies Lessons.”

Melalui pendekatan ini, siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih interaktif, kontekstual, dan fleksibel karena proses pembelajaran dapat berlangsung di berbagai lokasi dengan dukungan teknologi digital.³⁸ Melalui pendekatan ini, smartphone tidak hanya berfungsi sebagai sarana komunikasi atau hiburan, tetapi juga menjadi media pembelajaran yang mendukung aktivitas eksplorasi, pemecahan masalah, dan pengambilan keputusan.

Kajian bibliometrik yang dilakukan oleh Camuñas-García, Cáceres-Reche, dkk. menunjukkan bahwa *Mobile Game-Based Learning* merupakan salah satu bidang yang mengalami perkembangan pesat dalam penelitian pendidikan selama beberapa tahun terakhir. Hasil kajian tersebut menunjukkan bahwa MGBL banyak diterapkan untuk meningkatkan keterlibatan siswa, menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna, serta mendukung pembelajaran berbasis eksplorasi dan pemecahan masalah. Selain itu, penggunaan teknologi *mobile* memungkinkan siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih kontekstual karena aktivitas pembelajaran dapat diintegrasikan dengan lingkungan nyata di sekitar.³⁹ Dengan demikian, *Game Treasure Hunt* berbasis *QR Code* dapat dipahami sebagai bentuk implementasi *Mobile Game-Based Learning*, karena memadukan mobilitas perangkat smartphone, aktivitas permainan,

³⁸ Daniel Camunas Garcia, Maria Pilar Caceres Reche, and Maria de la Encarnacion Cambil Hernandez, "Mobile Game-Based Learning in Cultural Heritage Education : A Bibliometric Analysis," *Education & Training* 65, no. 2 (2023): 324–39, <https://doi.org/10.1108/ET-06-2022-0247>.

³⁹ Garcia, Reche, and Hernandez.

eksplorasi lingkungan belajar, serta penyelesaian tantangan pembelajaran secara langsung oleh siswa.

Perangkat *smartphone* berperan sebagai media utama yang menghubungkan aktivitas permainan dengan sumber informasi digital. Salah satu teknologi yang banyak digunakan untuk mendukung proses tersebut adalah *Quick Response Code (QR Code)*. Teknologi *QR Code* memungkinkan siswa mengakses petunjuk, materi, maupun tantangan pembelajaran secara cepat melalui pemindaian menggunakan perangkat bergerak.⁴⁰ Dengan demikian, *smartphone* tidak lagi hanya digunakan sebagai sarana hiburan, tetapi bertransformasi menjadi media pembelajaran yang mendukung eksplorasi, penyelidikan, dan pemecahan masalah selama permainan berlangsung.⁴¹

Penelitian Dwi Fitria Al Husaeni dkk. menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *QR Code* mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran serta mendukung pengembangan keterampilan berpikir tingkat tinggi. Selain itu, penelitian S. Pertiwi menemukan bahwa *Mobile Game-Based Learning* dapat meningkatkan partisipasi dan hasil belajar siswa karena memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik. Temuan tersebut menunjukkan bahwa

⁴⁰ K Karuppasamy et al., "Interactive Learning through Augmented Reality, Enhancing Textbook Engagement with QR Code- Based 3D Visualizations of Educational Content in the Real World," *International Journal of Innovative Science and Research Technology*, 2025, <https://doi.org/10.38124/ijisrt/25apr2193>.

⁴¹ T Leshchenko et al., "The Usage of Quick Response Codes: Evolution and Integration in Classroom Activities in the Context of Language Learning," *ScienceRise: Pedagogical Education*, 2022, <https://doi.org/10.15587/2519-4984.2022.261828>.

integrasi teknologi mobile dan unsur permainan memiliki potensi untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Dalam konteks pembelajaran berbasis permainan, *QR Code* tidak hanya berfungsi sebagai media penyimpanan dan penyampaian informasi digital, tetapi juga dapat diintegrasikan ke dalam berbagai aktivitas pembelajaran yang menuntut eksplorasi dan pemecahan masalah. Salah satu bentuk implementasinya adalah melalui permainan *Treasure Hunt*. Pada permainan ini, *QR Code* digunakan sebagai media untuk menyimpan petunjuk, soal, maupun materi yang harus diakses siswa melalui proses pemindaian menggunakan smartphone. Setiap *QR Code* yang berhasil dipindai akan mengarahkan siswa pada informasi atau tugas tertentu yang menjadi petunjuk untuk melanjutkan tahap permainan berikutnya. Dengan demikian, integrasi *QR Code* dalam permainan *Treasure Hunt* memungkinkan terciptanya pengalaman belajar yang lebih interaktif, kontekstual, dan menantang karena siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga terlibat aktif dalam proses pencarian, analisis, dan pemecahan masalah.⁴²

Permainan *Treasure Hunt* sendiri merupakan aktivitas pencarian berbasis petunjuk yang dilakukan secara kolaboratif, di mana siswa mengikuti serangkaian petunjuk untuk menemukan “harta karun” berupa tugas atau materi pembelajaran. Dalam konteks pendidikan, metode ini digunakan sebagai bentuk pembelajaran berbasis permainan yang menuntut

⁴² A Rakha, “Cooperative Learning with QR Codes Technology: Enhancing Cognitive Achievement and Attitudes among Students,” *Frontiers in Education*, 2025, <https://doi.org/10.3389/educ.2025.1655913>.

siswa untuk memahami petunjuk, menyelesaikan masalah, serta menemukan solusi secara bertahap melalui kerja kelompok.⁴³

Gagasan utama dari metode ini adalah mengintegrasikan materi pembelajaran ke dalam setiap petunjuk, sehingga kemajuan permainan hanya dapat dicapai apabila siswa mampu menerapkan pengetahuan yang dimiliki. Misalnya, siswa diminta menjawab soal, memecahkan teka-teki, atau menganalisis permasalahan untuk memperoleh petunjuk berikutnya.⁴⁴

Dalam pembelajaran, permainan *Treasure Hunt* berfungsi untuk meningkatkan keaktifan siswa, melatih kerja sama, serta mengembangkan kemampuan memecahkan masalah dan berpikir kritis. Aktivitas yang menuntut siswa untuk memahami petunjuk, menganalisis informasi, dan mengambil keputusan menjadikan metode ini relevan untuk melatih keterampilan berpikir tingkat tinggi.⁴⁵

Untuk memperjelas penerapan *Treasure Hunt* dalam proses pembelajaran, perlu dipahami beberapa karakteristik utama yang mendukung aktivitas siswa guna memecahkan masalah, saling bekerja sama, dan mampu terlibat secara aktif. Karakteristik tersebut disajikan pada tabel berikut.⁴⁶

⁴³ Sandha Soemantri et al., "Development Of The Treasure Hunt: Fun Math Card Game Gamification-Based Learning Media To Enhance Critical Thinking Skills In Social Arithmetic," *Inteligensi : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2025, <https://doi.org/10.33366/ilg.v7i2.6531>.

⁴⁴ Sanimah Hussin and Muhammad Alif Redzuan Abdullah, "The Impact of Treasure Hunt Games in Enhancing Basic Japanese Vocabulary Retention and Student Motivation through Gamified Learning," *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences*, 2024, <https://doi.org/10.6007/ijarbss/v14-i10/23200>.

⁴⁵ Darshan Padia et al., "How Effective Is Game Based Learning for Teaching Graph Theory Concepts?: A Case Study of the Treasure Hunt Game," *2023 IEEE 11th Region 10 Humanitarian Technology Conference (R10-HTC)*, 2023, 978–83, <https://doi.org/10.1109/r10-htc57504.2023.10461843>.

⁴⁶ Nur Aissyah, Rasilah Rasilah, and Ririn Andriani Kumala Dewi, "The Effect of the Treasure Hunt Game Integrated with Think Pair Share Model on Student Activity and Math Learning

Tabel 2.2 Karakteristik Treasure Hunt

NO	Karakteristik	Deskripsi (Pembelajaran)
1	Pencarian berbasis petunjuk	Siswa harus menafsirkan atau memecahkan petunjuk yang berbentuk teks, gambar, maupun digital yang berkaitan dengan materi pelajaran untuk menemukan lokasi atau tugas berikutnya yang berupa materi, quiz ataupun evaluasi
2	Berbasis kelompok dan kolaboratif	Permainan ini umumnya dimainkan dalam tim, sehingga keberhasilan dalam menyelesaikan permainan bergantung pada kerja sama, pembagian tugas, serta komunikasi antaranggota kelompok
3	Kompetisi dan tantangan	Setiap tim biasanya berlomba untuk menyelesaikan permainan lebih cepat atau memperoleh poin tertinggi. Untuk dapat melanjutkan ke tahap berikutnya, siswa harus mampu menyelesaikan tantangan yang diberikan secara benar
4	Integrasi gerak dan lingkungan belajar	Kegiatan <i>Treasure Hunt</i> sering dilaksanakan di luar ruangan atau di berbagai lokasi di lingkungan sekolah. Proses pencarian lokasi tidak hanya menambah aktivitas fisik, tetapi juga memberikan konteks pembelajaran yang lebih nyata, misalnya berkaitan dengan budaya lokal atau situs sejarah
5	Elemen gamifikasi	Permainan ini sering dilengkapi dengan berbagai elemen permainan seperti level, hadiah, batas waktu, serta umpan balik langsung. Dalam beberapa implementasi modern, permainan juga memanfaatkan teknologi digital seperti GPS, <i>QR Code</i> , atau aplikasi pembelajaran untuk mengatur alur permainan
6	Pembelajaran aktif dan berpusat pada siswa	Dalam “kegiatan ini, siswa berperan sebagai penjelajah atau pemecah masalah, sementara guru bertindak sebagai fasilitator atau pembimbing yang mengarahkan proses pembelajaran

Dengan demikian, penggunaan game *Treasure Hunt* berbasis *QR Code* berpotensi mendorong siswa untuk berpikir kritis melalui aktivitas pemecahan masalah yang terstruktur, melatih penguasaan materi melalui tugas kontekstual, serta mengembangkan keterampilan pemecahan masalah, kerja sama, dan berpikir kritis.⁴⁷

Outcomes in Fourth Grade,” *Journal of Mathematics Instruction, Social Research and Opinion*, 2025, <https://doi.org/10.58421/misro.v4i3.649>.

⁴⁷ Kara Brodie, Lyndsay Madden, and C Rosen, “Applications of Quick Response (QR) Codes in Medical Education,” *Journal of Graduate Medical Education* 12 (2020): 138–40, <https://doi.org/10.4300/jgme-d-19-00516.1>.

D. Implementasi Game *Treasure Hunt* berbasis *QR Code* untuk Mengembangkan Keterampilan Berpikir Kritis

Permainan *Treasure Hunt* berbasis *QR Code* merupakan aktivitas pembelajaran di mana siswa mengikuti serangkaian petunjuk yang dihubungkan melalui kode QR untuk membuka tugas atau tantangan tertentu. Dalam prosesnya, siswa tidak hanya melakukan pencarian, tetapi juga dituntut untuk memahami informasi, menganalisis permasalahan, serta menyusun solusi secara kolaboratif.⁴⁸

Penelitian menunjukkan bahwa integrasi teknologi *QR Code* dalam permainan berbasis pencarian mampu meningkatkan minat belajar, serta mendorong kolaborasi dan interaksi sosial antar siswa. Selain itu, penggunaan *QR Code* juga mempermudah akses terhadap materi pembelajaran yang lebih variatif dan interaktif dibandingkan metode konvensional.⁴⁹

Lebih lanjut, implementasi game *Treasure Hunt* berbasis *QR code* memiliki potensi dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis, terutama apabila dirancang dengan memasukkan tugas-tugas berbasis (*higher order thinking skills/HOTS*) serta disertai dengan proses refleksi. Dalam kegiatan ini, siswa dilatih untuk menginterpretasikan petunjuk, menganalisis informasi, mengevaluasi jawaban, serta menarik kesimpulan berdasarkan diskusi kelompok.

⁴⁸ Garyfallia Preka and M Rangoussi, "Augmented Reality and QR Codes for Teaching Music to Preschoolers and Kindergarten: Educational Intervention and Evaluation," 2019, 113–23, <https://doi.org/10.5220/0007682301130123>.

⁴⁹ Widyasari Widyasari, H Sutopo, and Murniati Agustian, "QR Code-Based Learning Development: Accessing Math Game for Children Learning Enhancement," *Int. J. Interact. Mob. Technol.* 13 (2019): 111–24, <https://doi.org/10.3991/ijim.v13i11.10976>.

Permainan edukatif yang efektif dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis umumnya memuat aktivitas pemecahan masalah, pengambilan keputusan, serta tantangan berbasis analisis dan evaluasi.⁵⁰ Selain itu, pendekatan inkuiri, unsur misteri, serta sistem umpan balik dalam permainan mendorong siswa untuk menguji hipotesis, dan merefleksikan proses berpikir yang dilakukan.⁵¹

Aktivitas diskusi, argumentasi, serta presentasi hasil juga memperkuat kemampuan eksplanasi dan regulasi diri siswa, sehingga seluruh komponen berpikir kritis dapat terlatih secara terpadu dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, implementasi game *Treasure Hunt* berbasis *QR Code* berpotensi menjadi strategi pembelajaran yang efektif dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis siswa.⁵² Dengan demikian, implementasi game *Treasure Hunt* berbasis *QR Code* yang mengintegrasikan aktivitas pemecahan masalah, diskusi kelompok, serta tantangan berbasis HOTS berpotensi menjadi strategi pembelajaran yang efektif untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis siswa.

Berdasarkan uraian teori pada subbab sebelumnya, implementasi Game *Treasure Hunt* berbasis *QR Code* dalam penelitian ini merupakan bentuk operasional dari integrasi *Problem-Based Learning*, *Game-Based*

⁵⁰ Hanifah Ridho Syuwari and Ari Cahya Mawardi, "The Development of Android-Based Educational Games on Work and Energy Material to Train Critical Thinking Skills," *Impulse: Journal of Research and Innovation in Physics Education*, 2025, <https://doi.org/10.14421/impulse.2025.51-03>.

⁵¹ Federico Barnabé et al., "Critical Thinking Skills Enhancement through System Dynamics-Based Games: Insights from the Project Management Board Game Project," *Syst.* 11 (2023): 554, <https://doi.org/10.3390/systems11110554>.

⁵² Ary Wijaya, Nuril Huda, and Muhajir Muhajir, "The Effectiveness of Edugame Based Learning to Improve Skills and Critical Thinking in SD Negeri Labuhan 1 Sereseh Students," *Educational Dynamics: International Journal of Education and Social Sciences*, 2025, <https://doi.org/10.70062/educationaldynamics.v2i2.156>.

Learning, dan *Mobile Game-Based Learning* yang berlandaskan teori perkembangan kognitif Jean Piaget. Melalui aktivitas pencarian petunjuk, pemindaian *QR Code*, diskusi kelompok, dan penyelesaian tantangan, siswa diberi kesempatan untuk mengonstruksi pengetahuan, melakukan penalaran logis, serta memecahkan masalah sesuai karakteristik tahap operasional formal. Aktivitas tersebut selanjutnya diharapkan mampu mengembangkan keterampilan berpikir kritis yang meliputi interpretasi, analisis, evaluasi, inferensi, eksplanasi, dan regulasi diri sebagaimana dikemukakan oleh Facione.

Berdasarkan konsep tersebut, penerapan strategi pembelajaran ini perlu dirancang melalui tahapan yang sistematis agar setiap aktivitas siswa dapat mengarah pada proses berpikir kritis. Tahapan tersebut menyesuaikan sintaks keterampilan berpikir kritis menurut Facione, seperti yang disajikan pada tabel berikut:

Tabel 2.3 Sintaks *Treasure Hunt* berbasis *QR Code* dalam Pembelajaran

Tahapan Berpikir Kritis Facione	Sintaks <i>Treasure Hunt</i> Berbasis <i>QR Code</i>
Interpretasi (<i>Interpretation</i>)	Siswa memahami permasalahan, menafsirkan petunjuk (clue), dan mengidentifikasi informasi awal yang diberikan dalam permainan.
Analisis (<i>Analysis</i>)	Siswa menganalisis petunjuk, menghubungkan informasi yang ditemukan melalui <i>QR Code</i> , serta mengidentifikasi hubungan antar informasi untuk menyelesaikan tantangan permainan.
Evaluasi (<i>Evaluation</i>)	Siswa menilai ketepatan informasi, memverifikasi jawaban yang diperoleh, dan menentukan solusi yang paling sesuai berdasarkan bukti yang ditemukan.
Inferensi (<i>Inference</i>)	Siswa menarik kesimpulan dari berbagai informasi yang diperoleh selama permainan untuk menjawab permasalahan yang diberikan.

Tahapan Berpikir Kritis Facione	Sintaks Treasure Hunt Berbasis QR Code
Eksplanasi (<i>Explanation</i>)	Siswa mengomunikasikan hasil temuan, menjelaskan alasan terhadap jawaban yang dipilih, serta menyampaikan bukti yang mendukung kesimpulan.
Regulasi Diri (<i>Self-Regulation</i>)	Siswa merefleksikan proses berpikir yang telah dilakukan, mengevaluasi kelemahan jawaban, dan memperbaiki pemahaman berdasarkan masukan yang diperoleh.

E. Kerangka Berpikir

Bagan 2 1 Kerangka Berpikir Penelitian



Penelitian ini berangkat dari permasalahan rendahnya keterampilan berpikir kritis siswa dalam proses pembelajaran. Pembelajaran yang masih didominasi metode konvensional cenderung menempatkan siswa sebagai penerima informasi, sehingga kesempatan untuk menganalisis, mengevaluasi, dan memecahkan masalah masih terbatas. Selain itu, pemanfaatan teknologi digital, khususnya smartphone, belum digunakan secara optimal sebagai media pembelajaran.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan aktif siswa sekaligus memanfaatkan teknologi digital secara edukatif. Salah satu alternatif yang diterapkan dalam penelitian ini adalah Game *Treasure Hunt* berbasis *QR Code*. Pembelajaran dirancang melalui penyusunan skenario permainan, penyusunan soal atau materi berbasis *QR*. Dalam implementasinya, siswa bekerja dalam kelompok untuk mencari petunjuk, memindai *QR Code*, mendiskusikan permasalahan, serta menyelesaikan berbagai tantangan yang terdapat dalam permainan.

Melalui aktivitas pencarian petunjuk, pemecahan masalah, diskusi kelompok, dan pengambilan keputusan secara berulang, siswa diharapkan mampu mengembangkan keterampilan berpikir kritis yang meliputi interpretasi, analisis, evaluasi, inferensi, eksplanasi, dan regulasi diri. Hasil penelitian selanjutnya memberikan gambaran mengenai implementasi pembelajaran Game *Treasure Hunt* berbasis *QR Code*, perkembangan keterampilan berpikir kritis siswa, serta kendala dan solusi yang ditemukan selama proses pembelajaran berlangsung.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian ini tidak berfokus pada pengukuran angka atau pengujian hipotesis, melainkan pada pemahaman secara mendalam mengenai proses implementasi *Game Treasure Hunt* berbasis *QR Code* dalam pembelajaran Aqidah Akhlak. Peneliti ingin memahami pengalaman, interaksi, serta makna yang muncul selama proses pembelajaran berlangsung. Penelitian dilakukan melalui penelitian lapangan (*field research*) dengan observasi langsung pada proses pembelajaran, wawancara non terstruktur, serta pengumpulan dokumentasi.

B. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di MTs Mazra'atul Ulum Paciran yang beralamat di Jl. Raya No. 214, Paciran, Kecamatan Paciran, Kabupaten Lamongan, Jawa Timur (62264). MTs Mazra'atul Ulum Paciran dipilih karena telah menerapkan Kurikulum Merdeka dan mengintegrasikan pembelajaran berbasis *Deep Learning*. Penerapan kurikulum ini bertujuan mempersiapkan siswa agar mampu menghadapi berbagai tantangan di masa depan, baik dalam aspek akademik maupun sosial.

Kondisi ini mendorong para guru untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis dalam memilih dan menerapkan metode

pembelajaran yang tepat dan efektif, Seperti halnya guru Aqidah Akhlak yang telah menggunakan media pembelajaran berbasis permainan *Treasure Hunt* yang memanfaatkan QR Code sehingga sesuai dengan fokus penelitian.

C. Kehadiran Peneliti

Dalam penelitian kualitatif ini, peneliti berperan sebagai *observer-participant*, yaitu hadir secara langsung di lokasi penelitian untuk melakukan observasi dan wawancara tanpa terlibat secara aktif dalam proses pengambilan keputusan pembelajaran. Pada penelitian ini, peneliti terlibat secara aktif di MTs Mazra'atul Ulum Paciran dalam proses pengumpulan data. Oleh karena itu, keterlibatan langsung peneliti di lokasi penelitian menjadi hal yang diperlukan untuk mengamati kondisi lapangan secara nyata serta memastikan bahwa data yang diperoleh sesuai dengan kebutuhan penelitian.

Adapun kegiatan yang dilakukan peneliti selama di lapangan meliputi beberapa tahapan utama, yaitu mengurus perizinan penelitian, melakukan observasi, melaksanakan wawancara mendalam, serta mengumpulkan berbagai dokumen yang berkaitan dengan penerapan model pembelajaran game *Treasure Hunt* berbasis *QR Code* yang dirancang untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis siswa.

D. Subjek Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti akan melibatkan beberapa narasumber yang memiliki keterkaitan dengan fokus penelitian melalui teknik wawancara. Penentuan sumber data dilakukan secara *purposive sampling*, yaitu dengan memilih individu yang dianggap memiliki pemahaman dan informasi yang mendalam terkait konteks penelitian. Adapun subjek utama yang dijadikan sumber data dalam penelitian ini meliputi:

1. Guru mata pelajaran Aqidah Akhlak MTs Mazra'atul Ulum Paciran, yang berfungsi sebagai informan utama dalam memperoleh dan mengungkap berbagai informasi yang berkaitan dengan pelaksanaan metode pembelajaran game *Treasure Hunt* berbasis *QR Code*.
2. Kepala MTs Mazra'atul Ulum Paciran, berperan sebagai penanggung jawab lembaga. Selain itu, wawancara dilakukan untuk mengetahui sejarah, serta visi misi madrasah. serta sedikit pemahaman kurikulum meliputi penerapan kurikulum di madrasah, pengaturan serta pembagian tugas guru, serta mekanisme pelaksanaan proses pembelajaran di madrasah
3. Siswa kelas VIII di MTs Mazra'atul Ulum Paciran berperan sebagai subjek penelitian yang memberikan informasi secara langsung mengenai pelaksanaan metode pembelajaran game *Treasure Hunt* berbasis *QR Code* dalam praktik kegiatan pembelajaran di kelas.

E. Data dan Sumber Data

1. Jenis Data

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kualitatif, yaitu data yang diperoleh peneliti dari berbagai sumber dan disajikan dalam bentuk uraian atau deskripsi, bukan bentuk angka atau data numerik. Melalui penggunaan data kualitatif tersebut, peneliti berharap dapat menggambarkan secara jelas dan mendalam mengenai fenomena yang menjadi fokus penelitian.

2. Sumber Data

Sumber data dalam penelitian ini terbagi menjadi dua kategori, yaitu sumber data primer dan sumber data sekunder. Sumber data primer merupakan data yang diperoleh secara langsung oleh peneliti dari sumber utama penelitian. Sementara itu, sumber data sekunder adalah data yang didapatkan secara tidak langsung melalui dokumen, arsip, atau melalui perantara pihak lain. Dalam penelitian ini, data utama diperoleh secara langsung dari MTs Mazraatul Ulum Paciran sebagai lokasi dilaksanakannya penelitian.

a. Data Primer

Data primer dalam penelitian ini diperoleh secara langsung dari para informan melalui beberapa teknik pengumpulan data. Proses pengumpulan data dilakukan secara terencana dan sistematis untuk menjawab rumusan masalah penelitian. Dalam penelitian kualitatif, peneliti biasanya mengandalkan pengamatan

langsung di lapangan sebagai salah satu cara utama untuk memahami fenomena yang diteliti secara mendalam.⁵³ Oleh karena itu, data dalam penelitian ini dihimpun melalui beberapa metode, yaitu observasi langsung di lokasi penelitian, wawancara mendalam dengan narasumber, serta pengumpulan dokumen yang relevan sebagai data pendukung.

Data primer pada penelitian ini berupa aktivitas siswa saat pembelajaran berlangsung yaitu ketika permainan dilaksanakan berupa: sikap siswa ketika mencari “harta karun”, diskusi kelompok, cara siswa mempresentasikan hasil diskusi di depan kelas, serta kendala dan solusi yang diberikan guru atau siswa terhadap metode pembelajaran.

Seluruh data tersebut digunakan untuk memperoleh pemahaman yang komprehensif mengenai penerapan metode pembelajaran game *Treasure Hunt* berbasis *QR Code*. Model pembelajaran ini diterapkan dengan tujuan untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis siswa kelas VIII pada mata pelajaran Aqidah Akhlak.⁵⁴

b. Data Sekunder

Untuk melengkapi data primer, peneliti menggunakan data sekunder yang diperoleh dari berbagai dokumen tertulis. Data sekunder tersebut dapat berupa arsip dokumen, laporan, profil

⁵³ Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2018).

⁵⁴ Lexy J Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017).

sekolah, hasil evaluasi, foto, maupun data statistik yang berkaitan dengan objek penelitian.⁵⁵

Selain itu, data sekunder juga diperoleh melalui studi kepustakaan yang bersumber dari buku- buku, jurnal ilmiah, serta beberapa situs web terpercaya yang relevan dengan fokus penelitian. Adapun data statistik yang digunakan sebagai data pelengkap dalam penelitian ini meliputi informasi mengenai:

1. Sejarah berdirinya MTs Mazra'atul Ulum Paciran
2. Data MTs Mazra'atul Ulum Paciran
3. Visi, Misi, dan Tujuan MTs Mazra'atul Ulum Paciran

Dengan memanfaatkan kedua jenis data tersebut, diharapkan peneliti dapat memperoleh gambaran yang lebih jelas dalam mendeskripsikan tahapan-tahapan serta hasil dari penerapan metode pembelajaran game *Treasure Hunt* berbasis *QR Code* dalam upaya mengembangkan keterampilan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran Aqidah Akhlak kelas VIII di MTs Mazra'atul Ulum Paciran.

F. Instrumen Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti berperan sebagai instrumen utama karena permasalahan yang diteliti pada tahap awal masih bersifat umum dan memerlukan pendalaman secara langsung di lapangan. Dalam pendekatan penelitian kualitatif, peneliti sebagai *human instrument* memiliki tugas untuk menentukan fokus penelitian, memilih informan yang dianggap

⁵⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Dan R&D*.

mampu memberikan informasi yang relevan, serta mengumpulkan berbagai data yang diperlukan.

Selain itu, peneliti juga bertanggung jawab dalam melakukan analisis data hingga menarik kesimpulan berdasarkan temuan yang diperoleh selama proses penelitian. Dengan demikian, *human instrument* tidak hanya berfungsi sebagai alat pengumpul data, tetapi juga menjadi penghubung antara kerangka teori dan praktik penelitian di lapangan.⁵⁶

Salah satu teknik utama yang digunakan dalam studi ini adalah observasi, yang memungkinkan peneliti mengamati langsung fenomena yang sedang diteliti. Melalui teknik observasi, peneliti dapat mengamati secara langsung proses pembelajaran serta aktivitas siswa selama permainan *Treasure Hunt* berlangsung, sehingga data yang diperoleh lebih akurat dan mendalam. Untuk itu, peneliti menggunakan instrumen penelitian lembar observasi berbentuk daftar *checklist* yang berfungsi sebagai pedoman selama proses pengamatan berlangsung.

Lembar observasi disusun berdasarkan indikator keterampilan berpikir kritis yang dikembangkan oleh Facione, yaitu interpretasi, analisis, evaluasi, inferensi, eksplanasi, dan regulasi diri. Indikator tersebut digunakan sebagai acuan dalam mengamati aktivitas siswa selama implementasi Game *Treasure Hunt* berbasis *QR Code* sehingga peneliti dapat mengidentifikasi manifestasi keterampilan berpikir kritis yang

⁵⁶ Khudin, "Implementasi Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbasis Video Studi Kasus Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas XI Agama MAN 2 Kota Kediri."

muncul selama proses pembelajaran berlangsung. Adapun kisi-kisi observasi yang digunakan dalam penelitian ini disajikan pada tabel berikut.

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Observasi Keterampilan Berpikir Kritis Siswa dalam Implementasi Game *Treasure Hunt* berbasis QR Code

No	Komponen Berpikir Kritis Facione	Aktivitas Pembelajaran	Indikator Berpikir Kritis
1	Interpretasi	Siswa menerima apersepsi, pertanyaan pemantik, dan penjelasan singkat mengenai adab bersosial media dalam Islam.	Memahami dan menafsirkan informasi serta mengidentifikasi masalah yang diberikan.
2	Analisis	Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok dan diberikan clue pertama untuk menemukan harta karun. Siswa bekerja sama dalam kelompok untuk menguraikan clue, menentukan lokasi harta karun, memindai QR Code, dan menghubungkan informasi yang ditemukan dengan permasalahan yang diberikan.	Mengidentifikasi hubungan antar informasi dan menganalisis bukti yang ditemukan.
3	Evaluasi	Siswa mendiskusikan informasi yang diperoleh dan menilai ketepatan jawaban berdasarkan materi yang ditemukan melalui QR Code.	Menilai kredibilitas informasi dan menentukan jawaban yang paling tepat.
4	Inferensi	Siswa mengisi LKPD dan menyusun kesimpulan berdasarkan seluruh informasi yang diperoleh selama permainan.	Menarik kesimpulan logis berdasarkan bukti yang tersedia.
5	Eksplanasi	Setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusi dan memberikan alasan terhadap jawaban yang telah diperoleh.	Menjelaskan hasil pemikiran dan memberikan argumentasi yang logis.
6	Regulasi Diri	Siswa menerima umpan balik dari guru, melakukan refleksi, serta memperbaiki pemahaman berdasarkan hasil diskusi dan penguatan yang diberikan.	Mengevaluasi proses berpikir dan memperbaiki kesalahan yang ditemukan.

Selain observasi peneliti juga menggunakan teknik wawancara dan dokumentasi dalam pengumpulan data. Untuk itu instrumen yang diperlukan untuk wawancara adalah pedoman wawancara untuk menggali pengalaman guru dan siswa. Sedangkan, untuk instrumen dokumentasi meliputi kamera/handphone, alat tulis dan buku. Handphone sudah dilengkapi dengan fitur kamera untuk mengabadikan momen penting dalam gambar juga alat perekam yang dapat digunakan untuk menangkap audio sekaligus mengumpulkan data saat wawancara ataupun observasi.

G. Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi Partisipatif

Observasi partisipatif merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui kegiatan pengamatan secara langsung oleh peneliti terhadap aktivitas atau interaksi subjek penelitian yang dalam hal ini peneliti mengamati langsung interaksi selama proses pembelajaran game *Treasure Hunt* berbasis *QR Code* berlangsung.

Dalam penelitian ini, peneliti juga melakukan observasi di madrasah serta lingkungan sekitarnya untuk mengamati tahapan-tahapan dan hasil dari penerapan metode pembelajaran game *Treasure Hunt* berbasis *QR Code*. Observasi tersebut difokuskan pada upaya peningkatan keterampilan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran Aqidah Akhlak kelas VIII di MTs Mazraatul Ulum Paciran.

2. Wawancara Semi-Terstruktur

Menurut Moleong, wawancara merupakan suatu bentuk percakapan yang dilakukan dengan tujuan tertentu.⁵⁷ Dalam penelitian ini, teknik wawancara dilakukan secara semi-terstruktur kepada guru Aqidah Akhlak, dan beberapa siswa kelas VIIID untuk memperoleh informasi mengenai pelaksanaan pembelajaran serta pengalaman siswa dalam mengikuti game *Treasure Hunt* berbasis *QR Code* dalam upaya mengembangkan keterampilan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran Aqidah Akhlak kelas VIII di MTs Mazraatul Ulum Paciran.

Selain itu, wawancara juga dilakukan kepada kepala madrasah sebagai penanggungjawab di lokasi penelitian untuk mengetahui kondisi di MTs Mazraatul Ulum serta mengetahui pengembangan kurikulum yang dilakukan.

3. Dokumentasi

Dokumentasi berfungsi sebagai data pelengkap yang berperan penting dalam merekam peristiwa yang terjadi di lokasi penelitian, sehingga dapat menghasilkan bukti yang valid dan autentik. Dalam penelitian ini, teknik dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan berbagai informasi dalam bentuk teks, foto, catatan tertulis, maupun hasil karya yang berkaitan dengan objek penelitian.

Keberadaan dokumentasi ini dapat memperkuat serta meningkatkan keabsahan data yang diperoleh melalui observasi dan

⁵⁷ Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*.

wawancara, karena didukung oleh bukti visual maupun tertulis yang diambil secara langsung dari lokasi penelitian.

Melalui teknik dokumentasi, peneliti memperoleh berbagai data penting, seperti profil lembaga, struktur organisasi, serta visi, misi, dan tujuan yang dimiliki oleh madrasah. Selain itu, dokumentasi juga mencakup data yang berkaitan dengan penerapan metode pembelajaran game *Treasure Hunt* berbasis *QR Code* dalam upaya mengembangkan keterampilan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran Aqidah Akhlak kelas VIII di MTs Mazraatul Ulum Paciran seperti foto-foto saat kegiatan berlangsung, modul ajar, serta desain QR Code yang digunakan dalam permainan.

H. Pengecekan Keabsahan Data

Keabsahan suatu temuan penelitian perlu diuji untuk memastikan kebenaran serta keakuratan data yang diperoleh. Oleh karena itu, peneliti perlu melakukan uji kredibilitas guna memverifikasi kebenaran informasi agar terhindar dari kesalahan atau ketidaksesuaian data dalam konteks penelitian. Dalam penelitian kualitatif, data atau informasi dinyatakan valid apabila tidak terdapat perbedaan antara laporan yang disampaikan oleh peneliti dengan kondisi atau peristiwa yang sebenarnya terjadi terkait dengan fokus penelitian.⁵⁸

⁵⁸ Fatin Mas Ulatifa, "IMPLEMENTASI SRATEGI PEMBELAJARAN POINT COUNTERPOINT UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS PADA MATA PELAJARAN AL-QUR'AN HADITS (TAFSIR) KELAS XI DI MAN 1 PASURUAN," 2024.

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan metode triangulasi, merupakan teknik untuk meningkatkan validitas dan keandalan data dengan cara membandingkan atau memeriksa kembali data melalui berbagai sumber, metode, atau sudut pandang yang berbeda. Dengan menggunakan triangulasi, peneliti dapat memverifikasi temuan sehingga hasil penelitian menjadi lebih akurat dan dapat dipercaya. Sebagaimana berikut:⁵⁹

1. Triangulasi Sumber

Triangulasi sumber adalah teknik pengecekan keabsahan data dengan membandingkan informasi yang diperoleh dari berbagai sumber data. Sumber tersebut berupa beberapa individu yang berbeda meliputi guru akidah akhlak, kepala madrasah, serta siswa kelas VIIID.

Tujuan dari triangulasi sumber adalah untuk memastikan bahwa informasi yang diperoleh tidak hanya berasal dari satu pihak saja, sehingga data menjadi lebih objektif dan dapat dipercaya. Dalam penelitian ini peneliti membandingkan data tentang implementasi metode pembelajaran game *Treasure Hunt* berbasis *QR Code* yang diperoleh dari guru Aqidah Akhlak, siswa kelas VIIID, dan kepala madrasah.

2. Triangulasi Teknik

Triangulasi teknik dilakukan dengan menggunakan berbagai teknik pengumpulan data untuk memperoleh data dari sumber yang

⁵⁹ Yasri Rifa, "Analisis Metodologi Penelitian Kualitatif Dalam Pengumpulan Data Di Penelitian Ilmiah Pada Penyusunan Mini Riset," *Cendekia Inovatif Dan Berbudaya: Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora* 1, no. 1 (2023): 31–37.

sama. Teknik yang digunakan berupa observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Dengan menggunakan beberapa teknik tersebut, peneliti dapat membandingkan hasil data sehingga dapat memastikan konsistensi informasi yang diperoleh. Pada penelitian ini, peneliti mengumpulkan data mengenai kondisi sekolah dan proses pembelajaran melalui observasi, serta persiapan, penerapan dan evaluasi kendala dan solusi dari implementasi metode pembelajaran melalui wawancara dengan guru dan siswa, serta dokumentasi kegiatan pembelajaran.

3. Triangulasi Waktu

Triangulasi waktu merupakan teknik pengecekan data yang dilakukan pada waktu yang berbeda untuk melihat konsistensi informasi yang diperoleh. Pengumpulan data pada waktu yang berbeda memungkinkan peneliti mengetahui apakah data yang diperoleh tetap sama atau mengalami perubahan.

Peneliti melakukan wawancara atau observasi sebelum pembelajaran, saat pembelajaran berlangsung, dan setelah kegiatan pembelajaran selesai untuk memperoleh data yang lebih valid.

I. Analisis Data

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Ahmad Rijali yang berjudul “*Analisis Data Kualitatif*”, analisis data dalam penelitian dengan pendekatan kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung terus-

menerus sejak proses pengumpulan data hingga penelitian selesai dilaksanakan.

Model analisis data yang digunakan mengacu pada konsep yang dilakukan oleh Miles dan Huberman, yang terdiri dari tiga tahapan utama, yaitu kondensi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan/verifikasi. Sebagaimana berikut:⁶⁰

1. Kondensasi Data (*Data Condensation*)

Kondensasi data merupakan hasil dari serangkaian tahapan yang meliputi proses pemilihan, pemusatan perhatian, penyederhanaan, serta pengubahan bentuk informasi yang diperoleh selama penelitian. Proses tersebut dilakukan melalui pengumpulan data dari berbagai sumber, observasi partisipatif, wawancara semi-terstruktur, serta dokumentasi.

Melalui proses kondensasi data (*Data Condensation*), informasi yang diperoleh menjadi lebih terarah dan memiliki kekuatan analitis yang lebih baik, mengingat data penelitian pada umumnya bersifat kompleks sehingga perlu disaring, di pilah kembali untuk menonjolkan unsur-unsur penting serta pola-pola yang relevan dengan fokus penelitian.

Dalam penelitian ini, kondensasi data dilakukan dengan cara:

- a. Mengelompokkan data yang berkaitan dengan implementasi metode pembelajaran game *Treasure Hunt* berbasis *QR Code*

⁶⁰ Ahmad Rijali, "Analisis Data Kualitatif," *Jurnal Alhadharah* 17, no. 33 (2018): 81–95.

seperti modul ajar atau RPP, lembar QR Code, serta foto-foto dokumentasi.

- b. Memilih informasi yang berhubungan dengan tahapan pelaksanaan pembelajaran, informasi di peroleh dari wawancara semi terstruktur dengan guru Aqidah Akhlak kelas VIII.
- c. Mengidentifikasi data yang menunjukkan peningkatan keterampilan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran Aqidah Akhlak melalui oservasi partisipatif yang dilakukan peneliti ketika proses pembelajaran dengan menggunakan game *Treasure Hunt* berbasis *QR Code* berlangsung hingga berakhir meliputi respon siswa ketika pembelajaran dibuka dan diminta membuat kelompok, sikap siswa ketika mencari “harta karun” yang berisi materi pembelajaran yang berbentuk *QR Code*, cara siswa menjawab soal terkait materi adab bersosial media yang sebelumnya sudah dipindai dan dipelajari dari *QR Code*, siswa saat berdiskusi secara kelompok, serta sikap siswa ketika presentasi di depan teman-temannya.

Melalui kondensasi data, informasi yang awalnya masih kompleks akan menjadi lebih terarah dan sistematis serta lebih ringkas sehingga memudahkan proses analisis selanjutnya, sehingga data yang disajikan menjadi lebih padat informasi.

2. Penyajian Data (*Data Display*)

Penyajian data adalah proses menyusun dan menampilkan data yang telah direduksi dalam bentuk yang mudah dipahami. Penyajian

data dapat berupa uraian naratif, tabel, matriks, bagan, ringkasan, ataupun bentuk visual lainnya. Data yang berkaitan dengan implementasi pembelajaran, indikator berpikir kritis, kendala, dan solusi dipilih sebagai fokus analisis.

Dalam penelitian ini, penyajian data dilakukan dengan:

- a. Mendeskripsikan proses penerapan metode game *Treasure Hunt* berbasis *QR Code* dalam pembelajaran Aqidah Akhlak yang berupa deskripsi hasil wawancara dengan guru Aqidah Akhlak dan beberapa siswa.
- b. Menampilkan hasil observasi dan wawancara mengenai aktivitas siswa selama kegiatan pembelajaran yang lebih ringkas nya akan ditampilkan di lembar lampiran.
- c. Menyusun data yang menunjukkan perubahan atau peningkatan keterampilan berpikir kritis siswa yang berupa deskripsi.

Penyajian data ini bertujuan agar peneliti dapat melihat pola, hubungan, dan makna dari data yang diperoleh secara lebih jelas, sehingga lebih memudahkan dalam menarik kesimpulan yang akurat, serta mengambil keputusan tepat yang sesuai dengan fokus penelitian.

3. Penyimpulan Data (*Data Conclusion*)

Tahap terakhir adalah menarik kesimpulan dari data yang telah dianalisis. Kesimpulan yang diperoleh masih bersifat sementara belum final sehingga dapat berubah apabila ditemukan data baru yang lebih kuat. Kesimpulan tidak diambil sekali jadi, tetapi terus diverifikasi selama proses penelitian berlangsung.

Dalam penelitian ini, penarikan kesimpulan dilakukan dengan:

- a. Menyimpulkan bagaimana tahapan implementasi metode pembelajaran game *Treasure Hunt* berbasis *QR Code*.
- b. Menjelaskan hasil penerapan metode tersebut terhadap keterampilan berpikir kritis siswa.
- c. Memverifikasi kembali kesimpulan dengan membandingkan data hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi agar hasil penelitian menjadi lebih valid.

J. Prosedur Penelitian

Menurut Moleong, pelaksanaan penelitian terdiri atas empat tahapan utama, yaitu sebagai berikut:⁶¹

1. Tahap Persiapan

Tahap persiapan merupakan tahap awal yang dilakukan peneliti sebelum proses pembelajaran. Pada tahap ini peneliti melakukan identifikasi masalah penelitian, penyusunan proposal penelitian, kajian teori, serta penyusunan instrumen penelitian berupa pedoman observasi, pedoman wawancara, dan dokumentasi.

Selain itu, peneliti melakukan observasi awal di MTs Mazra'atul Ulum Paciran untuk memperoleh gambaran mengenai kondisi pembelajaran serta implementasi Game *Treasure Hunt* berbasis *QR Code* yang digunakan guru dalam pembelajaran Aqidah Akhlak. Peneliti juga mengurus perizinan penelitian serta mengumpulkan berbagai dokumen yang berkaitan dengan

⁶¹ Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*.

perencanaan pembelajaran, seperti modul ajar, rancangan permainan *Treasure Hunt*, soal berbasis HOTS, QR Code yang digunakan dalam pembelajaran, dan perangkat pendukung lainnya.

2. Tahap Pelaksanaan Penelitian

Tahap pelaksanaan penelitian merupakan tahap pengumpulan data yang dilakukan secara langsung di MTs Mazra'atul Ulum Paciran. Pada tahap ini peneliti berperan sebagai pengamat (observer) yang mengamati proses implementasi Game *Treasure Hunt* berbasis *QR Code* dalam pembelajaran Aqidah Akhlak kelas VIII.

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi partisipatif, wawancara semi-terstruktur, dan dokumentasi yang difokuskan pada tiga sub-fokus penelitian, yaitu:

- Perencanaan implementasi Game *Treasure Hunt* berbasis *QR Code*

Meliputi wawancara dilakukan kepada: Kepala Madrasah, dan Guru Aqidah Akhlak untuk memperoleh informasi mengenai:

- 1) perencanaan pembelajaran
- 2) penyusunan modul ajar
- 3) pemilihan materi
- 4) penentuan indikator berpikir kritis
- 5) perancangan game *Treasure Hunt*

Sedangkan dokumentasi meliputi:

- 1) Modul Ajar
- 2) LKPD
- 3) Instrumen penilaian

- Pelaksanaan implementasi Game *Treasure Hunt* berbasis *QR Code* dalam pembelajaran.

Data mengenai pelaksanaan diperoleh melalui observasi partisipatif, wawancara pasca tindakan, dan dokumentasi. Observasi dilakukan

selama implementasi pembelajaran dengan menggunakan lembar observasi yang berfokus pada:

- 1) aktivitas siswa
- 2) interaksi kelompok
- 3) proses diskusi
- 4) manifestasi keterampilan berpikir kritis

Pengamatan juga diarahkan pada kemampuan interpretasi, analisis, evaluasi, inferensi, eksplanasi, dan regulasi diri yang muncul selama permainan berlangsung.

Wawancara pasca tindakan dilakukan kepada guru dan beberapa siswa untuk mengonfirmasi proses berpikir yang mereka lakukan ketika memecahkan tantangan dalam permainan. Untuk dokumentasi berupa foto kegiatan, log permainan, dan hasil scan QR Code

- Kendala dan solusi yang muncul selama implementasi pembelajaran.

Observasi dilakukan untuk mencatat kendala teknis, kendala sosial, dan kendala pembelajaran. misalnya:

- 1) gangguan jaringan
- 2) kesulitan pemindaian QR Code
- 3) kesulitan memahami petunjuk, materi, atau soal

Wawancara dilakukan kepada guru dan siswa untuk mengetahui penyebab kendala serta solusi yang digunakan selama pembelajaran berlangsung.

3. Tahap Analisis Data

Pada tahap ini peneliti melakukan analisis terhadap data yang diperoleh dari hasil observasi, wawancara semi-terstruktur, dan dokumentasi selama penelitian di MTs Mazra'atul Ulum Paciran. Data yang

diperoleh berasal dari guru Aqidah Akhlak, kepala madrasah, siswa, serta berbagai dokumen pendukung yang berkaitan dengan implementasi Game *Treasure Hunt* berbasis *QR Code* dalam pembelajaran.

Analisis data dilakukan menggunakan model Miles, dan Huberman yang meliputi kondensasi data (*data condensation*), penyajian data (*data display*), serta penarikan kesimpulan dan verifikasi (*conclusion drawing and verification*). Proses analisis dilakukan sejak awal pengumpulan data hingga penelitian selesai sehingga memungkinkan peneliti memperoleh pemahaman yang mendalam terhadap fenomena yang diteliti.

Langkah awal analisis dilakukan melalui proses coding terhadap data hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi. Coding dilakukan dengan mengelompokkan data berdasarkan sub-fokus penelitian, yaitu: (1) perencanaan implementasi Game *Treasure Hunt* berbasis *QR Code*, (2) pelaksanaan implementasi Game *Treasure Hunt* berbasis *QR Code* dalam pembelajaran, serta (3) kendala dan solusi yang muncul selama implementasi pembelajaran.

Selanjutnya, peneliti melakukan kondensasi data dengan memilih, memfokuskan, menyederhanakan, dan mengorganisasi data yang relevan dengan tujuan penelitian. Data yang telah terkondensasi kemudian disajikan dalam bentuk uraian naratif, dan tabel agar lebih mudah dipahami. Pada tahap akhir, peneliti menarik kesimpulan dan verifikasi secara berkelanjutan dengan membandingkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi melalui teknik triangulasi sumber dan triangulasi teknik sehingga data yang

diperoleh memiliki tingkat keabsahan dan kredibilitas yang dapat dipertanggungjawabkan.

4. Tahap Pelaporan

Tahap pelaporan merupakan tahap akhir dalam penelitian yang meliputi penyusunan hasil penelitian secara sistematis, mulai dari proses pengumpulan data hingga penafsiran hasil penelitian. Hasil penelitian tersebut kemudian dikonsultasikan kepada dosen pembimbing untuk memperoleh saran, masukan, serta perbaikan yang diperlukan guna menyempurnakan skripsi

BAB IV

PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN

A. Paparan Data

1. Profil MTs Mazra'atul Ulum Paciran

MTs Mazra'atul Ulum Paciran merupakan salah satu lembaga pendidikan Islam tingkat menengah pertama yang berada di bawah naungan Yayasan Mazra'atul Ulum Paciran Kabupaten Lamongan. Berdasarkan data dokumentasi, madrasah ini beralamat di Jalan Raya No. 214 Paciran, Desa Paciran, Kecamatan Paciran, Kabupaten Lamongan, Provinsi Jawa Timur dengan status akreditasi A. Madrasah ini memiliki Nomor Statistik Madrasah (NSM) 121235240096 dan NPSN 20582845.

Keberadaan MTs Mazra'atul Ulum Paciran sebagai lembaga pendidikan Islam yang berkembang di wilayah pesisir Lamongan juga diperkuat oleh hasil observasi peneliti. Berdasarkan observasi lapangan, lokasi madrasah berada pada kawasan yang strategis karena berada di pusat Kecamatan Paciran serta dikelilingi beberapa pondok pesantren yang menjadi tempat belajar sebagian besar siswa. Kondisi tersebut mendukung terciptanya lingkungan pendidikan yang religius dan kondusif bagi proses pembelajaran.

Hal tersebut diperkuat oleh pernyataan Kepala Madrasah saat wawancara:

“Karena MTs Mazra'atul Ulum ini berlandaskan Ahlussunnah Wal Jama'ah serta sebagian besar siswa kami dari pondok

pesantren salaf, jadi program unggulan yang kami terapkan adalah baca kitab kuning atau kitab klasik.”⁶² [AS.RM.1.3]
Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa karakteristik siswa dan

lingkungan madrasah menjadi salah satu faktor yang membentuk identitas MTs Mazra’atul Ulum Paciran sebagai lembaga pendidikan Islam yang tidak hanya berorientasi pada akademik, tetapi juga penguatan nilai-nilai keagamaan. Kondisi tersebut menjadi landasan yang mendukung pelaksanaan pembelajaran inovatif, termasuk implementasi game Treasure Hunt berbasis QR Code pada mata pelajaran Aqidah Akhlak.

2. Sejarah singkat MTs Mazra’atul Ulum Paciran

Sejarah berdirinya MTs Mazra’atul Ulum Paciran tidak dapat dipisahkan dari perkembangan pendidikan Islam di Kecamatan Paciran. Berdasarkan dokumen sejarah madrasah, cikal bakal lembaga ini bermula dari berdirinya SRINU (Sekolah Rakyat Islam Nahdlatul Ulama) pada tanggal 30 April 1958 yang kemudian berkembang menjadi MINU (Madrasah Ibtidaiyah Nahdlatul Ulama). Seiring meningkatnya kebutuhan masyarakat terhadap pendidikan lanjutan, didirikan Madrasah Mu’allimin-Mu’allimat Nahdlatul Ulama 6 Tahun yang kemudian berkembang menjadi MTs dan MA Mazra’atul Ulum.

Perkembangan tersebut diperkuat oleh penjelasan Kepala Madrasah sebagai berikut:

⁶² Wawancara dengan bapak Arif Saifuddin, M.Pd., kepala madrasah MTs Mazra’atul ulum Paciran pada 18 April 2026, di ruang kepala madrasah.

“Yang dulu awalnya disebut Madrasah Muallimin Muallimat NU kemudian berganti nama menjadi Mazraatul Ulum dengan tingkat MTs dan MA.”⁶³ [AS.RM.1.1]

Berdasarkan dokumentasi sejarah madrasah, MTs Mazra’atul Ulum terus mengalami perkembangan yang signifikan. Pada tahun pelajaran 1994/1995 madrasah memperoleh status “Diakui”, kemudian pada tahun 2000 memperoleh status “Disamakan”, dan pada tahun 2005 berhasil meraih akreditasi A. Prestasi tersebut kembali dipertahankan pada proses akreditasi berikutnya dengan memperoleh nilai yang sangat baik.

Data tersebut menunjukkan bahwa MTs Mazra’atul Ulum Paciran merupakan lembaga pendidikan yang terus berkembang dan berupaya meningkatkan mutu pendidikan. Semangat pengembangan mutu tersebut juga tercermin dalam penerapan berbagai inovasi pembelajaran yang bertujuan meningkatkan kualitas proses belajar mengajar, salah satunya melalui implementasi game *Treasure Hunt* berbasis *QR Code*.

3. Visi Misi MTs Mazra’atul Ulum Paciran

Visi dan misi merupakan arah sekaligus pedoman dalam penyelenggaraan pendidikan di MTs Mazra’atul Ulum Paciran.

Berdasarkan dokumen madrasah, visi yang diusung adalah:

“Terwujudnya Madrasah yang Religius, Berkualitas, dan Berakhlakul Karimah Berlandaskan Ajaran Islam Ala Ahlussunnah Wal Jama’ah.”

Visi tersebut kemudian dijabarkan melalui beberapa misi, antara lain melaksanakan pendidikan yang berlandaskan IMTAQ dan IPTEK,

⁶³ Wawancara dengan bapak Arif Saifuddin, M.Pd., kepala madrasah MTs Mazra’atul ulum Paciran pada 18 April 2026, di ruang kepala madrasah.

menghasilkan lulusan yang berpengetahuan dan berbudi pekerti luhur, menyelenggarakan pembelajaran Islami ala Ahlussunnah Wal Jama'ah, serta mewujudkan harapan stakeholder madrasah.

Keberadaan visi dan misi tersebut juga disampaikan oleh Kepala Madrasah saat wawancara:

“Visi madrasah yang di antaranya adalah mewujudkan madrasah yang religius, berkualitas, berakhlakul karimah berlandaskan Ahlussunnah Wal Jama'ah.”⁶⁴ [AS.RM.1.2]

Berdasarkan observasi, visi dan misi madrasah dipasang pada area depan kantor sehingga dapat dibaca oleh seluruh warga madrasah. Hal ini menunjukkan adanya upaya madrasah untuk menanamkan nilai-nilai yang terkandung dalam visi dan misi kepada seluruh warga sekolah.

Dengan demikian, implementasi game *Treasure Hunt* berbasis *QR Code* dalam pembelajaran Aqidah Akhlak dapat dipahami sebagai salah satu bentuk realisasi visi madrasah untuk mewujudkan pendidikan yang berkualitas melalui pemanfaatan teknologi pembelajaran yang inovatif sekaligus tetap berlandaskan nilai-nilai keislaman.

4. Struktur Organisasi

Pelaksanaan kegiatan pendidikan di MTs Mazra'atul Ulum Paciran didukung oleh struktur organisasi yang jelas. Berdasarkan dokumentasi madrasah, struktur organisasi terdiri atas Kepala Madrasah, Wakil Kepala Bidang Kurikulum, Wakil Kepala Bidang Kesiswaan, Wakil Kepala Bidang Hubungan Masyarakat, dan Wakil

⁶⁴ Wawancara dengan bapak Arif Saifuddin, M.Pd., kepala madrasah MTs Mazra'atul ulum Paciran pada 18 April 2026, di ruang kepala madrasah.

Kepala Bidang Sarana Prasarana. Jabatan Kepala Madrasah saat penelitian dipegang oleh Bapak Arif Saifuddin, M.Pd. yang turut membantu serta mendukung proses penelitian.

Keberadaan struktur organisasi tersebut menunjukkan adanya pembagian tugas dan tanggung jawab yang jelas dalam penyelenggaraan pendidikan di madrasah. Melalui koordinasi antarbidang, program pendidikan dan kegiatan pembelajaran dapat berjalan secara efektif.

Hal tersebut terlihat dari hasil observasi peneliti selama proses penelitian berlangsung. Kegiatan pembelajaran, observasi, wawancara, hingga pelaksanaan implementasi game *Treasure Hunt* berbasis *QR Code* memperoleh dukungan dari pihak madrasah melalui koordinasi antara kepala madrasah, guru mata pelajaran Aqidah Akhlak, serta pihak yang terkait dengan penyediaan sarana pembelajaran. Dokumentasi penelitian juga menunjukkan adanya keterlibatan aktif guru dan pihak madrasah dalam mendukung pelaksanaan pembelajaran inovatif.

Dengan adanya struktur organisasi yang tertata dengan baik, MTs Mazra'atul Ulum Paciran memiliki sistem pengelolaan yang mendukung pengembangan program pembelajaran. Kondisi tersebut menjadi faktor pendukung keberhasilan implementasi game *Treasure Hunt* berbasis *QR Code* dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran Aqidah Akhlak.

B. Hasil Penelitian

Data dalam penelitian ini diperoleh melalui observasi partisipatif, wawancara semi-terstruktur, dan dokumentasi yang dilakukan di MTs Mazra'atul Ulum Paciran. Seluruh data yang disajikan telah melalui proses reduksi dan verifikasi agar sesuai dengan fokus penelitian.

1. Proses Perencanaan Game *Treasure Hunt* Berbasis *QR Code* dalam Mengembangkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa

a. Kondisi Awal

Berdasarkan hasil wawancara dengan Kepala Madrasah Bapak Arif Saifuddin, M.Pd., perencanaan pembelajaran di MTs Mazra'atul Ulum Paciran disusun dengan menyesuaikan visi-misi madrasah dan kebutuhan penguatan karakter serta keterampilan siswa.

Madrasah menekankan pendidikan yang religius dan berakhlakul karimah berlandaskan ahlussunah wal jamaah sekaligus membuka ruang pengembangan kompetensi melalui kegiatan-kegiatan pendukung. Hal ini sejalan dengan pandangan kepala madrasah yang menegaskan bahwa Madrasah telah menetapkan arah pendidikan melalui program unggulan seperti Baca Kitab Kuning dan pengembangan kegiatan pembelajaran ekstrakurikuler seperti olimpiade dan kesenian agar siswa memiliki kepekaan sosial serta keterampilan berpikir kritis secara baik. Saat diwawancarai beliau menjelaskan;

“Jujur saja untuk saat ini anak itu cenderung menuruti ego masing-masing jadi belum peka sepenuhnya”⁶⁵ [AS.RM.1.5]

Hal tersebut diperkuat dengan yang disampaikan oleh guru Akidah akhlak kelas VIII, Ibu Dra. Hj. Ni'matul Luialik yang mengidentifikasi adanya permasalahan dalam kegiatan pembelajaran, yaitu sejumlah siswa menunjukkan sikap kurang terlibat aktif dan kurang berani untuk mengemukakan serta mengembangkan pendapat mereka. Kurangnya keterlibatan ini diduga berkaitan dengan metode pembelajaran yang masih didominasi oleh ceramah, di mana guru lebih banyak berbicara sementara siswa hanya mendengarkan. Akibatnya, keterampilan berpikir kritis siswa menjadi terhambat.

Kondisi ini berdampak pada kurang optimalnya proses pembelajaran, karena menghambat terciptanya diskusi yang dinamis oleh seluruh siswa di kelas. Kurangnya partisipasi aktif menjadi perhatian penting, mengingat keaktifan siswa merupakan salah satu indikator keberhasilan pembelajaran. Hasil pengamatan peneliti saat wawancara, Ibu Lilik menjelaskan:

“Karakteristik siswa kelas VIIID anaknya pintar tapi santai, anaknya juga gak nakal, kalau di tanya ya di jawab, di kelas pada aktif gak diam-diam aja. apalagi rame sendiri. Namun tetap ada yang kurang bisa paham materi meski sudah dijelaskan berulang. Saya lihat beberapa siswa kurang bisa mengemukakan pendapat seringnya ya anak itu-itu aja. Kalau dari yang saya simpulkan ya karena metode pembelajaran yang saya pakai lebih sering menggunakan metode ceramah atau gak ya saya kasih tugas terus saya awasi selama mereka mengerjakan begitu. Akibatnya, siswa cepat bosan dan keterampilan berpikir kritis nya jadi terhambat siswa

⁶⁵ Wawancara dengan bapak Arif Saifuddin, M.Pd., kepala madrasah MTs Mazra'atul ulum Paciran pada 18 April 2026, di ruang kepala madrasah.

cenderung kurang bisa mengemukakan pendapat apalagi jika diminta berbicara di depan.”⁶⁶ [NL.RM.1.1]

Siswa di MTs Mazra’atul Ulum Paciran juga masih memiliki anggapan bahwa mata pelajaran Aqidah Akhlak merupakan materi yang sulit dipahami. Persepsi ini semakin kuat ketika penyampaian materi hanya menggunakan metode konvensional tanpa variasi model pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif. Akibatnya, siswa cenderung merasa jenuh dan kurang tertarik selama proses pembelajaran berlangsung.

Kondisi tersebut berdampak pada minimnya kesempatan siswa untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis serta memecahkan permasalahan di mata pelajaran Aqidah Akhlak. Situasi ini pada akhirnya menghambat tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal.

Oleh karena itu, guru Aqidah Akhlak berupaya melakukan inovasi pembelajaran dengan menerapkan game *Treasure Hunt* berbasis *QR Code* agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif. Hal ini sejalan dengan hasil wawancara yang menyatakan bahwa:

“Dengan penerapan game *Treasure Hunt* berbasis *QR Code* ini, cukup membantu siswa terlibat aktif di kelas serta mengembangkan keketrampilan berpikir kritis dengan memecahkan clue serta aktif menemukan jawaban yang tepat.”⁶⁷ [NL.RM.1.5]

⁶⁶ Wawancara dengan Ibu Dra. Hj. Ni’matul Luialik, guru Aqidah Akhlak kelas VIIID pada 04 Mei 2026, di ruang kepala madrasah.

⁶⁷ Wawancara dengan Ibu Dra. Hj. Ni’matul Luialik, guru Aqidah Akhlak kelas VIIID pada 04 Mei 2026, di ruang kepala madrasah.

b. Tahap Perencanaan Awal

Berdasarkan analisis yang mendalam terkait perencanaan implementasi game *Treasure Hunt* berbasis *QR Code* dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis siswa kelas VIIID, melalui wawancara dengan Ibu Dra. Hj. Ni'matul Luialik selaku guru mata pelajaran Aqidah Akhlak kelas VIII MTs Mazra'atul Ulum Paciran menunjukkan integrasi sistematis langkah-langkah pembelajaran yang dirancang secara terstruktur. Dalam modul ajar, guru telah memaparkan secara jelas alokasi waktu serta rincian kegiatan pembelajaran yang disesuaikan dengan tahapan aktivitas permainan berbasis *QR Code* sesuai sintaks keterampilan berpikir kritis menurut Facione.

Berdasarkan wawancara tersebut, penggunaan media berbasis *QR Code* dalam pembelajaran memudahkan siswa dalam memahami materi Aqidah Akhlak. Hal ini sebagaimana dijelaskan oleh guru sebagai berikut:

“Paling utama ya harus ada modul ajar atau RPP, di modul ajar saya sudah memaparkan dengan jelas alokasi waktu dan rincian kegiatan pembelajaran yang terstruktur sesuai dengan tahapan permainan *Treasure Hunt* berbasis *QR Code*. Ini penting agar setiap tahapan pembelajaran bisa berjalan efektif. Penggunaan *QR Code* dalam pembelajaran sangat membantu siswa dalam memahami materi Aqidah Akhlak karena mereka belajar secara langsung melalui pengalaman dan tantangan yang diberikan.”⁶⁸ [NL.RM.1.8]

Peneliti mengidentifikasi bahwa Ibu Dra. Hj. Ni'matul Luialik selaku guru Aqidah Akhlak melakukan persiapan teknis

⁶⁸ Wawancara dengan Ibu Dra. Hj. Ni'matul Luialik, guru Aqidah Akhlak kelas VIIID pada 04 Mei 2026, di ruang kepala madrasah.

yang matang untuk memastikan kelancaran pembelajaran. Persiapan media pembelajaran mencakup pembuatan QR Code yang berisi petunjuk, materi yang ingin disampaikan dalam proses pembelajaran, serta yang menampilkan permasalahan terkini. Beliau memastikan setiap kode dapat diakses dengan baik melalui perangkat siswa. Selain itu, guru juga menyiapkan lokasi-lokasi tertentu sebagai titik pencarian dalam permainan.

Penyediaan bahan pembelajaran dirancang secara komprehensif, mulai dari ringkasan materi sebelumnya hingga pengantar materi baru yang akan dipelajari. Guru mengulas kembali materi sebelumnya sebagai bentuk apersepsi sebelum memasuki tahap permainan, sehingga siswa memiliki bekal awal dalam menyelesaikan tantangan yang diberikan.

Tahap perancangan konten dalam QR Code menjadi bagian yang sangat penting dalam pengamatan peneliti. Guru merancang setiap petunjuk dan materi secara sistematis agar relevan dengan kehidupan siswa sehari-hari serta mampu mendorong mereka untuk berpikir kritis. Setiap clue di upayakan agar siswa menganalisis dan mengambil keputusan secara cepat dan tepat. Guru mempertimbangkan tingkat kesulitan, kejelasan instruksi, serta keterkaitan dengan tujuan pembelajaran. Dalam wawancara, guru menuturkan:

“Jujur, dalam membuat clue yang berisi tempat harta karun itu harus benar-benar dipikirkan. Tidak hanya sekedar teka-teki, tetapi harus bisa membuat siswa berpikir secara tepat dan tepat untuk menyelesaikannya. Saya juga memperhatikan agar

petunjuknya tidak membingungkan dan sesuai dengan materi Aqidah Akhlak yang diajarkan.”⁶⁹ [NL.RM.1.8]

Pada tahap pembukaan, pembelajaran dirancang secara sistematis dimulai dengan salam pembuka dan doa bersama sebagai bentuk pembiasaan nilai religius. Selanjutnya, guru menyapa siswa, memberikan motivasi, serta melakukan absensi untuk memastikan kesiapan belajar. Tahap apersepsi dilakukan dengan mengaitkan materi sebelumnya dengan kegiatan permainan yang akan dilaksanakan, sehingga siswa memiliki gambaran awal tentang pembelajaran yang akan diikuti.

Penyampaian tujuan pembelajaran juga dirancang dengan bahasa yang komunikatif agar siswa memahami arah kegiatan pembelajaran. Guru menjelaskan bahwa kegiatan *Treasure Hunt* berbasis *QR Code* bertujuan untuk melatih keterampilan berpikir kritis melalui aktivitas pemecahan masalah secara berkelompok.

Berdasarkan observasi mendalam yang dilakukan peneliti, terungkap bahwa guru mata pelajaran Aqidah Akhlak di kelas VIIID MTs Mazra’atul Ulum Paciran berupaya mengatasi permasalahan rendahnya keaktifan dan keberanian siswa dalam berpendapat melalui perancangan pembelajaran berbasis permainan. Peneliti mencatat bahwa setiap tahapan permainan dirancang secara sistematis, mulai dari perencanaan aktivitas mencari harta karun seperti penyusunan petunjuk atau clue serta penentuan lokasi

⁶⁹ Wawancara dengan Ibu Dra. Hj. Ni’matul Luialik, guru Aqidah Akhlak kelas VIIID pada 04 Mei 2026, di ruang kepala madrasah.

pencarian, kemudian guru memperhatikan materi yang ingin disampaikan di QR Code apakah sesuai tujuan pembelajaran hingga perencanaan aktivitas diskusi kelompok untuk menganalisis dan menyelesaikan tantangan.

Pengamatan ini menunjukkan bahwa implementasi game *Treasure Hunt* berbasis *QR Code* dirancang tidak hanya sebagai aktivitas permainan, tetapi juga sebagai strategi pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan keaktifan, partisipasi, serta keterampilan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran Aqidah Akhlak.

c. Tahap Perencanaan Penutup

Penutupan pembelajaran dirancang sebagai momen yang sangat penting untuk mengkonsolidasikan pembelajaran yang telah berlangsung. Guru merencanakan proses penyimpulan yang akan dilakukan bersama dengan siswa, sehingga setiap poin penting dalam pembelajaran dapat dipahami dengan baik. Tahap refleksi juga dirancang untuk menggali pemahaman dan pengalaman belajar siswa secara lebih mendalam, sekaligus memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengekspresikan perasaan dan pemikiran mereka setelah mengikuti kegiatan permainan *Treasure Hunt* berbasis *QR Code*.

Terkait hal ini, Ibu Dra. Hj. Ni'matul Luialik menjelaskan pentingnya tahapan penutupan dan refleksi dalam pembelajaran Aqidah Akhlak, sebagai berikut:

“Pada kegiatan penutup saya memberikan kesimpulan yang dilakukan bersama siswa ketika presentasi selesai, memastikan kembali setiap poin penting materi dapat dipahami oleh siswa dengan baik. Kemudian saya memberikan refleksi untuk menggali pemahaman dan pengalaman belajar siswa secara mendalam setelah mengikuti permainan *Treasure Hunt* berbasis *QR Code* ini, apakah ada kesulitan atau justru mereka menemukan pengalaman belajar yang baru dan menarik. Hal ini juga membantu kami menilai efektivitas metode pembelajaran yang digunakan, kemudian diakhiri dengan salam penutup bukan hanya sebagai akhir pembelajaran tapi juga momen spiritual yang berisi doa dan harapan.”⁷⁰ [NL.RM.1.8]

Salam penutup tidak hanya berfungsi sebagai akhir pembelajaran, tetapi juga menjadi momen spiritual yang menutup kegiatan dengan doa dan harapan yang baik. Guru juga menyampaikan motivasi agar siswa dapat mengaplikasikan nilai-nilai Aqidah Akhlak dalam kehidupan sehari-hari serta terus mengembangkan keterampilan berpikir kritis mereka.

Tabel 4.1 Aspek dan Temuan Tahap Perencanaan

No	Aspek	Temuan
1	Penyusunan alur permainan	Guru menyusun tahapan <i>Treasure Hunt</i> secara sistematis mulai dari orientasi hingga refleksi
2	Penentuan titik <i>QR Code</i>	<i>QR Code</i> ditempatkan pada beberapa lokasi harta karun yang telah ditentukan
3	Penyusunan materi	Materi adab bermedia sosial dikaitkan dengan permasalahan yang memerlukan analisis siswa
4	Pembentukan kelompok	Siswa dibagi ke dalam kelompok heterogen
5	Integrasi indikator berpikir kritis	Indikator Facione diintegrasikan dalam aktivitas permainan

⁷⁰ Wawancara dengan Ibu Dra. Hj. Ni'matul Luialik, guru Aqidah Akhlak kelas VIIID pada 04 Mei 2026, di ruang kepala madrasah.

2. Implementasi Game *Treasure Hunt* Berbasis *QR Code* dalam Mengembangkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa di MTs Mazra'atul Ulum Paciran

Berdasarkan hasil wawancara, peneliti mengidentifikasi bahwa proses pembelajaran Aqidah Akhlak di kelas VIIID MTs Mazra'atul Ulum Paciran telah mengadopsi pendekatan pembelajaran berbasis permainan edukatif. Dalam hal ini, guru melakukan inovasi dengan mengimplementasikan game *Treasure Hunt* berbasis *QR Code* sebagai strategi pembelajaran yang lebih interaktif dan kontekstual.

Ibu Dra. Hj. Ni'matul Luialik selaku guru Aqidah Akhlak menjelaskan:

“Saya melihat siswa kelas VIIID itu sebenarnya aktif dan antusias, tetapi jika pembelajaran hanya disampaikan secara ceramah, ada sebagian siswa yang kurang termotivasi dan cenderung pasif. Saya juga sudah mencoba menggunakan beberapa metode lain untuk meningkatkan antusiasme siswa, saya mencoba menghadirkan inovasi melalui game *Treasure Hunt* berbasis *QR Code*. Adanya Implementasi Game *Treasure Hunt* berbasis *QR Code* cenderung lebih efektif dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis siswa, terutama karena aktivitas pembelajaran dirancang untuk menempatkan siswa sebagai pusat pembelajaran.”⁷¹ [NL.RM.2.13]

Lebih lanjut, beliau menambahkan:

“Setiap tahapan permainan telah disesuaikan dengan indikator berpikir kritis yaitu interpretasi, analisis, evaluasi, inferensi, eksplanasi, dan regulasi diri. Dalam penerapannya, kami merancang beberapa tahapan permainan, mulai dari pencarian *QR Code*, pemecahan masalah, hingga diskusi kelompok. Setiap *QR Code* berisi petunjuk atau soal yang harus dianalisis siswa. Setelah itu, siswa berdiskusi dalam kelompok dan mempresentasikan hasilnya di depan kelas. Dengan cara ini,

⁷¹ Wawancara dengan Ibu Dra. Hj. Ni'matul Luialik, guru Aqidah Akhlak kelas VIIID pada 04 Mei 2026, di ruang kepala madrasah.

pembelajaran menjadi lebih aktif, tidak monoton, dan siswa lebih tertarik untuk terlibat.”⁷² [NL.RM.2.13]

Berdasarkan analisis, implementasi game *Treasure Hunt* berbasis *QR Code* dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis siswa ini memiliki sintaks pembelajaran yang sistematis.

Dalam praktiknya, model ini dilaksanakan melalui beberapa tahapan berikut:

a. Interpretasi (Memahami Permasalahan)

Pada tahap awal, guru membuka pembelajaran dengan salam, doa bersama, dan menyapa siswa dengan ramah untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta pemberian kata-kata motivasi sebagai penyemangat belajar. Selanjutnya, guru menanyakan kabar siswa sebagai bentuk perhatian serta melakukan absensi kehadiran.

Setelah itu, siswa diberikan apersepsi melalui pertanyaan-pertanyaan yang diajukan oleh guru, pertanyaan berkaitan erat dengan permasalahan atau peristiwa yang terjadi saat ini yang dekat dengan kehidupan sehari-hari ataupun beredar luas di sosial media. Hal ini bertujuan memberikan pemahaman awal kepada siswa terkait materi yang akan disampaikan yaitu adab bersosial media. Sebagaimana disampaikan oleh guru:

“Saya menyapa para siswa dengan ramah dan memberikan kata-kata motivasi untuk membangkitkan semangat belajar mereka. Saya kemudian menanyakan kabar masing-masing siswa sebagai bentuk perhatian dan membangun kedekatan, dilanjutkan dengan melakukan absensi untuk mengetahui kehadiran mereka serta memberikan pertanyaan pemantik yang berkaitan erat dengan

⁷² Wawancara dengan Ibu Dra. Hj. Ni'matul Luialik, guru Aqidah Akhlak kelas VIIID pada 04 Mei 2026, di ruang kepala madrasah.

kejadian atau peristiwa yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari ataupun beredar luas di sosial media sebagai observasi awal untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap materi.”⁷³
[NL.RM.2.9]

b. Analisis (Mengurai Permasalahan)

Pada tahap ini, guru memberikan sedikit materi tentang adab bersosial media kemudian siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok secara acak dengan berhitung berulang dari satu sampai empat. Setelah terbentuk menjadi empat kelompok siswa diarahkan untuk duduk sesuai dengan anggota kelompoknya masing-masing.

Guru memberikan arahan terkait jalannya permainan serta menjelaskan pembagian tugas agar setiap anggota kelompok memiliki peran dalam menyelesaikan permainan. Kemudian, guru membagikan lembar kerja peserta didik kepada tiap kelompok. Setiap kelompok mendapatkan satu lembar kertas berisi clue pertama yang harus dipecahkan untuk mendapatkan harta karun. Kelompok pertama keluar dari kelas, setelah 2-3 menit dilanjut dengan kelompok kedua, dan seterusnya hingga kelompok terakhir juga mendapatkan clue pertama dan memulai mencari harta karun. Sebagaimana yang disampaikan guru:

“Pertama saya memberikan sedikit materi tentang adab bersosial media, kemudian saya meminta siswa membuat kelompok dengan cara berhitung berulang dari satu sampai tiga. Siswa kemudian duduk sesuai kelompoknya masing-masing, setelahnya saya memberikan arahan terkait bagaimana jalannya permainan berburu harta karun berbasis *QR code* ini serta menjelaskan pembagian tugas agar setiap anggota kelompok memiliki peran. Setelahnya guru membagikan lembar kerja peserta didik kepada tiap kelompok. Setiap kelompok mendapatkan satu lembar kertas berisi clue

⁷³ Wawancara dengan Ibu Dra. Hj. Ni'matul Luialik, guru Aqidah Akhlak kelas VIIID pada 04 Mei 2026, di ruang kepala madrasah.

pertama yang harus dipecahkan untuk mendapatkan harta karun berupa *QR code* materi adab bersosial media dalam bentuk video youtube atau tulisan yang diakses dari website yang sudah saya sediakan.”⁷⁴ [NL.RM.2.9]

c. Evaluasi (Menilai Jawaban)

Dalam tahap ini, siswa mulai mencari harta karun dengan memecahkan clue atau petunjuk tempat harta karun yang telah di dapatkan, kemudian menilai jawaban dengan berdiskusi sesuai kelompoknya masing-masing. Sebagaimana dijelaskan oleh guru:

“Siswa akan memecahkan clue yang telah di dapatkan terkait tempat harta karun tersembunyi kemudian menilai jawaban sudah tepat atau ada kesalahan. Selama permainan mencari harta karun berlangsung siswa melakukan diskusi kelompok dengan kelompoknya masing-masing. Siswa menuliskan hasil yang diperoleh setelah menyelesaikan atau menjawab semua clue dan mendapat harta karun yang berisi materi yang harus dibaca dan dipahami kemudian mengisi kolom nama tempat pada lembar kerja peserta didik yang sebelumnya telah saya berikan dengan bekerja sama antar anggota dalam satu kelompok.”⁷⁵ [NL.RM.2.9]

Setelah clue terjawab siswa menuliskan hasil yang diperoleh dengan mengisi kolom nama tempat pada lembar kerja peserta didik yang sebelumnya telah diberikan guru. Guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing siswa saat mengalami kesulitan mencari harta karun.

d. Inferensi (Menarik Kesimpulan)

Setelah seluruh tantangan dalam permainan selesai, setiap kelompok menuliskan kesimpulan materi sesuai materi pada harta karun yang telah ditemukan pada lembar kerja peserta didik secara berkelompok. Siswa dapat

⁷⁴ Wawancara dengan Ibu Dra. Hj. Ni'matul Luialik, guru Aqidah Akhlak kelas VIIID pada 04 Mei 2026, di ruang kepala madrasah.

⁷⁵ Wawancara dengan Ibu Dra. Hj. Ni'matul Luialik, guru Aqidah Akhlak kelas VIIID pada 04 Mei 2026, di ruang kepala madrasah.

menyimpulkan berdasarkan jawaban soal di lembar kerja peserta didik yang diberikan guru yang tercantum di clue/ *QR Code* yang terakhir. Kemudian, hasil diskusi dikumpulkan ke depan.

e. Eksplanasi (Menjelaskan Jawaban)

Pada tahap ini guru meminta setiap kelompok maju ke depan untuk mempresentasikan hasil diskusi serta memberikan alasan yang logis atas setiap jawaban yang diberikan. Sebagaimana yang disampaikan berikut:

“saya meminta setiap kelompok presentasi didepan kelas untuk menjelaskan jawaban yang telah ditulis dalam lembar kerja peserta didik serta memberikan alasan yang tepat terhadap jawaban yang diberikan.”⁷⁶ [NL.RM.2.9]

f. Regulasi Diri (Memperbaiki)

Pada tahap akhir, guru melakukan evaluasi melalui kegiatan refleksi bersama siswa. Siswa diajak untuk mengevaluasi proses pembelajaran, memahami kesalahan, serta memperkuat pengetahuan siswa terhadap materi yang telah dipahami sebelumnya. Setelah refleksi, guru menyampaikan penguatan materi dan menutup pembelajaran dengan doa.

Sebagaimana disampaikan oleh guru:

“Saya memberikan refleksi dan evaluasi kepada siswa dengan mereview hasil presentasi, jika ada jawaban yang kurang tepat saya perbaiki. Serta memberikan kesimpulan materi kemudian pembelajaran ditutup dan diakhiri dengan doa dan salam.”⁷⁷ [NL.RM.2.9]

Berdasarkan hasil pengamatan, peneliti menyimpulkan bahwa implementasi game *Treasure Hunt* berbasis *QR Code* mampu menciptakan

⁷⁶ Wawancara dengan Ibu Dra. Hj. Ni'matul Luialik, guru Aqidah Akhlak kelas VIIID pada 04 Mei 2026, di ruang kepala madrasah.

⁷⁷ Wawancara dengan Ibu Dra. Hj. Ni'matul Luialik, guru Aqidah Akhlak kelas VIIID pada 04 Mei 2026, di ruang kepala madrasah.

suasana belajar yang lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan menggunakan sintaks keterampilan berpikir kritis. Model ini juga terbukti mendukung pengembangan keterampilan berpikir kritis siswa melalui perilaku, aktivitas diskusi, argumentasi, dan kemampuan siswa dalam menyelesaikan masalah pada setiap tahapan pembelajaran sesuai indikator keterampilan berpikir kritis meliputi interpretasi, analisis, evaluasi, inferensi, eksplanasi dan regulasi diri. Guru tidak menilai keterampilan berpikir kritis siswa hanya dari benar atau salahnya jawaban, tetapi dari proses berpikir yang ditunjukkan siswa selama pembelajaran berlangsung.

Tabel 4. 2 Implementasi Game Treasure Hunt Berbasis QR Code

No	Tahapan Implementasi	Aktivitas Siswa	Indikator Berpikir Kritis
1	Orientasi masalah	Memahami kasus serta clue yang diberikan	Interpretasi
2	Pencarian petunjuk	Menemukan tempat harta karun dan memindai <i>QR Code</i>	Interpretasi, Analisis
3	Diskusi kelompok	Mengolah informasi atau materi yang diperoleh	Analisis
4	Penyelesaian masalah	Menentukan jawaban dan solusi	Evaluasi, Inferensi
5	Presentasi	Menjelaskan hasil diskusi	Eksplanasi
6	Refleksi	Mengevaluasi proses berpikir	Regulasi Diri

3. Kendala dan Solusi Implementasi Game *Treasure Hunt* berbasis *QR Code* dalam Mengembangkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa

Implementasi Game *Treasure Hunt* berbasis *QR Code* dalam pembelajaran telah menunjukkan dinamika yang tidak hanya menghasilkan dampak positif, tetapi juga menghadirkan berbagai kendala yang perlu

diatasi. Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi, peneliti mengidentifikasi beberapa kendala yang muncul yang tidak hanya berasal dari aspek teknis pembelajaran, tetapi juga dari karakteristik siswa serta pengelolaan kelas, sekaligus solusi yang diterapkan guru untuk meminimalisasi hambatan tersebut agar tujuan pembelajaran tetap tercapai dan proses pembelajaran berjalan secara optimal.

a. Kendala dalam Pengawasan Siswa yang Kurang Maksimal

Berdasarkan hasil wawancara, salah satu kendala utama adalah kesulitan guru dalam memantau seluruh aktivitas siswa secara optimal karena kegiatan *Treasure Hunt* dilaksanakan di dalam dan di luar kelas. Guru harus mengawasi beberapa kelompok yang bergerak secara bersamaan mencari clue dan harta karun di berbagai lokasi. Akibatnya, terdapat potensi siswa membuka aplikasi lain atau menggunakan handphone untuk hal yang tidak berkaitan dengan pembelajaran. Seperti yang disampaikan guru Akidah akhlak saat wawancara:

“Kendala yang dirasakan yaitu saya kurang bisa memantau kegiatan siswa dengan maksimal karena pembelajaran terjadi di dalam dan di luar kelas. Sehingga memungkinkan siswa membuka aplikasi lain atau memainkan handphone sendiri tidak fokus ke proses pembelajaran.”⁷⁸ [NL.RM.3.11]

Lebih lanjut beliau menyampaikan bahwa pernah terjadi insiden ketika siswa mencari clue di area parkir yang menyebabkan sepeda motor guru terjatuh dan mengalami kerusakan ringan. Sebagaimana yang diungkapkan Ibu Dra. Hj. Ni'matul Luialik:

⁷⁸ Wawancara dengan Ibu Dra. Hj. Ni'matul Luialik, guru Aqidah Akhlak kelas VIIID pada 04 Mei 2026, di ruang kepala madrasah.

“Kalau kendala nya sendiri lebih ke saya mbak, pembelajaran kan di lakukan di dalam dan luar kelas jadi untuk mengawasi proses pembelajaran siswa itu belum sepenuhnya maksimal sampai pernah kejadian karena salah satu tempat saya menaruh teka- teki itu di parkir ada satu sepeda motor milik guru yang jatuh ke samping untungnya tidak ada kerusakan parah hanya lecet dan bagian spion nya pecah.”⁷⁹ [NL.RM.3.2]

Solusinya guru menetapkan aturan permainan yang jelas sejak awal, memberikan sanksi apabila terjadi pelanggaran, serta melakukan pemantauan secara bergantian pada setiap kelompok selama permainan berlangsung. Selain itu, guru memberikan reward kepada kelompok yang aktif dan menunjukkan keterampilan berpikir kritis yang baik sehingga siswa lebih fokus terhadap kegiatan pembelajaran:

“Untuk solusinya sendiri saya akan menetapkan aturan permainan serta sanksi tegas apabila terdapat pelanggaran serta pemberian rewards ke kelompok atau siswa yang aktif berpikir kritis. Selain itu, setelah siswa selesai mendapatkan clue pertama semua saya akan bergantian melihat dan memantau tiap kelompok.”⁸⁰ [NL.RM.3.12]

b. Kendala dalam Memahami Materi

Walaupun siswa terlihat aktif dan antusias selama permainan, tetapi belum sepenuhnya semua siswa mampu memahami materi yang disampaikan melalui *QR Code* secara mendalam. Guru menyatakan bahwa masih terdapat siswa yang aktif mengikuti permainan namun kurang mampu menjelaskan materi dan memberikan argumentasi saat presentasi di depan kelas. Sebagaimana yang dijelaskan:

“Beberapa siswa kurang bisa memahami materi meskipun aktif terlibat dalam proses pembelajaran hal ini terlihat ketika siswa

⁷⁹ Wawancara dengan Ibu Dra. Hj. Ni'matul Luialik, guru Aqidah Akhlak kelas VIIID pada 04 Mei 2026, di ruang kepala madrasah.

⁸⁰ Wawancara dengan Ibu Dra. Hj. Ni'matul Luialik, guru Aqidah Akhlak kelas VIIID pada 04 Mei 2026, di ruang kepala madrasah.

presentasi di kelas dan menyampaikan argumentasi nya. Tidak keseluruhan anggota kelompok dapat menyampaikan jawaban dan argumentasi dengan baik.”⁸¹ [NL.RM.3.11]

Dalam proses pembelajaran, kendala muncul ketika siswa harus mengamati informasi dari *QR Code* dan memverifikasinya dengan sumber lain. Tidak semua siswa terbiasa menghubungkan informasi digital dengan materi pelajaran. Temuan tersebut juga didukung oleh hasil Observasi yang menunjukkan bahwa sebelum implementasi pembelajaran, siswa masih kurang aktif memberikan argumentasi dan terlibat dalam diskusi sehingga keterampilan berpikir kritis mereka belum berkembang secara optimal.

Sebagai solusi guru membagikan kembali link materi berupa teks dan video yang terdapat pada *QR Code* setelah pembelajaran selesai agar siswa dapat mempelajarinya kembali kapan saja. Sebagaimana yang disampaikan saat wawancara:

“Untuk mengatasi siswa yang kurang dapat memahami materi setelah permainan berakhir dan pembelajaran selesai saya memberikan link materi baik materi bentuk teks ataupun video ke siswa sehingga siswa dapat mengakses kembali materi yang sebelumnya telah dipelajari dimanapun dan kapanpun.”⁸²

Dengan cara ini, siswa memiliki kesempatan untuk memperdalam pemahaman materi yang belum sepenuhnya dipahami saat permainan berlangsung.

⁸¹ Wawancara dengan Ibu Dra. Hj. Ni'matul Luialik, guru Aqidah Akhlak kelas VIIID pada 04 Mei 2026, di ruang kepala madrasah.

⁸² Wawancara dengan Ibu Dra. Hj. Ni'matul Luialik, guru Aqidah Akhlak kelas VIIID pada 04 Mei 2026, di ruang kepala madrasah.

c. Kendala dalam Memahami Aturan Permainan dan Clue

Beberapa siswa mengalami kebingungan pada awal pembelajaran karena belum memahami mekanisme permainan dan cara memecahkan clue yang diberikan. Hal ini diungkapkan oleh Tsania Fithrotunnisa' yang menyatakan bahwa dirinya sempat bingung mengenai cara bermain dan maksud dari clue yang diberikan.

“Tapi waktu diarahkan bagaimana cara main nya jujur saya bingung kak, gimana cara mainnya. Tapi alhamdulillah nya bu Lilik kasih tau lagi pas kelompok kita bertanya karena bingung maksud clue nya itu apa. Setelah itu, sampai permainan selesai ya bersyukur kita bisa jawab semua soalnya.”⁸³ [TF.RM.3.1]

Di sisi lain keterbatasan waktu untuk menyelesaikan teka-teki atau clue serta memahami materi menjadi kendala tersendiri juga bagi siswa. Seperti yang disampaikan juga oleh Tsania:

“Terkadang saya masih sulit memahami materi yang disajikan di QR Code terutama yang berupa teks, dengan waktu yang relatif singkat diminta menyelesaikan teka- teki sekaligus memahami materi memang cukup sulit.”⁸⁴ [TF.RM.3.1]

Sebagai solusi guru memberikan penjelasan ulang kepada kelompok yang mengalami kesulitan serta mendampingi siswa hingga mereka memahami aturan permainan, memahami materi, mengevaluasi jawaban, dan menyelesaikan soal dalam waktu yang terbatas. Guru juga secara aktif memberikan arahan selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, siswa menyarankan agar pembelajaran serupa

⁸³ Wawancara dengan Tsania Fithrotunnisa', siswa kelas VIIID pada 04 Mei 2026, di depan kelas

⁸⁴ Wawancara dengan Tsania Fithrotunnisa', siswa kelas VIIID pada 04 Mei 2026, di depan kelas

dilaksanakan dalam dua pertemuan sehingga waktu memahami materi dan memecahkan masalah menjadi lebih longgar.

d. Kendala Jaringan Internet dan Akses *QR Code*

Pelaksanaan *Treasure Hunt* berbasis *QR Code* juga menghadapi kendala teknis berupa jaringan internet yang tidak stabil. Kondisi ini menyebabkan proses pemindaian *QR Code* dan akses materi menjadi lebih lambat. Hal ini disampaikan oleh Aditya Dika Nur Rahman saat wawancara:⁸⁵

“Kalau jaringan buruk agak lama loadingnya.” [AD.RM.3.5]
Aditya Dika Nur Rahman menambahkan “Jaringan bisa tiba-tiba buruk dan tidak stabil apalagi untuk memindai *QR Code*.” [AD.RM.3.10]

Untuk itu siswa mengantisipasi dengan segera menyalin link yang muncul setelah *QR Code* berhasil dipindai kemudian mengirimkannya ke WhatsApp pribadi agar dapat dibuka kembali tanpa harus melakukan pemindaian ulang. Cara ini membantu mengurangi ketergantungan pada jaringan saat permainan berlangsung disamping guru mengirimkan materi kembali setelah proses pembelajaran.

Berdasarkan temuan di atas, implementasi Game *Treasure Hunt* berbasis *QR Code* tidak terlepas dari berbagai kendala, terutama pada tahap awal adaptasi siswa terhadap metode pembelajaran yang inovatif. Namun, melalui strategi yang tepat seperti pemberian aturan dan sanksi yang jelas, monitoring kelompok secara bergilir, pemberian reward, penyediaan materi digital yang dapat dipelajari ulang, pendampingan

⁸⁵ Wawancara dengan Aditya Dika Nur Rahman, siswa kelas VIIID pada 04 Mei 2026, di depan kelas

intensif kepada siswa yang mengalami kesulitan, optimalisasi serta penggunaan perangkat secara berkelompok untuk mengatasi kendala jaringan, kendala tersebut dapat diatasi.

Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran ini tetap efektif dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis siswa apabila didukung dengan pengelolaan yang baik oleh guru. Dikarenakan kendala yang muncul tidak sepenuhnya menghambat tujuan pembelajaran, namun juga menjadi sarana bagi siswa untuk melatih kemampuan analisis, evaluasi, inferensi, dan eksplanasi sebagai bagian tahapan mengembangkan keterampilan berpikir kritis.

Tabel 4. 3 Kendala dan Solusi Implementasi

No	Kendala	Dampak	Solusi
1	Adaptasi siswa terhadap metode baru	Sebagian siswa bingung pada awal kegiatan	Guru memberikan pendampingan
2	Keterbatasan perangkat	Tidak semua siswa memiliki/ membawa smartphone	Penggunaan perangkat secara berkelompok
3	Jaringan internet kurang stabil	Menghambat proses pemindaian <i>QR Code</i>	Menyiapkan alternatif akses materi dan hotspot
4	Manajemen waktu	Kegiatan memerlukan waktu lebih panjang	Guru mengatur durasi setiap tahap

BAB V

PEMBAHASAN

Dalam bab ini, peneliti memaparkan temuan-temuan dari hasil penelitian serta mengintegrasikan data lapangan dengan berbagai teori yang relevan. Data yang telah dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi kemudian dianalisis dan diinterpretasikan secara mendalam. Pembahasan dalam bab ini berfokus pada rumusan masalah, yaitu: (1) bagaimana proses perencanaan implementasi game *Treasure Hunt* berbasis *QR Code* dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis siswa, (2) bagaimana pelaksanaan implementasi tersebut dalam pembelajaran Aqidah Akhlak di MTS Mazra'atul Ulum Paciran, dan (3) bagaimana kendala serta solusi dalam implementasi model tersebut.

A. Proses Perencanaan Implementasi Game *Treasure Hunt* berbasis *QR Code*

Berdasarkan hasil analisis data, perencanaan pembelajaran berbasis game *Treasure Hunt* dengan *QR Code* merupakan langkah strategis guru dalam menciptakan pembelajaran yang interaktif dan berpusat pada siswa. Perencanaan ini melibatkan penyusunan alur permainan, penentuan titik-titik *QR Code*, penyajian kasus berbasis masalah, serta penyelarasan dengan indikator keterampilan berpikir kritis.

a. Kondisi Awal

Temuan penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran Aqidah Akhlak sebelumnya masih didominasi metode ceramah yang cenderung *teacher-centered*. Kondisi ini menyebabkan rendahnya partisipasi siswa serta

keterbatasan dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis. Siswa cenderung pasif dan kurang terlibat dalam proses diskusi.

Fenomena ini sejalan dengan penelitian Anatasia Riantika yang menyebutkan bahwa “metode konvensional perlu dikombinasikan dengan pendekatan interaktif agar mampu meningkatkan keterlibatan siswa.”⁸⁶ Oleh karena itu, penggunaan game *Treasure Hunt* berbasis *QR Code* menjadi alternatif solusi yang lebih kontekstual dan menarik.

b. Tahap Perencanaan Awal

Perencanaan awal yang dilakukan oleh guru Akidah Akhlak Ibu Dra. Hj. Ni'matul Luialik meliputi penyusunan modul ajar, penentuan materi pembelajaran, penyusunan alur permainan, pembuatan *QR Code* yang berisi materi maupun petunjuk, hingga penyusunan soal berbasis masalah. Seluruh komponen tersebut dirancang untuk mendorong siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang menyatakan bahwa pengetahuan tidak dapat dipindahkan secara langsung dari guru kepada siswa, melainkan harus dibangun sendiri oleh siswa melalui pengalaman belajar yang bermakna.⁸⁷

Perencanaan ini menunjukkan adanya upaya kontekstualisasi materi dengan kehidupan nyata siswa. Dalam implementasi *Treasure Hunt*, siswa memperoleh pengalaman belajar secara langsung melalui proses pencarian petunjuk, pemindaian *QR Code*, analisis informasi, serta diskusi

⁸⁶ Riantika and Wibawa, “Kemampuan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran Pkn Menggunakan Model PBL Berbasis Treasure Hunt Dan QR Code.”

⁸⁷ Annisa Tishana et al., “Filsafat Konstruktivisme Dalam Mengembangkan Calon Pendidik Pada Implementasi Merdeka Belajar Di Sekolah Kejuruan,” *Journal on Education*, 2023, <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.826>.

kelompok. Dengan demikian, proses pembelajaran menjadi lebih kontekstual dan berpusat pada siswa (*student-centered learning*).

Selain itu, perencanaan pembelajaran yang dilakukan guru juga telah mengakomodasi indikator keterampilan berpikir kritis yang dikemukakan oleh Facione, yaitu interpretasi, analisis, evaluasi, inferensi, eksplanasi, dan regulasi diri. Setiap tahapan permainan dirancang untuk memunculkan indikator-indikator tersebut.⁸⁸

Jika dianalisis menggunakan teori konstruktivisme Jean Piaget, perencanaan pembelajaran yang dilakukan guru menunjukkan upaya menciptakan kondisi yang memungkinkan terjadinya proses asimilasi dan akomodasi pada diri siswa. Ketika siswa memperoleh clue, *memindai QR Code*, dan menemukan informasi baru, mereka tidak sekadar menerima pengetahuan dari guru, tetapi berusaha menyesuaikan informasi tersebut dengan struktur kognitif yang telah dimiliki sebelumnya.

Pada tahap ini terjadi proses *disequilibrium* (ketidakseimbangan kognitif), yaitu ketika siswa menemukan persoalan yang belum dapat dijelaskan melalui pengetahuan awal yang mereka miliki. Untuk mencapai *equilibrium* baru, siswa harus melakukan eksplorasi informasi, berdiskusi, dan mengonstruksi pemahaman baru secara mandiri. Dengan demikian, perencanaan *Treasure Hunt* berbasis *QR Code* sesungguhnya merupakan desain pembelajaran yang secara sadar menciptakan konflik kognitif agar siswa terdorong mengembangkan kemampuan berpikir kritisnya.

⁸⁸ Mahfidah and Julianto, "Pengembangan Media Ular Tangga Berbasis QR Code Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Pada Materi Wujud Zat Kelas IV Sekolah Dasar."

Perencanaan pembelajaran yang matang menjadi faktor penting dalam keberhasilan implementasi permainan. Hal ini menunjukkan bahwa keberhasilan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi tidak hanya ditentukan oleh media yang digunakan, tetapi juga oleh kualitas desain pembelajaran yang dirancang guru. Oleh karena itu, perencanaan yang dilakukan guru Aqidah Akhlak di MTs Mazra'atul Ulum Paciran menunjukkan adanya upaya yang serius dalam menciptakan pembelajaran yang inovatif dan bermakna.

Temuan penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Anatasia Riantika dalam penelitian berjudul *“Kemampuan Berpikir Kritis pada Pembelajaran PKn Menggunakan Model Problem Based Learning Berbasis Treasure Hunt dan QR Code,”* yang menunjukkan bahwa desain pembelajaran yang mengintegrasikan *Treasure Hunt*, *QR Code*, dan pemecahan masalah mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih aktif serta meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik.⁸⁹ Penelitian ini melengkapi temuan tersebut dengan menunjukkan bahwa keberhasilan implementasi sangat dipengaruhi oleh kualitas perencanaan, terutama dalam menyelaraskan alur permainan dengan indikator berpikir kritis.

Selain itu, penelitian Dwi Fitria Al Husaeni, dkk. yang berjudul *“Implementation of Problem-Based Learning Multimedia with Find and Sort QR Code Games to Improve Students' Computational Thinking Skills”*

⁸⁹ Anatasia Riantika, “Kemampuan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran PKn Menggunakan Model PBL Berbasis Treasure Hunt Dan QR Code,” *Semantik : Jurnal Riset Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Budaya* 2, no. 1 (2024).

juga menunjukkan bahwa pembelajaran yang mengintegrasikan *QR Code* dengan aktivitas pemecahan masalah memerlukan perencanaan yang matang agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.⁹⁰

Dengan demikian, dapat dipahami bahwa proses perencanaan implementasi game *Treasure Hunt* berbasis *QR Code* yang dilakukan guru Akidah Akhlak Ibu Dra. Hj. Ni'matul Luialik telah sesuai dengan prinsip pembelajaran konstruktivistik dan teori berpikir kritis. Perencanaan tersebut menjadi fondasi utama yang memungkinkan siswa memperoleh pengalaman belajar yang aktif, kolaboratif, dan menantang. Perencanaan ini juga menunjukkan adanya upaya kontekstualisasi materi dengan kehidupan nyata siswa.

Selain itu, dalam konteks pendidikan abad ke-21, kemampuan merencanakan pembelajaran yang mampu mengintegrasikan teknologi digital dan aktivitas pemecahan masalah menjadi kebutuhan yang semakin mendesak. Siswa masa depan tidak cukup hanya menguasai materi pelajaran, tetapi juga harus memiliki kemampuan berpikir kritis, literasi digital, kolaborasi, dan pengambilan keputusan. Oleh karena itu, perencanaan pembelajaran *Treasure Hunt* berbasis *QR Code* yang dilakukan guru menunjukkan relevansi yang kuat dengan kebutuhan pembelajaran masa depan yang menuntut integrasi antara teknologi, kreativitas, dan kemampuan berpikir tingkat tinggi.

⁹⁰ Husaeni, Rahman, and Piantari, "IMPLEMENTATION OF PROBLEM-BASED LEARNING MULTIMEDIA WITH FIND AND SORT QR CODE GAMES TO IMPROVE STUDENT'S COMPUTATIONAL THINKING SKILLS."

c. Tahap Perencanaan Penutup

Penutup pembelajaran dirancang sebagai bagian penting dalam menguatkan pemahaman siswa. Ibu Dra. Hj. Ni'matul Luialik merencanakan kegiatan refleksi sebagai bagian penting dalam memahami materi yang disampaikan dalam permainan agar siklus belajar menjadi efektif. Beliau menerapkan strategi penyimpulan kolaboratif dan mengajak siswa menjelajahi pengalaman belajar mereka, sebuah aplikasi evaluasi formatif yang bertujuan mengoptimalkan proses pembelajaran. Pendekatan ini selaras dengan pandangan Kessy Yolanda Resti, yang menyatakan bahwa “akhir pembelajaran harus mencakup penilaian dan refleksi menyeluruh.”⁹¹

Penutup juga dilengkapi dengan motivasi dan doa sebagai bentuk integrasi nilai spiritual. Sehingga dapat peneliti simpulkan pemberian motivasi serta doa penutup menunjukkan pendekatan holistik dimana pembelajaran tidak hanya berfokus pada pemahaman kognitif, tetapi juga pada pembentukan karakter dan spiritualitas siswa sehingga siswa dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kesadaran metakognitif.

B. Implementasi Game *Treasure Hunt* berbasis *QR Code* dalam

Mengembangkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa

Berdasarkan hasil analisis data yang telah peneliti kumpulkan, implementasi game *Treasure Hunt* berbasis *QR Code* yang dilakukan Ibu Dra. HJ. Ni'matul

⁹¹ Kessy Yolanda Resti, “Kontribusi Metode Treasure Hunt Game Dan Kreatifitas Guru Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Tematik Terpadu Di Sekolah Dasar,” *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 2021, <https://doi.org/10.24036/jippsd.v5i1.113920>.

Luailik melalui tahapan yang sistematis dan mengacu pada keterampilan berpikir kritis yang dikembangkan oleh Facione. yaitu interpretasi, analisis, evaluasi, inferensi, eksplanasi, dan regulasi diri. Keenam indikator tersebut tampak pada setiap tahapan pembelajaran yang dilaksanakan guru. Model ini merupakan bentuk inovasi dalam bentuk permainan interaktif sehingga lebih menarik dan kontekstual bagi siswa.

Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa lebih aktif terlibat dalam setiap tahapan permainan, mulai dari memahami petunjuk, mencari informasi, menganalisis materi yang diperoleh melalui QR Code, berdiskusi, hingga mempresentasikan hasil temuannya. Aktivitas ini menunjukkan terjadinya pergeseran dari pembelajaran *teacher-centered* menuju *student-centered learning*.

Interpretasi terhadap temuan tersebut menunjukkan bahwa unsur permainan dan pemecahan masalah mampu meningkatkan keterlibatan kognitif siswa. Siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi harus memahami petunjuk, menghubungkan informasi, memverifikasi jawaban, dan menyusun argumentasi. Proses ini melatih tahapan berpikir kritis menurut Facione, terutama analisis, evaluasi, inferensi, dan eksplanasi.⁹²

Temuan penelitian ini mendukung penelitian Nur Agustiani, dkk. yang menemukan bahwa “pembelajaran berbasis permainan dapat membantu siswa mengidentifikasi masalah, merancang strategi, dan memberikan alasan terhadap jawaban.”⁹³ Dalam penelitian ini, kemampuan tersebut tampak ketika siswa

⁹² Putri and Azzizah, “Analisis Kemampuan Berfikir Kritis Dan Kreatif Siswa Melalui Strategi Pembelajaran Berbasis Diskusi Di Mata Pelajaran Pkn Di SD Kelas IV.”

⁹³ Nur Agustiani, Hamidah Suryani Lukman, and Ana Setiani, “CRITICAL THINKING ABILITY OF JUNIOR HIGH SCHOOL STUDENTS IN GAME-BASED LEARNING USING GEMAS GAME,” *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 2024, <https://doi.org/10.24127/ajpm.v13i2.8623>.

memecahkan clue, mendiskusikan jawaban, dan mempertahankan argumen saat presentasi.

Adapun implementasi game *Treasure Hunt* berbasis *QR Code* dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis siswa MTs Mazra'atul Ulum Paciran yang dilakukan oleh guru akidah akhlak Ibu Dra. Hj. Ni'matul Luailik menerapkan sintaks keterampilan berpikir kritis sebagai berikut:

a. Interpretasi (Memahami Permasalahan)

Pada sintaks pertama ini, guru memulai pembelajaran dengan salam, doa, menyapa siswa dengan ramah dan melakukan absensi. Untuk memberikan pemahaman awal kepada siswa Ibu Dra. Hj. Ni'matul Luailik memberikan apersepsi berupa pertanyaan-pertanyaan dengan permasalahan yang *related* dengan kehidupan sekarang. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan Nurhasan Fitriyadi and W Wuryandani yang menyatakan bahwa “penggunaan game edukatif mampu meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa dengan mengaitkan materi dengan realitas kehidupan serta mendorong keterlibatan aktif dalam diskusi dan penyelesaian masalah.”⁹⁴

Selain itu, pemberian pertanyaan pemantik tersebut sejalan dengan konsep tabayyun dalam pendidikan Islam sebagaimana yang terdapat pada QS. Al-Hujurat ayat 6 yang sejalan dengan tujuan pembelajaran bahwa siswa mampu bersikap tabayyun apabila menerima suatu informasi yang belum jelas kebenarannya. Sehingga dapat peneliti simpulkan pemberian suatu kejadian atau permasalahan yang terjadi saat ini dan dekat dengan realitas kehidupan sehari-hari melalui

⁹⁴ Nurhasan Fitriyadi and W Wuryandani, “Is Educational Game Effective in Improving Critical Thinking Skills?,” *Jurnal Prima Edukasia*, 2021, <https://doi.org/10.21831/jpe.v9i1.35475>.

apersepsi mampu mengembangkan keterampilan berpikir kritis siswa dalam memahami dan menafsirkan informasi yang diterima. Karena ketika siswa dihadapkan dengan suatu persoalan nyata siswa dituntut untuk paham akan maksudnya dan memberikan makna terhadap pengalaman yang diperoleh.

b. Analisis (Mengurai Permasalahan)

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru Akidah akhlak, siswa dibagi ke dalam empat kelompok besar untuk menyelesaikan tantangan dalam permainan *Treasure Hunt* berbasis *QR Code*. Setiap kelompok memperoleh clue pertama yang harus dipecahkan untuk menemukan lokasi *QR Code* berikutnya. Dalam proses tersebut, siswa melakukan diskusi, berbagi tugas, serta menyusun strategi pencarian berdasarkan petunjuk yang diberikan. Setelah berhasil menemukan dan memindai *QR Code*, siswa memperoleh informasi berupa video maupun materi dari website yang kemudian dianalisis bersama anggota kelompok untuk menjawab permasalahan yang diberikan.

Kegiatan tersebut menunjukkan bahwa siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, melainkan aktif mengidentifikasi, menghubungkan, dan menginterpretasikan berbagai informasi yang ditemukan selama permainan berlangsung. Siswa dituntut untuk menemukan hubungan antara clue, lokasi harta karun, serta materi yang terkandung dalam *QR Code* sehingga proses berpikir yang dilakukan menjadi lebih mendalam dan sistematis.

Hal ini sejalan dengan pendapat Facione yang menyatakan bahwa analisis merupakan kemampuan mengidentifikasi hubungan antarkonsep, pernyataan, pertanyaan, maupun informasi yang digunakan dalam proses penalaran dan

pemecahan masalah.⁹⁵ Menurut Facione, seseorang yang memiliki kemampuan analisis yang baik mampu menguraikan suatu persoalan menjadi bagian-bagian yang lebih sederhana sehingga memudahkan dalam menentukan solusi yang tepat.

Temuan penelitian ini juga didukung oleh penelitian Sarwanto, dkk. yang menjelaskan bahwa “keterampilan analisis berkembang ketika siswa diberikan kesempatan untuk mengidentifikasi informasi, menemukan hubungan antar data, dan memecahkan permasalahan melalui aktivitas pembelajaran yang menuntut keterlibatan aktif siswa.”⁹⁶ Dengan demikian, implementasi game *Treasure Hunt* berbasis *QR Code* mampu mengembangkan kemampuan analisis siswa karena siswa dilatih untuk menghubungkan berbagai informasi yang ditemukan selama permainan dengan materi pembelajaran yang sedang dipelajari.

Secara konstruktivistik, aktivitas analisis yang muncul selama permainan menunjukkan bahwa siswa berada pada posisi sebagai pembangun pengetahuan (*knowledge constructor*), bukan penerima informasi pasif. Ketika siswa harus menghubungkan *clue*, lokasi *QR Code*, dan informasi materi yang ditemukan, mereka sedang melakukan proses reorganisasi struktur kognitif sebagaimana dijelaskan Piaget. Aktivitas ini menuntut siswa melakukan pengelompokan informasi, identifikasi hubungan sebab-akibat, serta pengujian berbagai kemungkinan solusi. Semakin kompleks hubungan informasi yang harus diproses, semakin tinggi pula keterampilan berpikir kritis yang berkembang.

⁹⁵ Peter A. Facione, *Critical Thinking: What It Is and Why It Counts* (California: Insight Assessment, 2020), hlm. 5.

⁹⁶ S Sarwanto, L Fajari, and Chumdari Chumdari, “CRITICAL THINKING SKILLS AND THEIR IMPACTS ON ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS,” *Malaysian Journal of Learning and Instruction*, 2021, <https://doi.org/10.32890/mjli2021.18.2.6>.

c. Evaluasi (Menilai Jawaban)

Pada tahap evaluasi, siswa mendiskusikan hasil pencarian yang telah diperoleh untuk menentukan ketepatan jawaban terhadap clue yang diberikan. Setiap kelompok melakukan pemeriksaan kembali terhadap jawaban yang ditemukan serta membandingkannya dengan informasi yang diperoleh dari *QR Code*. Proses ini mendorong siswa untuk tidak langsung menerima informasi yang ditemukan sebagai jawaban yang benar, tetapi terlebih dahulu melakukan penilaian terhadap relevansi dan ketepatan informasi tersebut.

Aktivitas tersebut menunjukkan adanya kemampuan siswa dalam mengevaluasi informasi dan mempertimbangkan berbagai alternatif jawaban sebelum mengambil keputusan. Siswa belajar menguji kebenaran informasi berdasarkan bukti yang ditemukan selama permainan berlangsung sehingga keputusan yang diambil tidak hanya berdasarkan dugaan semata.

Menurut Facione, evaluasi merupakan kemampuan untuk menilai kredibilitas suatu informasi, menilai kualitas argumen, serta menentukan kekuatan logis dari suatu pernyataan berdasarkan bukti yang tersedia.⁹⁷ Kemampuan evaluasi menjadi salah satu aspek penting dalam berpikir kritis karena memungkinkan seseorang mengambil keputusan secara rasional dan objektif.

Hasil penelitian ini diperkuat oleh penelitian Prabayanti dkk. yang menjelaskan bahwa kemampuan evaluasi berkembang ketika siswa diberikan kesempatan untuk menelaah informasi, menguji kebenaran jawaban, serta mempertimbangkan bukti sebelum menarik suatu keputusan.⁹⁸ Oleh karena itu,

⁹⁷ Facione, *Critical Thinking*, hlm. 6.

⁹⁸ Prabayanti et al., "Analysis of Students' Critical Thinking Abilities in Physics Learning: A Case Study at SMAN 5 Sidrap."

kegiatan diskusi dan penilaian jawaban dalam permainan *Treasure Hunt* berbasis *QR Code* memberikan ruang bagi siswa untuk mengembangkan kemampuan evaluatif secara lebih optimal.

d. Inferensi (Menarik Kesimpulan)

Kemampuan inferensi terlihat ketika siswa menyusun jawaban dan membuat kesimpulan berdasarkan seluruh informasi yang diperoleh dari clue maupun *QR Code* yang ditemukan selama permainan. Siswa menggabungkan berbagai informasi yang diperoleh, kemudian menghubungkannya dengan materi adab bersosial media dalam Islam untuk menghasilkan pemahaman yang utuh dan logis.

Proses penarikan kesimpulan tersebut menunjukkan bahwa siswa telah mampu menggunakan bukti dan informasi yang tersedia untuk menghasilkan suatu keputusan atau pemahaman baru. Kesimpulan yang dibuat tidak muncul secara spontan, tetapi merupakan hasil dari proses pengumpulan informasi, analisis, dan evaluasi yang telah dilakukan sebelumnya.

Menurut Facione, inferensi merupakan kemampuan mengidentifikasi unsur-unsur yang relevan, memperkirakan kemungkinan yang terjadi, serta menarik kesimpulan yang logis berdasarkan bukti yang tersedia.⁹⁹ Kemampuan ini sangat penting dalam berpikir kritis karena memungkinkan seseorang menghasilkan keputusan yang dapat dipertanggungjawabkan secara rasional.

Temuan ini sejalan dengan penelitian Putri dan Azzizah yang menyatakan bahwa kemampuan inferensi siswa berkembang melalui kegiatan diskusi dan pemecahan masalah yang mendorong siswa menghubungkan berbagai informasi

⁹⁹ Facione, *Critical Thinking*, hlm. 6.

sebelum membuat kesimpulan.¹⁰⁰ Dengan demikian, implementasi game *Treasure Hunt* berbasis *QR Code* mampu mengembangkan kemampuan inferensi siswa karena seluruh tahapan permainan mengarahkan siswa untuk menyusun kesimpulan berdasarkan informasi yang ditemukan secara mandiri.

e. Eksplanasi (Menjelaskan Jawaban)

Tahap eksplanasi ditunjukkan melalui kegiatan presentasi hasil diskusi kelompok di depan kelas. Dalam kegiatan ini siswa menjelaskan jawaban yang telah diperoleh serta menyampaikan alasan yang mendasari jawaban tersebut. Selain itu, siswa juga harus mampu mempertahankan argumentasinya ketika mendapatkan pertanyaan atau tanggapan dari kelompok lain maupun guru.

Kegiatan presentasi tidak hanya melatih kemampuan berbicara siswa, tetapi juga melatih kemampuan mereka dalam mengomunikasikan proses berpikir yang telah dilakukan selama permainan berlangsung. Siswa belajar menyusun argumentasi secara sistematis berdasarkan bukti dan informasi yang telah diperoleh sehingga jawaban yang disampaikan dapat dipahami dan diterima oleh orang lain.

Menurut Facione, eksplanasi merupakan kemampuan menyatakan hasil penalaran, menjelaskan prosedur yang digunakan, serta menyajikan alasan dan bukti yang mendukung suatu keputusan.¹⁰¹ Kemampuan eksplanasi menunjukkan bahwa seseorang tidak hanya mampu memperoleh jawaban, tetapi juga mampu menjelaskan bagaimana jawaban tersebut diperoleh. Temuan penelitian ini diperkuat oleh penelitian Sarwanto, Fajari, dan Chumdari yang menjelaskan bahwa keterampilan berpikir kritis berkembang lebih optimal ketika siswa diberikan

¹⁰⁰ Putri and Azzizah, "Analisis Kemampuan Berfikir Kritis Dan Kreatif Siswa Melalui Strategi Pembelajaran Berbasis Diskusi Di Mata Pelajaran Pkn Di SD Kelas IV."

¹⁰¹ Facione, *Critical Thinking*, hlm. 7.

kesempatan untuk mengomunikasikan hasil pemikirannya melalui presentasi dan diskusi.¹⁰² Oleh karena itu, kegiatan presentasi dalam permainan *Treasure Hunt* berbasis *QR Code* berperan penting dalam mengembangkan kemampuan eksplanasi siswa.

f. Regulasi Diri (Memperbaiki)

Tahap regulasi diri terlihat ketika guru memberikan refleksi dan evaluasi terhadap seluruh proses pembelajaran yang telah berlangsung. Pada tahap ini siswa meninjau kembali jawaban yang telah dibuat, mengidentifikasi kesalahan yang masih ditemukan, serta memperbaiki pemahaman berdasarkan masukan yang diberikan oleh guru maupun teman sekelas.

Kegiatan refleksi memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyadari kekuatan dan kelemahan dalam proses berpikir yang telah dilakukan. Melalui refleksi tersebut siswa tidak hanya mengetahui benar atau salahnya jawaban yang diberikan, tetapi juga memahami alasan mengapa jawaban tersebut perlu diperbaiki. Dengan demikian, siswa belajar untuk melakukan perbaikan secara mandiri terhadap proses berpikirnya.

Menurut Facione, regulasi diri merupakan kemampuan memonitor, menilai, dan memperbaiki proses berpikir yang dilakukan guna memperoleh pemahaman atau keputusan yang lebih tepat.¹⁰³

Regulasi diri menjadi indikator tertinggi dalam keterampilan berpikir kritis karena berkaitan dengan kemampuan seseorang untuk mengevaluasi proses berpikirnya sendiri secara sadar. Hal ini sejalan dengan penelitian Putri dan Azzizah

¹⁰² Sarwanto, Fajari, and Chumdari, "CRITICAL THINKING SKILLS AND THEIR IMPACTS ON ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS."

¹⁰³ Facione, *Critical Thinking*, hlm. 6.

yang menyatakan bahwa kegiatan refleksi dan evaluasi diri mampu membantu siswa mengidentifikasi kesalahan berpikir serta meningkatkan kualitas pengambilan keputusan pada pembelajaran berikutnya.¹⁰⁴ Oleh karena itu, tahap refleksi dalam implementasi game *Treasure Hunt* berbasis *QR Code* menjadi bagian penting dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis siswa secara berkelanjutan.

Temuan penelitian juga menunjukkan bahwa proses analisis masalah dalam permainan *Treasure Hunt* tidak hanya melatih kemampuan berpikir kritis siswa, tetapi juga mencerminkan konsep tafakkur dalam Islam. Aktivitas siswa dalam menelaah petunjuk, menghubungkan informasi, dan menarik kesimpulan merupakan bentuk penggunaan akal yang dianjurkan dalam Al-Qur'an sebagaimana termaktub dalam QS Ali Imran ayat 190–191.

Dalam konteks pendidikan global temuan penelitian ini juga memiliki makna yang lebih luas. *World Economic Forum* menempatkan *critical thinking* sebagai salah satu kompetensi utama yang dibutuhkan pada era Revolusi Industri 4.0 dan *Society 5.0*. Melalui implementasi game *Treasure Hunt* berbasis *QR Code*, siswa tidak hanya belajar memahami materi Aqidah Akhlak, tetapi juga belajar memecahkan masalah, berkolaborasi, mengambil keputusan, dan memanfaatkan teknologi secara bertanggung jawab. Kompetensi tersebut merupakan bekal penting bagi siswa untuk menghadapi tantangan sosial, akademik, maupun profesional di masa depan.

¹⁰⁴ Putri and Azzizah, “Analisis Kemampuan Berfikir Kritis Dan Kreatif Siswa Melalui Strategi Pembelajaran Berbasis Diskusi Di Mata Pelajaran Pkn Di SD Kelas IV.”

C. Kendala dan Solusi Penerapan Game *Treasure Hunt* berbasis *QR Code*

Berdasarkan hasil penelitian, implementasi Game *Treasure Hunt* berbasis *QR Code* dalam pembelajaran Aqidah Akhlak tidak hanya memberikan dampak positif terhadap pengembangan keterampilan berpikir kritis siswa, tetapi juga menghadirkan beberapa kendala selama proses pelaksanaannya.

Kendala tersebut muncul baik dari aspek teknis, pengelolaan kelas, maupun karakteristik siswa. Namun demikian, berbagai kendala yang ditemukan tidak sampai menghambat tercapainya tujuan pembelajaran karena guru mampu menerapkan solusi yang sesuai dengan kondisi kelas. Temuan ini menunjukkan bahwa keberhasilan suatu model pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh desain pembelajaran yang digunakan, tetapi juga oleh kemampuan guru dalam mengelola hambatan yang muncul selama proses pembelajaran berlangsung. Berikut ini kendala dan solusi yang dilakukan oleh guru ketika proses pembelajaran berlangsung:

a. Kendala dalam Pengawasan Siswa yang Kurang Maksimal

Kendala pertama yang ditemukan adalah keterbatasan guru dalam melakukan pengawasan terhadap seluruh aktivitas siswa selama permainan berlangsung. Berbeda dengan pembelajaran konvensional yang dilaksanakan di dalam kelas, implementasi *Treasure Hunt* berbasis *QR Code* mengharuskan siswa bergerak ke berbagai lokasi untuk mencari clue dan memindai *QR Code*. Kondisi ini menyebabkan ruang pengawasan guru menjadi lebih luas sehingga kontrol terhadap aktivitas siswa tidak dapat dilakukan secara maksimal.

Secara teoritis, pembelajaran berbasis permainan memberikan keleluasaan kepada siswa untuk melakukan eksplorasi dan menemukan

informasi secara mandiri. Namun, semakin tinggi tingkat kebebasan siswa dalam belajar, semakin besar pula kebutuhan guru untuk melakukan pengelolaan kelas yang efektif. Temuan penelitian menunjukkan bahwa terdapat potensi siswa menggunakan telepon genggam untuk kegiatan di luar pembelajaran atau kurang fokus terhadap tugas kelompok ketika pengawasan guru berkurang. Bahkan, pernah terjadi insiden ketika proses pencarian clue di area parkir menyebabkan salah satu sepeda motor guru terjatuh.

Meskipun demikian, kondisi tersebut tidak menunjukkan kelemahan dari model *Treasure Hunt* berbasis *QR Code*, melainkan menunjukkan pentingnya manajemen kelas dalam pembelajaran berbasis aktivitas. Solusi yang diterapkan guru berupa pemberian aturan permainan yang jelas, penetapan sanksi terhadap pelanggaran, pemantauan kelompok secara bergilir, serta pemberian reward kepada kelompok yang aktif terbukti mampu meningkatkan kedisiplinan siswa selama pembelajaran berlangsung. Strategi tersebut sejalan dengan teori pengelolaan kelas yang menekankan pentingnya pemberian aturan dan penguatan positif untuk menciptakan lingkungan belajar yang kondusif.

Selain itu, pemberian reward kepada kelompok yang menunjukkan keterampilan berpikir kritis yang baik juga memberikan motivasi intrinsik maupun ekstrinsik kepada siswa untuk tetap fokus dalam menyelesaikan tugas yang diberikan. Dengan demikian, kendala pengawasan tidak menjadi hambatan yang signifikan karena mampu diatasi melalui pengelolaan kelas yang terencana.

b. Kendala dalam Memahami Materi

Kendala berikutnya berkaitan dengan kemampuan siswa dalam memahami materi yang diperoleh melalui *QR Code*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tidak seluruh siswa yang aktif mengikuti permainan mampu memahami materi secara mendalam. Hal ini terlihat ketika beberapa siswa masih mengalami kesulitan dalam menjelaskan materi serta memberikan argumentasi saat presentasi kelompok.

Temuan tersebut menunjukkan bahwa keterlibatan fisik dalam permainan belum tentu diikuti oleh keterlibatan kognitif yang sama pada setiap siswa. Dalam pembelajaran berbasis permainan, siswa sering kali lebih fokus pada aspek kompetisi dan pencarian harta karun sehingga sebagian siswa belum optimal dalam mengolah informasi yang diperoleh menjadi pengetahuan yang bermakna. Kondisi ini menunjukkan bahwa keterampilan berpikir kritis tidak berkembang secara otomatis hanya melalui aktivitas bermain, tetapi memerlukan proses pendampingan dan penguatan materi yang berkelanjutan.

Jika dianalisis berdasarkan indikator berpikir kritis Facione, kendala ini terutama berkaitan dengan aspek analisis, inferensi, dan eksplanasi. Siswa yang belum mampu memahami materi secara mendalam akan mengalami kesulitan dalam menghubungkan informasi yang ditemukan, menarik kesimpulan yang logis, serta menjelaskan alasan terhadap jawaban yang diberikan. Oleh karena itu, guru memberikan solusi dengan membagikan kembali materi dalam bentuk teks maupun video yang sebelumnya terdapat pada *QR Code* sehingga siswa dapat mempelajarinya kembali secara mandiri setelah pembelajaran selesai.

Solusi tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media digital tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian materi selama permainan berlangsung, tetapi juga sebagai sumber belajar yang dapat diakses berulang kali sesuai kebutuhan siswa. Dengan adanya kesempatan untuk mempelajari kembali materi, siswa memiliki waktu yang lebih luas untuk membangun pemahaman dan memperkuat keterampilan berpikir kritisnya.

c. Kendala dalam Memahami Aturan Permainan dan Clue

Kendala lain yang ditemukan adalah kebingungan siswa dalam memahami mekanisme permainan dan maksud dari clue yang diberikan pada awal pembelajaran. Temuan ini menunjukkan bahwa sebagian siswa masih memerlukan proses adaptasi terhadap model pembelajaran yang baru dan berbeda dari pembelajaran yang biasa mereka terima.

Dalam perspektif pembelajaran konstruktivistik, situasi kebingungan pada tahap awal sebenarnya merupakan kondisi yang wajar ketika siswa dihadapkan pada pengalaman belajar baru. Kebingungan tersebut menjadi bagian dari proses berpikir yang mendorong siswa untuk melakukan eksplorasi, bertanya, dan mencari pemahaman terhadap permasalahan yang dihadapi. Dengan kata lain, kebingungan yang muncul bukan sepenuhnya merupakan hambatan, melainkan dapat menjadi stimulus yang mendorong berkembangnya keterampilan berpikir kritis siswa.

Namun demikian, apabila kebingungan tersebut tidak segera diatasi, maka dapat menghambat proses pembelajaran. Oleh karena itu, guru memberikan penjelasan ulang kepada kelompok yang mengalami kesulitan, memberikan arahan secara bertahap, serta mendampingi siswa selama proses

permainan berlangsung. Pendampingan tersebut membantu siswa memahami aturan permainan, memecahkan clue, dan menghubungkan informasi yang ditemukan dengan materi pembelajaran.

Menariknya, beberapa siswa juga mengusulkan agar pembelajaran dilaksanakan dalam dua kali pertemuan. Temuan ini menunjukkan bahwa siswa menyadari perlunya waktu yang lebih panjang untuk memahami materi dan menyelesaikan tantangan yang diberikan. Hal tersebut mengindikasikan adanya keterlibatan metakognitif siswa dalam mengevaluasi kebutuhan belajarnya sendiri, yang merupakan salah satu karakteristik penting dalam keterampilan berpikir kritis.

d. Kendala Jaringan Internet dan Akses *QR Code*

Kendala terakhir yang ditemukan adalah masalah jaringan internet yang tidak stabil selama proses pembelajaran. Karena permainan memanfaatkan *QR Code* yang terhubung dengan materi digital berupa video dan website, kualitas jaringan menjadi faktor penting yang memengaruhi kelancaran pembelajaran. Ketika jaringan mengalami gangguan, proses pemindaian *QR Code* maupun akses terhadap materi menjadi lebih lambat sehingga berpotensi menghambat ritme permainan.

Kendala ini menunjukkan bahwa keberhasilan implementasi pembelajaran berbasis teknologi tidak hanya ditentukan oleh kualitas desain pembelajaran, tetapi juga oleh kesiapan infrastruktur pendukung. Meskipun demikian, siswa menunjukkan kemampuan adaptasi yang cukup baik dengan menyalin dan menyimpan tautan materi ke aplikasi WhatsApp pribadi setelah *QR Code* berhasil dipindai. Strategi tersebut memungkinkan siswa mengakses

kembali materi tanpa harus melakukan pemindaian ulang ketika jaringan mengalami gangguan.

Selain itu, guru juga mengirimkan kembali materi kepada siswa setelah pembelajaran selesai sehingga akses terhadap sumber belajar tetap dapat dilakukan meskipun terdapat kendala teknis selama permainan berlangsung. Solusi ini menunjukkan adanya kolaborasi antara guru dan siswa dalam mengatasi hambatan pembelajaran berbasis teknologi.

Secara keseluruhan, berbagai kendala yang muncul selama implementasi *Game Treasure Hunt* berbasis *QR Code* tidak mengurangi efektivitas model pembelajaran dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis siswa. Sebaliknya, beberapa kendala justru menjadi bagian dari proses pembelajaran yang mendorong siswa untuk berpikir, mencari solusi, beradaptasi terhadap situasi yang berubah, serta bekerja sama dengan anggota kelompoknya. Kondisi tersebut sejalan dengan hakikat keterampilan berpikir kritis menurut Facione yang tidak hanya menekankan kemampuan memahami dan menganalisis informasi, tetapi juga kemampuan mengevaluasi situasi, mengambil keputusan, serta merefleksikan tindakan yang dilakukan.

Menariknya, berbagai kendala yang muncul selama implementasi pembelajaran tidak sepenuhnya bersifat negatif. Dalam perspektif *konstruktivisme*, hambatan, kebingungan, maupun konflik yang dialami siswa justru dapat menjadi pemicu berkembangnya kemampuan berpikir kritis. Ketika siswa menghadapi *clue* yang sulit dipahami, jaringan yang tidak stabil, atau perbedaan pendapat dalam kelompok, mereka terdorong untuk mencari alternatif solusi dan melakukan penyesuaian strategi belajar. Dengan demikian, kendala yang muncul selama

pembelajaran dapat dipandang sebagai bagian dari pengalaman belajar yang membantu siswa membangun kemampuan adaptif dalam menghadapi permasalahan nyata.

Sehingga, dapat diinterpretasikan bahwa kendala yang muncul dalam implementasi Game *Treasure Hunt* berbasis *QR Code* bersifat teknis dan operasional, bukan substantif. Artinya, kendala tersebut tidak menghambat tercapainya tujuan pembelajaran, melainkan dapat diminimalkan melalui pengelolaan kelas yang baik, pendampingan guru yang intensif, pemanfaatan teknologi secara tepat, serta keterlibatan aktif siswa dalam setiap tahapan pembelajaran. Oleh karena itu, model pembelajaran ini tetap efektif digunakan sebagai alternatif pembelajaran inovatif untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran Aqidah Akhlak di MTs Mazra'atul Ulum Paciran.

4. Model *Treasure Hunt* berbasis *QR Code* untuk Mengembangkan Keterampilan Berpikir Kritis

Berdasarkan hasil penelitian, ditemukan bahwa pengembangan keterampilan berpikir kritis siswa tidak terjadi secara instan pada saat pelaksanaan permainan, tetapi terbentuk melalui suatu proses yang saling berkaitan antara perencanaan pembelajaran, implementasi pembelajaran, serta pengelolaan kendala yang muncul selama proses pembelajaran berlangsung. Adanya integrasi data hasil observasi, wawancara, dokumentasi, serta pembahasan yang telah dianalisis menggunakan teori *konstruktivisme* Jean Piaget dan indikator berpikir kritis Facione, ditemukan bahwa keberhasilan pengembangan keterampilan berpikir kritis siswa melalui Game *Treasure Hunt* berbasis *QR Code* tidak hanya ditentukan

oleh penggunaan teknologi digital, tetapi terutama oleh desain pembelajaran yang mampu menciptakan pengalaman belajar aktif, kolaboratif, dan berbasis pemecahan masalah. Proses pencarian petunjuk, analisis informasi, diskusi kelompok, presentasi, dan refleksi memberikan kesempatan kepada siswa untuk membangun pengetahuan secara mandiri melalui proses berpikir yang bertahap.

Temuan pertama menunjukkan bahwa perencanaan pembelajaran yang dirancang secara sistematis menjadi fondasi utama dalam menciptakan pengalaman belajar yang menantang dan bermakna. Temuan kedua menunjukkan bahwa implementasi game *Treasure Hunt* berbasis *QR Code* memberikan ruang bagi siswa untuk mengembangkan enam indikator berpikir kritis menurut Facione, yaitu interpretasi, analisis, evaluasi, inferensi, eksplanasi, dan regulasi diri. Sementara itu, temuan ketiga menunjukkan bahwa kendala yang muncul selama pembelajaran tidak menghambat proses belajar, melainkan menjadi bagian dari pengalaman belajar yang memperkuat kemampuan adaptasi dan pemecahan masalah siswa.

Berdasarkan integrasi ketiga temuan tersebut, peneliti menyusun sebuah model konseptual yang disebut sebagai Model *Treasure Hunt* berbasis *QR Code* untuk Mengembangkan Keterampilan Berpikir Kritis. Model ini menjelaskan bahwa keberhasilan pengembangan keterampilan berpikir kritis ditentukan oleh tiga komponen utama, yaitu (1) perencanaan pembelajaran yang menimbulkan konflik kognitif, (2) implementasi aktivitas eksploratif berbasis masalah dan teknologi digital, serta (3) pengelolaan kendala sebagai bagian dari pengalaman belajar reflektif. Dengan demikian, pengembangan keterampilan berpikir kritis siswa tidak terjadi secara instan, melainkan melalui rangkaian aktivitas pembelajaran yang menuntut siswa untuk aktif mengeksplorasi informasi,

memecahkan masalah, mengemukakan argumen, serta merefleksikan proses berpikirnya sendiri.

Ketiga komponen tersebut membentuk suatu siklus pembelajaran yang memungkinkan siswa membangun pengetahuan secara mandiri, mengembangkan kemampuan berpikir kritis, serta mempersiapkan diri menghadapi tantangan kehidupan abad ke-21 yang semakin kompleks dan dinamis. Secara konseptual, penelitian ini menghasilkan sintesis bahwa implementasi *Game Treasure Hunt* berbasis *QR Code* dapat menjadi model pembelajaran inovatif yang relevan dengan tuntutan Kurikulum Merdeka karena mampu menggabungkan unsur teknologi, gamifikasi, kolaborasi, dan pembelajaran berbasis masalah dalam satu kesatuan proses pembelajaran yang mendukung pengembangan keterampilan berpikir kritis siswa.

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi mengenai Implementasi Game *Treasure Hunt* Berbasis *QR Code* dalam Mengembangkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa di MTs Mazra'atul Ulum Paciran, serta berdasarkan analisis dan interpretasi data yang telah dipaparkan pada bab sebelumnya, dapat diketahui bahwa implementasi permainan *Treasure Hunt* berbasis *QR Code* mampu menjadi inovasi pembelajaran yang mendukung pengembangan keterampilan berpikir kritis siswa. Adapun kesimpulan dari penelitian ini menghasilkan tiga kesimpulan utama sebagai berikut:

1. Implementasi Game *Treasure Hunt* berbasis *QR Code* direncanakan melalui penyusunan alur permainan, penentuan titik *QR Code*, penyediaan materi berbasis masalah, dan penyelarasan indikator berpikir kritis dalam pembelajaran Aqidah Akhlak.
2. Pelaksanaan Game *Treasure Hunt* berbasis *QR Code* berlangsung melalui tahapan orientasi masalah, pencarian petunjuk, diskusi kelompok, analisis kasus, dan presentasi hasil. Aktivitas tersebut terbukti memfasilitasi berkembangnya kemampuan interpretasi, analisis, evaluasi, inferensi, dan eksplanasi siswa.
3. Kendala utama meliputi adaptasi siswa, keterbatasan perangkat, dan jaringan internet. Kendala tersebut dapat diatasi melalui pendampingan guru, penggunaan perangkat secara berkelompok,

Berdasarkan keseluruhan temuan penelitian, dapat disimpulkan bahwa implementasi Game *Treasure Hunt* berbasis *QR Code* merupakan strategi pembelajaran yang efektif dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis siswa MTs Mazra'atul Ulum Paciran. Meskipun terdapat beberapa kendala selama pelaksanaannya, hambatan tersebut dapat diatasi melalui pengelolaan pembelajaran yang baik sehingga tidak mengurangi keberhasilan pembelajaran dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti memberikan saran sebagaimana berikut ini:

1. Bagi Guru Aqidah Akhlak

Guru diharapkan dapat terus mengembangkan inovasi pembelajaran berbasis teknologi, khususnya dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis ataupun penggunaan game *Treasure Hunt* berbasis *QR Code* dengan variasi yang lebih beragam dan kontekstual. Selain itu, guru perlu memberikan penguatan serta umpan balik yang terstruktur agar keterampilan berpikir kritis siswa dapat berkembang secara optimal.

2. Bagi Siswa

Siswa diharapkan lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran, terutama dalam berdiskusi, mencari sumber referensi tambahan, serta mengembangkan keterampilan berpikir kritis secara mandiri. Partisipasi aktif siswa menjadi kunci keberhasilan dalam model pembelajaran berbasis permainan ini.

3. Bagi Pihak Sekolah

Sekolah diharapkan dapat mendukung implementasi pembelajaran inovatif dengan menyediakan fasilitas yang memadai, seperti akses internet dan perangkat pendukung pembelajaran berbasis digital. Selain itu, perlu adanya pelatihan bagi guru untuk mengembangkan model pembelajaran kreatif berbasis teknologi.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan kajian yang lebih mendalam terkait implementasi game berbasis teknologi dalam pembelajaran, khususnya dengan menambahkan pendekatan kuantitatif atau studi komparatif untuk mengukur efektivitas secara lebih objektif. Selain itu, penelitian juga dapat diperluas pada mata pelajaran lain atau jenjang pendidika yang berbeda.

DAFTAR RUJUKAN

- Agustiana, Irma. "Penggunaan Metode Pembelajaran Treasure Hunt Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Mtsn 2 Banyuwangi," 2023.
- Agustiani, Nur, Hamidah Suryani Lukman, and Ana Setiani. "Critical Thinking Ability Of Junior High School Students In Game-Based Learning Using Gemas Game." *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika* 13, no. 2 (2024): 485–96.
- Aissyah, Nur, Rasilah Rasilah, and Ririn Andriani Kumala Dewi. "The Effect of the Treasure Hunt Game Integrated with Think Pair Share Model on Student Activity and Math Learning Outcomes in Fourth Grade." *Journal of Mathematics Instruction, Social Research and Opinion*, 2025. <https://doi.org/10.58421/misro.v4i3.649>.
- Almulla, M. "Constructivism Learning Theory: A Paradigm for Students' Critical Thinking, Creativity, and Problem Solving to Affect Academic Performance in Higher Education." *Cogent Education* 10 (2023). <https://doi.org/10.1080/2331186x.2023.2172929>.
- Annisa Tishana et al., "Filsafat Konstruktivisme Dalam Mengembangkan Calon Pendidik Pada Implementasi Merdeka Belajar Di Sekolah Kejuruan," *Journal on Education*, 2023, <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.826>.
- Barnabé, Federico, S Armenia, Sarfraz Nazir, and A Pompei. "Critical Thinking Skills Enhancement through System Dynamics-Based Games: Insights from the Project Management Board Game Project." *Syst.* 11 (2023): 554. <https://doi.org/10.3390/systems11110554>.
- Brodie, Kara, Lyndsay Madden, and C Rosen. "Applications of Quick Response (QR) Codes in Medical Education." *Journal of Graduate Medical Education* 12 (2020): 138–40. <https://doi.org/10.4300/jgme-d-19-00516.1>.
- Diana, Alfi Elma, Nailatus Sa'adah Maziyah, Husniyatus Salamah Zainiyati, and Hanun Asrohah. "Transformasi Pembelajaran Akidah Akhlak Berbasis Game Based Learning Berbantuan Quizlet Di Madrasah Ibtidaiyah." *Mitra PGMI: Jurnal Kependidikan MI* 10, no. 2 (2024): 258–70.
- Fitriyadi, Nurhasan, and W Wuryandani. "Is Educational Game Effective in Improving Critical Thinking Skills?" *Jurnal Prima Edukasia*, 2021. <https://doi.org/10.21831/jpe.v9i1.35475>.
- Garcia, Daniel Camunas, Maria Pilar Caceres Reche, and Maria de la Encarnacion Cambil Hernandez. "Mobile Game-Based Learning in Cultural Heritage Education : A Bibliometric Analysis." *Education & Training* 65, no. 2 (2023): 324–39. <https://doi.org/10.1108/ET-06-2022-0247>.
- Husaeni, Dwi Fitria Al, Eka Fitrajaya Rahman, and Erna Piantari. "Implementation Of Problem-Based Learning Multimedia With Find And Sort Qr Code Games To Improve Student's Computational Thinking Skills." *Jurnal Ilmiah Kursor Menuju Solusi Teknologi Informasi* 12, no. 2 (2023): 69–82.

<https://doi.org/10.21107/kursor.v12i2.343>.

- Hussein, Mahmood H., Siew Hock Ow, Loh Sau Cheong, and Meow-Keong Thong. "A Digital Game-Based Learning Method to Improve Students' Critical Thinking Skills in Elementary Science." *IEEE Access* 7 (2019): 96309–18. <https://doi.org/10.1109/access.2019.2929089>.
- Hussin, Sanimah, and Muhammad Alif Redzuan Abdullah. "The Impact of Treasure Hunt Games in Enhancing Basic Japanese Vocabulary Retention and Student Motivation through Gamified Learning." *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences*, 2024. <https://doi.org/10.6007/ijarbss/v14-i10/23200>.
- Hutsalo, Liudmyla, Iryna Skliar, Andrii Abrosimov, Nataliia Kharchenko, and Oleksandra Ordanovska. "Strategies for Developing Critical Thinking and Problem-Based Learning in the Modern Educational Environment." *Multidisciplinary Science Journal*, 2024. <https://doi.org/10.31893/multiscience.2024ss0209>.
- Kandiri, Kandiri, Muhammad Nurwahidin, Ade Aransyah, and Ary Purmadi. "Development of Qr-Code Media-Based Modules in Constructing Learning to Increase Learning Motivation." *Jurnal Teknologi Pendidikan: Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pembelajaran*, 2025. <https://doi.org/10.33394/jtp.v10i1.14577>.
- Karuppasamy, K, M Madesh, R Jaiharini, B Priyadharshini, and R Jasvanth. "Interactive Learning through Augmented Reality, Enhancing Textbook Engagement with QR Code- Based 3D Visualizations of Educational Content in the Real World." *International Journal of Innovative Science and Research Technology*, 2025. <https://doi.org/10.38124/ijisrt/25apr2193>.
- Kessy Yolanda Resti, "Kontribusi Metode Treasure Hunt Game Dan Kreatifitas Guru Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Tematik Terpadu Di Sekolah Dasar," *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 2021, <https://doi.org/10.24036/jippsd.v5i1.113920>.
- Khudin, Ahmad Mifta. "Implementasi Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbasis Video Studi Kasus Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas XI Agama MAN 2 Kota Kediri." Malang, 2025.
- Leshchenko, T, M Zhovnir, O Shevchenko, and N Grinko. "The Usage of Quick Response Codes: Evolution and Integration in Classroom Activities in the Context of Language Learning." *ScienceRise: Pedagogical Education*, 2022. <https://doi.org/10.15587/2519-4984.2022.261828>.
- Maarif, Muhammad Anas, Susi Susanti Lenda, Muhammad Husnur Rofiq, Ismawati, and Ardianto. "Optimalisasi Pembelajaran Akidah Akhlak Melalui Media Quizizz Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa." *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 8, no. 1 (2025): 1–14.
- Mahfidah, Faiqotul Hima, and Julianto. "Pengembangan Media Ular Tangga Berbasis QR Code Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Pada

- Materi Wujud Zat Kelas IV Sekolah Dasar.” *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 13, no. 2 (2025): 380–93.
- Masithoh, Siti, Wahono Widodo, and Mustaji. “Profile of Critical Thinking Skills in Elementary School Students.” *Journal of Innovation and Research in Primary Education*, 2025. <https://doi.org/10.56916/jirpe.v4i3.1469>.
- Maulana, Arliansyah. “Teori Perkembangan Kognitif Piaget Pada Tahap Operasional Formal.” *Al-Ahnaq: Journal of Islamic Education, Learning and Religious Studies* 1, no. 1 (2024): 12–22.
- Moleong, Lexy J. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017.
- Mumtaza, Zahra, Khoirin Aliyah, Ahmad Zainuri, and Frika Fatimah Z. “Deep Learning Kurikulum Berbasis Cinta Madrasah Ibtidaiyah.” *QAZI: Journal Of Islamic Studies* 2, no. 2 (2025): 536–44.
- Nurhasan Fitriyadi and W Wuryandani, “Is Educational Game Effective in Improving Critical Thinking Skills?,” *Jurnal Prima Edukasia*, 2021, <https://doi.org/10.21831/jpe.v9i1.35475>.
- Padia, Darshan, Aryavardhan Sharma, Mustafa Bharmal, Foram Chandarana, and Nishith Kotak. “How Effective Is Game Based Learning for Teaching Graph Theory Concepts?: A Case Study of the Treasure Hunt Game.” *2023 IEEE 11th Region 10 Humanitarian Technology Conference (R10-HTC)*, 2023, 978–83. <https://doi.org/10.1109/r10-htc57504.2023.10461843>.
- Peter A. Facione, *Critical Thinking: What It Is and Why It Counts* (California: Insight Assessment, 2020), hlm. 5-6.
- Prabayanti, Eka, Usman Usman, K Khaeruddin, and Trisno Setiawan. “Analysis of Students’ Critical Thinking Abilities in Physics Learning: A Case Study at SMAN 5 Sidrap.” *Jurnal Pendidikan Fisika*, 2025. <https://doi.org/10.26618/jpf.v12i3.15317>.
- Pratiwi, Lala Zaenia, and Nurul Ratnawati. “Implementation of Outdoor Learning with Qr Code-Based Treasure Map Thinking Media to Improve Critical Thinking of Students in Social Studies Lessons.” *JPI: Jurnal Pendidikan Ips* 15, no. 1 (2025): 145–56.
- Preka, Garyfallia, and M Rangoussi. “Augmented Reality and QR Codes for Teaching Music to Preschoolers and Kindergarteners: Educational Intervention and Evaluation,” 2019, 113–23. <https://doi.org/10.5220/0007682301130123>.
- Putri, Nike Fadzila, and Dhiya Khansa Azzizah. “Analisis Kemampuan Berfikir Kritis Dan Kreatif Siswa Melalui Strategi Pembelajaran Berbasis Diskusi Di Mata Pelajaran Pkn Di SD Kelas IV.” *Menulis: Jurnal Penelitian Nusantara* 1, no. 5 (2025): 442–47.
- Rakha, A. “Cooperative Learning with QR Codes Technology: Enhancing Cognitive Achievement and Attitudes among Students.” *Frontiers in*

- Education*, 2025. <https://doi.org/10.3389/feduc.2025.1655913>.
- Ratinho, Elias, and Cátia Martins. "The Role of Gamified Learning Strategies in Student's Motivation in High School and Higher Education: A Systematic Review." *Heliyon* 9 (2023). <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2023.e19033>.
- Razak, Azila Abdul, Mohamad Rohieszan Ramdan, Nurhanie Mahjom, Mohd Nazir Md. Zabit, Fidlizan Muhammad, Mohd Yahya Mohd Hussin, and Norlaila Abdullah. "Improving Critical Thinking Skills in Teaching through Problem-Based Learning for Students: A Scoping Review." *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research*, 2022. <https://doi.org/10.26803/ijlter.21.2.19>.
- Resti, Kessy Yolanda. "Kontribusi Metode Treasure Hunt Game Dan Kreatifitas Guru Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Tematik Terpadu Di Sekolah Dasar." *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 2021. <https://doi.org/10.24036/jippsd.v5i1.113920>.
- RI, Kemenag. "Al-Qur'an Dan Terjemahan." Jakarta, 2019.
- Riantika, Anatasia, and Sutrisna Wibawa. "Kemampuan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran Pkn Menggunakan Model PBL Berbasis Treasure Hunt Dan QR Code." *Semantik : Jurnal Riset Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 2024. <https://doi.org/10.61132/semantik.v2i1.278>.
- Rifa, Yasri. "Analisis Metodologi Penelitian Kualitatif Dalam Pengumpulan Data Di Penelitian Ilmiah Pada Penyusunan Mini Riset." *Cendekia Inovatif Dan Berbudaya: Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora* 1, no. 1 (2023): 31–37.
- Rijali, Ahmad. "Analisis Data Kualitatif." *Jurnal Alhadharah* 17, no. 33 (2018): 81–95.
- Rizakhojayeva, G. "The Effect Of Gamification In Education: The Meta-Analysis Of The Impact Of Implementation On Student Engagement And Learning Outcomes." *National Center for Higher Education Development*, 2025. <https://doi.org/10.59787/2413-5488-2025-51-3-131-142>.
- Saidah, Sasti Nur, Uswatun Khasanah, and Listiyani Siti. "Strategi Dan Tantangan Implementasi Kurikulum Merdeka Dalam Pembelajaran Akidah Akhlak Di Madrasah Aliyah." *Action Research Journal Indonesia (ARJI)* 7, no. 2 (2025): 1210–28.
- Samin, Gunarhadi, Agus Efendi, Kemampuan Game Edukasi, and Berpikir Kritis. "Improve Critical Thinking Skills with Informatics Educational Games." *Journal of Education Technology*, 2022. <https://doi.org/10.23887/jet.v6i3.48637>.
- Sari, Indah Puspita. "Strategi Inkuiri Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Dan Tingkat Berfikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas 8 Di Mtsn 2 Malang," 2025.
- Sarkowi, S. (2024). Islamic education with Ulul Albab integration paradigm. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 8(1), 97-104.

- Sarkowi, S., Wahid, A. H., Umami, S., & Astriani, S. A. (2023). Enhancing science knowledge in early childhood through environmental exploration-based learning management. *Al-Tanzim: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 7(4), 1077-1089.
- Sarkowi, S. (2022). Pengaruh Spiritual Well-Being terhadap Pendampingan Pembelajaran Daring pada Ayah Single Parent. *J-PAI: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 9(1).
- Sarkowi, S., Aisyah, S., & Qosim, R. A. (2025). Symbolic interaction of kyai and santri in the perspective of ethical leadership based on religious values. *International Journal of Multidisciplinary Research of Higher Education (IJMURHICA)*, 8(3), 388-402.
- Sarwanto, S, L Fajari, and Chumdari Chumdari. "Critical Thinking Skills And Their Impacts On Elementary School Students." *Malaysian Journal of Learning and Instruction*, 2021. <https://doi.org/10.32890/mjli2021.18.2.6>.
- Soemantri, Sandha, Citra Aliffadya Pramesti, Maisyaro Maisyaro, Nur Mahmudah Munawwaroh, Shofia Al Falah, and Zalfa Alifia. "Development Of The Treasure Hunt: Fun Math Card Game Gamification-Based Learning Media To Enhance Critical Thinking Skills In Social Arithmetic." *Inteligensi : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2025. <https://doi.org/10.33366/ilg.v7i2.6531>.
- Sudirman, S., Sutiah, S., Sarkowi, S., Kusuma, Y., Safitri, H. I., & Anggarini, I. F. (2026). ISLAMIC LEADERSHIP, WORK CULTURE, AND EMPLOYEE ENGAGEMENT IN
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2018.
- Syuwari, Hanifah Ridho, and Ari Cahya Mawardi. "The Development of Android-Based Educational Games on Work and Energy Material to Train Critical Thinking Skills." *Impulse: Journal of Research and Innovation in Physics Education*, 2025. <https://doi.org/10.14421/impulse.2025.51-03>.
- Thornhill-Miller, Branden, Anaëlle Camarda, Maxence Mercier, Jean-Marie Burkhardt, Tiffany Morisseau, S Bourgeois-Bougrine, Florent Vinchon, et al. "Creativity, Critical Thinking, Communication, and Collaboration: Assessment, Certification, and Promotion of 21st Century Skills for the Future of Work and Education." *Journal of Intelligence* 11 (2023). <https://doi.org/10.3390/jintelligence11030054>.
- Tishana, Annisa, Dio Alvendri, Arief Pratama, Nizwardi Jalinus, and Rijal Abdullah. "Filsafat Konstruktivisme Dalam Mengembangkan Calon Pendidik Pada Implementasi Merdeka Belajar Di Sekolah Kejuruan." *Journal on Education*, 2023. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.826>.
- Ulatifa, Fatin Mas. "Implementasi Strategi Pembelajaran Point Counterpoint Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadits (Tafsir) Kelas Xi Di Man 1 Pasuruan," 2024.
- Verawati. "Integrasi Pembelajaran Berbasis Masalah Dan Konstruktivisme Dalam

Menumbuhkan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar.” *Antroposen: Journal of Social Studies and Humaniora*, 2025.
<https://doi.org/10.33830/antroposen.v4i1.12430>.

Widyasari, Widyasari, H Sutopo, and Murniati Agustian. “QR Code-Based Learning Development: Accessing Math Game for Children Learning Enhancement.” *Int. J. Interact. Mob. Technol.* 13 (2019): 111–24.
<https://doi.org/10.3991/ijim.v13i11.10976>.

Wijaya, Ary, Nuril Huda, and Muhajir Muhajir. “The Effectiveness of Edugame Based Learning to Improve Skills and Critical Thinking in SD Negeri Labuhan 1 Sereseh Students.” *Educational Dynamics: International Journal of Education and Social Sciences*, 2025.
<https://doi.org/10.70062/educationaldynamics.v2i2.156>.

LAMPIRAN- LAMPIRAN

Lampiran 1

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

Nomor	: 1087/Un.03.1/TL.01.04/05/2026	06 Mei 2026
Lampiran	: -	
Hal	: Permohonan Izin Penelitian	

Kepada Yth.
Kepala MTSS Mazra'atul Ulum, Paciran, Lamongan
di
Tempat

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	: Rika Juliana
NIM	: 220101110144
Jurusan	: Pendidikan Agama Islam (PAI)
Semester - Tahun Akademik	: Genap - 2025/2026
Judul Skripsi	: Implementasi Game Treasure Hunt berbasis QR Code dalam Mengembangkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa di MTS Mazra'atul Ulum Paciran
Lama Penelitian	: Maret 2026 sampai dengan Mei 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.


 Dit. Dr. Muhammad Walid, MA
 NIP. 19730823 200003 1 002

Tembusan :

1. Yth. Ketua Program Studi PAI
2. Arsip

Lampiran 2



N
U

LEMBAGA PENDIDIKAN MA'ARIF NU PCNU KABUPATEN LAMONGAN
MTs. MAZRA'ATUL ULUM PACIRAN
 Jalan Raya 214 Paciran Lamongan 62264, Jawa Timur Indonesia
 NSM: 121235240096 – NPSN: 20582845 – NIS: 210830
 mtsmu@rocketmail.com
 www.mtsmazraatululum.sch.id

Nomor : MTs.06/090/C-1/33V/2026
 Lamp. : -
 Hal : **Surat Balasan Permohonan Izin Penelitian**

Yth.
 Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)
 Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
 Di – Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, Sehubungan dengan surat tanggal 06 Mei 2026 perihal permohonan izin penelitian atas nama Rika Juliana untuk memenuhi tugas akhir berupa penyusunan skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

Kami sampaikan beberapa hal:

1. Pada dasarnya kami tidak keberatan, maka kami dapat mengizinkan pelaksanaan penelitian tersebut di tempat kami
2. Izin melakukan penelitian diberikan untuk keperluan akademik
3. Waktu penelitian harus dilakukan saat jam sekolah.

Demikian surat balasan dari kami, atas perhatian dan kerjasamanya disampaikan terima kasih

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Paciran, 16 Mei 2026
 Kepala Madrasah,

ARIF SAIFUDDIN, M.Pd.

TERAKREDITASI "A" — *melepitkan potensi diri*

Lampiran 3

SEJARAH SINGKAT MTS. MAZRA'ATUL ULUM PACIRAN

Oleh: ABDUL HAKIM, ST, S.Pd (Motivator MTs-MU)

Tanggal **30 April 1958**, lahir sebuah Perguruan Agama Islam di Desa Paciran, Kecamatan Paciran dengan nama **SRINU** (Sekolah Rakyat Islam Nahdlatul Ulama) sebuah unit sekolah setingkat SD/MI yang didirikan oleh Pengurus Ranting Nahdlatul Ulama Desa Paciran. Dalam perkembangan berikutnya, sekolah tersebut berganti nama menjadi Madrasah Ibtidaiyah Nahdlatul Ulama yang disingkat dengan nama **MINU**.

Sekitar tahun 1964 hingga dasa warsa 70-an, seiring dengan tuntutan warga Desa Paciran untuk menyekolahkan putra-putrinya ke jenjang yang lebih tinggi, maka didirikan sebuah sekolah lanjutan dengan nama Madrasah Mu'alimin-Mu'alimat Nahdlatul Ulama 6 Tahun. Dalam kurun waktu kurang lebih sepuluh tahun, madrasah tingkat lanjutan tersebut mengalami stagnasi (tidak bisa berkembang), akhirnya atas usaha dan istikhoroh para Kiyai-Kiyai sepuh pada saat itu, Madrasah Mu'alimin-Mu'alimat NU 6 Tahun tersebut lantas dipecah menjadi dua unit sekolah, yaitu **Madrasah Tsanawiyah (MTs)** dan **Madrasah Aliyah (MA)** yang masing-masing dengan masa belajar 3 tahun dengan nama **MAZRA'ATUL ULUM**.

Pada tahun pelajaran **1994/1995**, untuk pertama kali nya mengikuti program akreditasi, dan dinyatakan sebagai madrasah dengan status **diakui**. Melihat prospek kemajuan madrasah, dengan indikasi jumlah murid yang terus bertambah dan semangat pengabdian guru yang semakin tinggi, maka pada tahun pelajaran 1998/1999 pengurus madrasah menetapkan Madrasah Tsanawiyah (MTs) Mazra'atul Ulum sebagai unit unggulan dari 7 (tujuh) unit sekolah yang dibina. Artinya, pengurus madrasah memberikan porsi perhatian yang lebih besar terhadap unit Madrasah Tsanawiyah (MTs) Mazra'atul Ulum.

Siklus 5 (lima) tahunan akreditasi yang kedua MTs. Mazra'atul Ulum Paciran jatuh pada tahun pelajaran **1999/2000**. Momentum akreditasi ulang ini dijadikan pemacu untuk lebih mengembangkan madrasah. Sejak awal tahun pelajaran sudah dicanangkan madrasah harus dapat menggapai status Disamakan. Alhamdulillah, berdasarkan Surat Keputusan Kepala Kantor Wilayah Departemen Agama Propinsi Jawa Timur, Nomor: Wm.06.03/PP.03.2/0876/2000, tertanggal 20 Maret 2000, MTs. Mazra'atul Ulum Paciran secara legal dinyatakan sebagai madrasah dengan status DISAMAKAN

Kepak sayap harus terus dikembangkan, karena di dunia ini tidak ada tempat untuk berhenti, sikap lamban berarti mati, siapa yang bergerak, dialah yang terdepan, yang menunggu sejenak sekalipun pasti tergilas. Terinspirasi oleh kalimat yang monumental tersebut, mendorong segenap civitas MTs. Mazra'atul Ulum Paciran untuk bergerak cepat, beradaptasi dan berpacu dengan perubahan paradigma pendidikan, berorientasi ke masa depan, serta menjalin kerja sama yang harmonis dengan segenap masyarakat dan stake-holder. Dengan segala kesiapan yang ada, siklus akreditasi 5 tahun ketiga, yang jatuh pada tahun pelajaran **2004/2005** dijadikan target untuk meraih status yang lebih tinggi lagi. Puji syukur pada Tuhan, melalui SK. Kepala Kantor Wilayah Departemen Agama Propinsi Jawa Timur, Nomor: A/Kw.13.4/MTs/405/2005, tertanggal 29 April 2005, MTs. Mazra'atul Ulum Paciran disahkan sebagai madrasah dengan status TERAKREDITAS "A".

Melalui perjuangan yang tak mengenal lelah, pengabdian dan dedikasi yang tinggi dari para civitasnya untuk melejitkan MTs. Mazra'atul Ulum ini agar bisa terus berkarya dan berprestasi, akhirnya berdampak pada animo masyarakat untuk menyekolahkan putra-putrinya ke madrasah yang berlokasi di Jalan Raya Nomor 214 Paciran ini. Setelah di ekspose oleh beberapa surat kabar dan mas-media, pengakuan akan eksistensi MTs. Mazra'atul Ulum pun terus bermunculan. Sehingga tak mengherankan, jika pada akhirnya oleh Kantor Kementerian Agama Kabupaten Lamongan, MTs. Mazra'atul Ulum Paciran diproyeksikan sebagai satu-satunya madrasah tsanawiyah swasta yang harus mampu meraih jatah status RMBI dalam pelaksanaan akreditasi oleh BAP tahun pelajaran **2009/2010**. Gayung pun bersambut, amanat dari Kementerian Agama Kabupaten Lamongan tersebut diterima dengan penuh antusias oleh segenap civitas MTs. Mazra'atul Ulum. Tak ada usaha yang sia-sia jika kita mau melakukannya, berkat ridlo dari Allah SWT dan kerja keras dari seluruh komponen madrasah yang ada, akhirnya melalui Surat Keputusan Ketua Badan Akreditasi Provinsi Sekolah/Madrasah (BAP-S/M) Jawa Timur, Nomor: 073/BAP-SM/TU/X/2010, tertanggal **30 Oktober 2010**, MTs. Mazra'atul Ulum Paciran disahkan sebagai madrasah tsanawiyah dengan status TERAKREDITASI "A" dengan nilai **96**. *Nilai tertinggi yang pernah diraih oleh madrasah swasta di Indonesia dalam sejarah pelaksanaan akreditasi.*

Siklus akreditasi termutakhir yang dilaksanakan oleh MTs. Mazra'atul Ulum terjadi pada tahun pelajaran **2016/2017**, dan melalui SK BAP-S/M, nomor: 200/BAP-S/M/SK/X/2016, MTs. Mazra'atul Ulum Paciran dinyatakan sebagai madrasah yang berhasil mempertahankan status TERAKREDITASI "A" dengan nilai 91.



c. Visi Misi

Visi

MTs Mazra'atul Ulum Paciran mengusung visi “Terwujudnya Madrasah yang Religius, Berkualitas, dan Berakhlakul Karimah berlandaskan Ajaran Islam Ala Ahlussunnah Wal Jama'ah”

Misi

Untuk mewujudkan visi madrasah, MTs Mazra'atul Ulum Paciran merumuskan misi madrasah sebagai berikut:

- Melakukan Usaha Sesuai dengan Kaidah IMTAQ dan IPTEK
- Memberikan Kontribusi dalam rangka Mencerdaskan Kehidupan Bangsa
- Menghasilkan Lulusan yang Berpengetahuan dan Berbudi Pekerti Luhur
- Menyelenggarakan Proses Pembelajaran secara Islami Ala Ahlussunnah Wal Jama'ah
- Mewujudkan Harapan Stake Holder

Lampiran 4

Lembar Observasi 1

Waktu Observasi : Sabtu, 18 April 2026 / 09.00 – 10.30 WIB

Tempat Observasi : Kelas VIIID MTs Mazra'atul Ulum Paciran

Kategori Pengamatan : Pra-implementasi model pembelajaran game *Treasure Hunt* berbasis *QR Code*

Objek Pengamatan : Guru Akidah akhlak dan siswa kelas VIIID

No.	Aspek	Indikator	Catatan	Kode
1.	Letak Geografis Lokasi Penelitian	Alamat dan Lingkungan MTs. Mazra'atul Ulum Paciran	MTs. Mazra'atul Ulum Paciran beralamat di Jalan Raya No. 214 Paciran, Desa Paciran, Kecamatan Paciran, Kabupaten Lamongan Provinsi Jawa Timur, kode Pos 62264 Madrasah ini terletak di utara pulau jawa yang berbatasan langsung di Timur dan Barat dengan kabupaten Gresik dan kabupaten Tuban. Di sekitar madrasah dibangun beberapa pondok pesantren untuk memudahkan belajar siswa-siswi, selain itu kondisi geografi nya termasuk wilayah pesisir lautan sehingga sekolah termasuk strategis lokasi nya	
2.	Ruang Kelas VIIID	Lokasi dan Kondisi ruangan kelas	Lokasi kelas VIIID berada di lantai 2 dekat tangga serta terletak di samping gedung aula serbaguna. Kondisi ruangan bersih, meja dan kursi tertata dengan rapi, serta sejuk dengan adanya angin dari luar. Sehingga nyaman untuk digunakan dalam proses pembelajaran di kelas	
3.	Pembelajaran Akidah Akhlak	Kegiatan belajar mengajar mata pelajaran Akidah Akhlak	Kegiatan belajar mengajar mata pelajaran Akidah Akhlak di kelas VIIID dilaksanakan pada hari Sabtu dengan alokasi waktu 2x 45 menit (2 JP) pada jam ke-5, dan ke-6.	

			Guru memulai proses pembelajaran dengan pendahuluan selama 10 menit, kemudian kegiatan inti berjalan selama 70 menit dan diakhir dengan kegiatan penutup dengan pemberian refleksi dan motivasi selama 10 menit. Materi Akidah akhlak yang diajarkan tentang adab bersosial media, dimana guru dan siswa menggunakan <i>text book</i> atau buku ajar dari Kemenag yaitu buku Modul TAQWA KMA 347 mapel Aqidah Akhlak Kelas 8 Semester genap, buku paket membangun Aqidah dan akhlak untuk kelas XIII madrasah Tsanawiyah	
4.	Model Pembelajaran	Model Pembelajaran yang digunakan oleh guru	Model pembelajaran Akidah akhlak yang digunakan cukup beragam namun guru lebih sering menggunakan metode konvensional seperti ceramah, tanya-jawab ataupun mengerjakan soal karena di rasa lebih efektif baik dari waktu pelajaran atau pemahaman siswa karena guru dan siswa berinteraksi secara langsung, guru sebagai pemberi materi dan siswa sebagai pendengar yang baik juga pencatat materi yang penting	
5.	Keterampilan berpikir kritis	Keaktifan siswa, dan antusiasme belajar. Merumuskan pokok- pokok permasalahan dan mengungkapkan fakta yang ada	Ketika guru menyampaikan materi dengan metode ceramah siswa terlihat kurang antusias, kurang terlalu mendengarkan penjelasan guru, membuat forum sendiri dengan teman sebangku, serta kurang terlibat aktif menjawab dan bertanya terutama dalam pengerjaan proyek atau diskusi kelompok, adanya	

			sedikit kesenjangan antara siswa dan siswi ketika diminta membuat kelompok. Oleh karena kondisi demikian itu, hasil keterampilan berpikir kritis siswa sedikit terhambat, siswa kurang mampu aktif terlibat atau memberikan argumentasi.	
6.	Sarana dan Prasarana	Fasilitas di ruang kelas objek penelitian	MTs Mazra'atul Ulum Paciran menyediakan fasilitas yang merata dan cukup ke semua kelas yang berupa meja kursi siswa, meja kursi guru serta rak atau meja buku untuk menyimpan buku di kelas atau Al-Qur'an, selain itu ruangan kelas dilengkapi dengan alat kebersihan seperti sapu dan <i>cikrak</i> di luar kelas juga disediakan tempat membuang sampah sehingga kebersihan kelas senantiasa terjaga.	

Lembar Observasi 2

Waktu Observasi : Senin, 04 Mei 2026 / 07.30 – 09.00 WIB

Tempat Observasi : Kelas VIIID MTs Mazra'atul Ulum Paciran

Kategori Pengamatan : Implementasi model pembelajaran game *Treasure Hunt* berbasis *QR Code* berdasarkan sintaks keterampilan berpikir kritis menurut Facione

Objek Pengamatan : Guru Akidah akhlak

No.	Aspek	Hasil dan Keterangan	Kode
1.	Persiapan dan Pendahuluan	Pada pembukaan, guru masuk kelas menyapa semua siswa serta mengucapkan salam dan doa kemudian melakukan ice breaking ringan untuk menyiapkan peserta didik siap menerima materi pembelajaran. Kemudian guru mengulas sedikit materi pembelajaran Aqidah Akhlak dari pertemuan sebelumnya mengenai materi Menghindari Akhlak tercela hasad, dendam, ghibah, fitnah, dan namimah. Guru memulai pembelajaran dengan menjelaskan tujuan pembelajaran yaitu, memahami dan menerapkan pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata. Guru memberikan motivasi melalui pertanyaan pemantik kepada siswa untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi adab bersosial media.	
2.	Eksplorasi dan Pembentukan Kelompok	Setelah guru menjelaskan tujuan Pembelajaran, guru membentuk kelompok yang beranggotakan 5-7 siswa dengan cara berhitung secara berurutan bergantian dari 1 sampai 4, setelahnya duduk berkumpul dalam satu kelompok. Siswa menerima panduan aturan permainan yang disampaikan oleh guru dan diberikan lembar kerja peserta didik	

		yang akan digunakan untuk menyelesaikan permainan mencari harta karun. Setelahnya guru memberikan satu lembar clue untuk mencari harta karun yang disajikan dalam bentuk QR Code untuk bisa diakses melalui handphone. Hal ini membuat siswa penasaran terhadap permainan yang akan dilakukan sehingga siswa antusias untuk mengikuti arahan guru selama proses pembelajaran. Setelah mendapat clue, guru mengarahkan kelompok pertama untuk mulai mencari harta karun, kemudian setelah beberapa menit kelompok dua juga mencari harta karun, dilanjutkan kelompok setelahnya sampai semua kelompok memecahkan semua clue dan mendapat harta karun yang berupa misteri tentang adab bersosial media berbentuk teks dan video pendek serta QR Code terakhir berisi soal yang harus dijawab siswa secara berkelompok.	
3.	Diskusi dan pemecahan masalah	Hasil dari pengamatan peneliti, pada tahap selanjutnya adalah guru berperan aktif sebagai fasilitator yang mendorong siswa untuk melakukan eksplorasi mandiri. Guru mengarahkan siswa untuk diskusi secara kelompok ketika menyelesaikan jawaban clue yang diberikan dan menyelesaikan permainan. Hal ini dilakukan guna memecahkan clue- clue yang terdapat dalam harta karun berupa QR Code untuk di tuliskan dalam lembar kerja peserta didik. Pada fase pembelajaran ini, siswa secara aktif mengembangkan keterampilan berpikir kritis dalam disposisi, konstruksi argumen, dan cara pandangnya. Melalui interaksi diskusi kelompok, mereka saling bertukar informasi dan gagasan untuk mencapai pemahaman yang komprehensif terhadap	

		permasalahan yang disajikan. Pada fase berikutnya, peneliti selalu mengamati siswa aktif dan bersemangat untuk memecahkan clue dan menemukan tempat harta karun selanjutnya. Selain itu, siswa mulai merumuskan jawaban sementara atas permasalahan yang diberikan dan jika sudah yakin dengan jawaban kemudian dituliskan di lembar lkpd. Mereka secara aktif berdiskusi dalam kelompok masing-masing untuk memberikan hasil yang maksimal. Dalam proses ini terjadi dinamika tukar pendapat antar anggota kelompok guna menemukan jawaban yang tepat. Guru secara proaktif mendampingi proses pembelajaran dengan mengawasi aktivitas siswa pada setiap kelompoknya secara bergantian. Ketika menemui siswa yang mengalami kesulitan, guru segera memberikan bimbingan dan arahan untuk memastikan semua kelompok dapat menyelesaikan tugasnya dengan baik. Pendekatan ini memungkinkan siswa mendapatkan bantuan tepat waktu tanpa mengurangi kemandirian mereka dalam proses belajar.	
4.	Menilai dan Menyimpulkan	Siswa menyelesaikan semua clue dan mendapatkan semua harta karun secara kelompok. Berdasarkan pengamatan peneliti, diharapkan semua siswa dapat memahami materi yang terdapat pada harta karun karena waktu yang diberikan cukup singkat dan siswa mampu menjawab pertanyaan yang diberikan dengan kritis, baik dan benar. Setelah menyelesaikan permainan berburu harta karun, siswa melakukan diskusi kembali untuk menjawab pertanyaan terkait	

		suatu permasalahan dalam bermedia sosial sekaligus menilai kembali jawaban atas clue yang diberikan sudah sesuai dan berurutan atau ada kekeliruan dalam memahami informasi. Siswa menyelesaikan soal yang tercantum di clue/ QR Code yang terakhir, kemudian menyimpulkan jawaban yang tepat dan sesuai setelah diskusi kelompok. Guru secara aktif bertanya apakah siswa merasa kesulitan dalam memahami ataupun menentukan jawaban. Siswa mengumpulkan hasil diskusi kelompok kepada guru dan mempersiapkan argumentasi untuk presentasi didepan kelas.	
5.	Presentasi Hasil diskusi	Setelah proses diskusi kelompok selesai, pembelajaran berlanjut ke tahap presentasi hasil diskusi. Guru menunjuk salah satu kelompok maju bergantian untuk memparkan temuan mereka di hadapan seluruh kelas. Setelah presentasi, kelompok lain diberikan kesempatan untuk mengajukan pertanyaan dan memberikan tanggapan terhadap jawaban kelompok yang telah maju. Selama presentasi berlangsung, guru bertindak sebagai pengawas yang cermat mengamati penyajian materi dari kelompok yang sedang presentasi dan guru melakukan kegiatan penilaian selama presentasi maupun kegiatan diskusi tanya jawab antar kelompok.	
6.	Refleksi dan Penutup	Pada tahap penutup, guru memberikan refleksi kepada siswa terkait materi adab bersosial media bagaimana membedakan berita hoaks dan fakta. Kegiatan ini bertujuan untuk membantu siswa mengevaluasi hasil pencarian harta karun yang telah dilakukan, menganalisis strategi pemecahan masalah yang digunakan, serta merefleksikan keseluruhan proses pembelajaran yang telah di jalani.	

		Refleksi ini menjadi bagian penting untuk menumbuhkan kesadaran belajar dan meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari. Setelah sesi refleksi selesai, guru menutup pembelajaran dengan menyampaikan ulasan singkat sebagai penguatan materi, yang merangkum poin-poin penting dari seluruh rangkaian kegiatan pembelajaran. Sebelum diakhiri dengan salam, kegiatan ditutup dengan doa bersama yang dipimpin oleh ketua kelas, bahwa kegiatan pembelajaran telah selesai dan berakhir. Peneliti mengikuti seluruh proses pembelajaran hingga tahap penutup untuk mengamati keterlibatan guru dan siswa secara menyeluruh selama pelaksanaan game <i>Treasure Hunt</i> berbasis <i>QR Code</i> berlangsung	
--	--	--	--

Lampiran 5

Transkrip Wawancara 1

Narasumber : Bapak Arif Saifuddin, M.Pd.

Jabatan : Kepala MTs Mazra'atul Ulum Paciran

Hari/ Tanggal : Sabtu, 18 April 2026

Jam : 10.45-11.00

Tempat : Ruang Kepala Madrasah

No.	Pertanyaan	Jawaban	Kode
1.	Bagaimana sejarah berdirinya Madrasah?	Sejarah berdirinya ya mbak, saya dulunya kan juga alumni siswa MTs Mazraatul Ulum, dari yang saya ketahui itu berdirinya tanggal 30 April 1985, yang dulu awalnya disebut Madrasah Muallimin Muallimat NU kemudian berganti nama menjadi Mazraatul Ulum dengan tingkat MTs dan MA, untuk lebih jelasnya nanti saya kirimkan ke WA njenengan selayang pandang MTs MU oleh pak Abdul Hakim, St, S.Pd.	“Yang dulu awalnya disebut Madrasah Muallimin Muallimat NU ... menjadi Mazraatul Ulum dengan tingkat MTs dan MA.” [AS.RM.1.1]
2.	Apa Visi, Misi Madrasah?	Tadi kalau sampean perhatikan di depan kantor kan ada poster yang kami pasang tentang visi, dan misi Madrasah. Tujuannya agar siswa pada khususnya dan seluruh warga madrasah pada umumnya bisa membaca dan memahami visi misi madrasah yang diantara visi nya adalah mewujudkan madrasah yang religius, berkualitas, berakhlakul karimah berlandaskan Ahlussunnah Wal Jama'ah.	“Visi madrasah yang ... mewujudkan madrasah yang religius, berkualitas, berakhlakul karimah berlandaskan Ahlussunnah Wal Jama'ah.” [AS.RM.1.2]
3.	Apa saja program unggulan yang dimiliki oleh Madrasah?	Karena MTs Mazraatul Ulum ini berlandaskan Ahlussunnah wal jamaah serta sebagian besar siswa kami dari pondok pesantren salaf jadi program unggulan yang kami terapkan adalah Baca Kitab Kuning atau Kitab klasik dimana kita ada kurikulumnya kemudian untuk ujian akhir kelas 9 juga ada ujian baca kitab. Selain	“Karena MTs Mazra'atul Ulum ini berlandaskan Ahlussunnah Wal Jama'ah serta sebagian besar siswa kami dari pondok pesantren salaf, jadi program

		itu, di MTs Mazraatul Ulum Paciran setiap jenjang kelas juga ada kelas unggulan nya dimana untuk kelas 7 dan 9 ada di kelas D sedangkan untuk kelas 8 di kelas E, untuk program unggulannya itu di kegiatan Olimpiade, jadi khusus olimpiade yang ada ekstra olimpiade nya untuk ekstra nya ada angket yang dbagikan ke siswa untuk menilai siswa yang sesuai di mapel tertentu. Disini kami juga memperhatikan keterampilan kesenian nya seperti seni musik dan seni tari, baru beberapa bulan lalu siswa kami memenangkan juara lomba tari. Setiap pagi sebelum memulai pembelajaran, guru dan siswa akan membaca al-quran setelah apel pagi dan sebelum memulai pembelajaran.	unggulan yang kami terapkan adalah baca kitab kuning atau kitab klasik.” [AS.RM.1.3]
4.	Bagaimana pandangan bapak mengenai pentingnya keterampilan berpikir kritis bagi siswa di era saat ini?	Kalau keterampilan berpikir kritis siswa menurut saya adalah dimana anak itu mampu memahami dengan peka nya anak atau orang lain artinya bagaimana anak itu belajar untuk senantiasa menjadi anak yang tanggap terhadap sekelilingnya, jadi saya katakan bahwa cerdas itu belum tentu kritis artinya kritis itu ya peka, peka terhadap lingkungannya. contoh: ketika ada teman yang jatuh maka siswa yang kritis akan menolong temannya. Jadi saya analogika kritis itu ya peka dalam segala hal, peka terhadap segala situasi yang dilihat, dihadapi dan di rasakan.	
5.	Bagaimana kondisi ketrampilan berpikir kritis siswa di MTs Mazraatul Ulum?	Kalau menurut saya untuk hari ini jujur saja di tengah- tengah lah jadi masih banyak siswa yang belum kritis dalam artian kepekaan nya terhadap kondisi sekitar itu masih kurang Untuk saat ini, anak-anak itu cenderung menuruti ego nya jadi belum bisa peka sepenuhnya sebagaimana peka yang saya sampaikan tadi.	“Jujur saja untuk saat ini anak itu cenderung menuruti ego masing-masing jadi belum peka sepenuhnya” [AS.RM.1.5]

6.	Bagaimana peran guru dalam Mengembangkan keterampilan berpikir kritis siswa?	Guru senantiasa memberikan bimbingan, mendampingi, memberikan contoh. kalau saya cenderung memberikan sebuah contoh ya meskipun sebenarnya anak saat ini masih belum peka meskipun sudah di contohkan. Karena itu, guru tidak ada bosan-bosan nya dengan penuh kesabaran ekstra guru memberikan penjelasan, memberikan pengertian kemudian memberikan contoh kepada siswa. Contohnya saat apel pagi kami memberikan pengertian, nak kalau habis makan (Mbg) ya sampahnya tolong jangan di buang di kolong tempat wudhu, apa ya pantas, kemudian anak- anak langsung diarahkan untuk membersihkan agar anak memahami dan merasakan sendiri bagaimana yang dirasakan guru-guru ketika membersihkan sampah- sampah tersebut.	
7.	Apakah madrasah sudah menerapkan kurikulum dari kemenag, yaitu kurikulum CINTA dan bagaimana integrasi nya dengan kurikulum merdeka?	Kurikulum CINTA itu memang sudah di terapkan di MTs Mazraatul Ulum Paciran, untuk proses nya sendiri memang kami berdiskusi dengan wali kelas kemudian yang telah kami lakukan kemarin yaitu adanya workshop kinerja guru yang diawasi oleh pengawas dari pusat/ kabupaten Lamongan untuk nantinya bisa melaksanakan sebuah program kegiatan- kegiatan yang berbasis kurikulum CINTA yang nanti harus melalui persetujuan dari pengawas. Contohnya kan dalam kurikulum CINTA harus ada yang namanya berorientasi pada materi, berorientasi pada <i>Deep Learning</i>, kemudian harus diisi dengan Rahmatan lil Alamin yaitu kita ada rasa kasih sayang, love pada siswa, prosesnya pada pembelajaran teoritis kemudian di aplikasi kan atau diterapkan.	

8.	Apa saja kendala yang dihadapi dalam Implementasi kurikulum CINTA dengan orientasi pada Kurikulum Merdeka seperti <i>Deep Learning</i> ?	Untuk kendala masih banyak ya, satu dari teamwork masih sering kurang koordinasi sehingga ketika penerapan nya masih kurang maksimal terutama ketika ada beberapa mapel yang saling berkaitan misalnya mapel Akidah akhlak sendiri yang serumpun dengan materi fikih sehingga perlu koordinasi yang baik.	
9.	Apakah sudah ada solusi yang dilakukan untuk mengatasi kendala tersebut?	Ya untuk mengatasi hal tersebut, kepada pengurus pasti kita ada melakukan evaluasi dan rapat setiap bulan per akhir bulan kerja. Per tiga bulan sekali kita juga mengadakan perkumpulan semuanya dilibatkan termasuk siswa dan orang tua untuk memahami psikologis anak dan karakter nya agar bisa menerima satu sama lain sehingga bisa meminimalisir adanya bullying di lingkungan sekolah.	
10.	Apa harapan terhadap pengembangan kualitas pembelajaran seperti pengembangan keterampilan berpikir kritis di Madrasah ke depannya?	Harapan saya setiap apapun anak itu bisa punya kepekaan dan rasa empati karena kita hidup bersosial dan tidak bisa hidup sendiri jadi kepekaan dan kesadaran pada siswa itu perlu agar anak bisa berpikir kritis dari yang tadinya pendiam bisa lebih aktif bertanya atau menjawab, dan lain sebagainya.	

Transkrip Wawancara 2

Narasumber : Bu Dra. Hj. Ni'matul Luialik

Jabatan : Guru Akidah Akhlak Kelas VIIID

Hari/ Tanggal : Senin, 04 Mei 2026

Jam : 10.30-11.00

Tempat : Ruang Kepala Madrasah

No.	Pertanyaan	Jawaban	Kode
1.	Bagaimana karakteristik siswa di kelas VIIID saat proses pembelajaran di kelas berlangsung?	Karakteristik siswa ya, kalau dari yang saya lihat dan pahami itu siswa kelas VIIID anaknya pinter tapi santai mbak, kalau kelas VIIIE kan kelas unggulan dominan nurut cerdas dan aktif, kalau VIIID itu meskipun bukan kelas unggulan anaknya juga gak yang nakal, kalau di kasih pertanyaan ya suka jawab, di kelas itu ya pada aktif gak yang diam- diam aja. apalagi rame sendiri itu gak mbak. Anaknya juga cenderung pintar- pintar mekipun ya tetap masih ada yang kurang bisa paham materi meski sudah dijelaskan berulang. Selain itu, saya lihat beberapa siswa juga kurang bisa mengemukakan pendapat seringnya ya anak itu-itu aja. Kalau dari yang saya simpulkan ya karena metode pembelajaran yang saya pakai dimana lebih sering menggunakan metode ceramah atau gak ya saya kasih tugas terus saya awasi selama mereka mengerjakan begitu. Apalagi kalau udah jam siang mau pulang sekolah mbak, kadang pada gak bolos kelas aja saya udah senang dan bersyukur sekali. Mungkin sebagian besar memang karena metode yang saya pakai, saya lebih banyak menerangkan dan menyampaikan materi dan siswa hanya mendengarkan jadi siswa cepat bosan dan keterampilan berpikir kritis nya jadi terhambat	“Karakteristik siswa kelas VIIID anaknya pinter tapi santai ... mengemukakan pendapat apalagi jika diminta berbicara di depan.” [NL.RM.1.1]

		siswa cenderung kurang bisa mengemukakan pendapat apalagi jika diminta berbicara di depan. Oleh karena itu, saya mencoba menerapkan pembelajaran berbasis permainan dan masalah. Saya lihat siswa lebih senang, aktif mengikuti pembelajaran, dan mau bertanya apabila kurang ada yang dipahami. Beberapa model yang pernah saya pakai untuk mengajar yaitu metode ceramah, quiz, tanya- jawab, jigsaw, <i>Problem based learning</i>, dan <i>game based learning</i> seperti <i>Treasure Hunt</i> dan <i>QR Code</i>. Namun, memang masih sering di dominasi dengan penggunaan metode ceramah karena lebih efisien dalam proses pembelajaran. adanya inovasi metode pembelajaran game <i>Treasure Hunt</i> berbasis <i>QR Code</i> ini yang saya lihat siswa lebih antusias mengikuti pembelajaran, siswa aktif terlibat, siswa bisa diarahkan dan siswa berani mengemukakan pendapat nya di depan ketika presentasi sehingga siswa mampu mengembangkan keterampilan berikir kritis.	
2.	Bagaimana sistem dan proses pembelajraan Akidah Akhlak di kelas VIIID saat ini? Apakah terdapat kendala dalam pelaksanaanya?	Sistemnya saya memakai diskusi atau berkelompok jadi siswa dapat mengemukakan pendapat masing-masing kemudian di analisis pendapat atau jawaban paling tepat dan sesuai dengan persoalan yang diberikan. Selain itu, dengan berkelompok siswa juga bisa berbagi tugas; ada yang fokus memahami materi, fokus menyelesaikan teka- teki serta menuliskan jawaban yang tepat. Dengan itu proses pembelajaran menjadi lebih terorganisir, siswa saling membantu dan bekerja sama, siswa lebih aktif bekerja secara tim sehingga mereka sangat aktif dalam proses pembelajaran. Kalau	“Kalau kendala nya sendiri ... ada kerusakan parah hanya lecet dan bagian spion nya pecah.” [NL.RM.3.2]

		kendala nya sendiri lebih ke saya mbak, pembelajaran kan di lakukan di dalam dan luar kelas jadi untuk mengawasi proses pembelajaran siswa itu belum sepenuhnya maksimal sampai pernah kejadian karena salah satu tempat saya menaruh teka- teki itu di parkiran ada satu sepeda motor milik guru yang jatuh ke samping untungnya tidak ada kerusakan parah hanya lecet dan bagian spion nya pecah. Jadi kendala dalam pelaksanaan nya ya butuh lebih banyak tenaga untuk membimbing dan mengawasi siswa ketika proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, mungkin yang sering kami temui yaitu bagaimana menemukan metode atau model pembelajaran yang inovatif dan sesuai kebutuhan siswa.	
3.	Bagaimana cara mengetahui apakah siswa cocok dengan model pembelajaran tertentu?	Di akhir pembelajaran kan ada yang namanya kegiatan refleksi, dari refleksi tersebut kami kurang lebihnya paham dan mengetahui apakah metode yang digunakan sudah sesuai atau tidak dengan karakteristik siswa ini tadi. Selain itu dapat dilihat dari antusiasme siswa lebih banyak yang aktif atau tidak juga karena saya mengajar mapel Akidah Akhlak saya lihat perilaku siswa saat ataupun setelah pembelajaran, misalnya setelah KBM tadi dengan materi adab bersosial media, siswa yang memahami materi cenderung perilakunya bagus dimana ketika mendapatkan suatu informasi yang belum ada kejelasan atau tidak pasti maka mereka bertanya terlebih dahulu atau menunggu sampai ada pemberitahuan resmi. Tapi kalau kurang memahami materi, biasanya siswa cenderung percaya dengan berita atau informasi hoaks.	

4.	Metode atau model pembelajaran apa yang biasanya digunakan saat mengajar Aqdah Akhlak di kelas VIIID?	Seperti yang sebelumnya sudah saya sampaikan mbak, metode pembelajaran yang lebih dan masih sering saya pakai itu adalah metode ceramah, quiz atau mengerjakan soal. Karena lebih efisien, saya bisa menerangkan materi secara langsung kepada siswa dan apabila siswa kurang paham bisa tanya-jawab, selain itu kalau jam-jam rawan biasanya saya minta siswa mengerjakan soal yang ada di LKS sebagai bahan evaluasi apakah siswa sudah memahami materi ataukah belum. Metode permainan seperti game <i>Treasure Hunt</i> berbasis <i>QR Code</i> biasanya saya pakai untuk selingan 2 sampai 3 materi atau per semester 1 kali karena memang kurang efisien.	
5.	Bagaimana pendapat ibu tentang penerapan metode pembelajaran game <i>Treasure Hunt</i> berbasis <i>QR Code</i> dalam mata pelajaran Akidah Akhlak?	Kalau menurut saya metode tersebut cukup membantu siswa terlibat aktif di kelas, siswa yang tadinya diam ketika pembelajaran berlangsung menjadi lebih aktif saat menggunakan metode ini. Adanya treasure hunt yang berbasis <i>QR Code</i> ini kan siswa lebih aktif memecahkan teka-teki, aktif menemukan jawaban yang tepat sesuai teka-teki atau clue yang diberikan. Selain itu, apabila siswa kurang bisa memahami materi saat pembelajaran berlangsung siswa dapat mengakses kembali <i>QR Code</i> yang diberikan dengan menyalin link kemudian dibagikan ke grup whatsapp ataupun chat pribadi. Karena materi disajikan dalam bentuk teks yang menarik ataupun video- video <i>shorts</i> youtube yang tidak membosankan. Sehingga, memberikan peluang bagi siswa untuk mengasah dan mengembangkan keterampilan berpikir kritis mereka secara signifikan serta meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif.	“Dengan penerapan game <i>Treasure Hunt</i> ... aktif menemukan jawaban yang tepat.” [NL.RM.1.5]

6.	Apakah sebelumnya Ibu pernah menggunakan metode game <i>Treasure Hunt</i> berbasis <i>QR Code</i> dalam proses pembelajaran? Jika iya, bagaimana respon siswa terhadap metode tersebut?	Ya, terhitung sudah beberapa kali saya menggunakan metode game <i>Treasure Hunt</i> berbasis <i>QR Code</i> dalam proses pembelajaran. Saya rasa siswa terlihat sangat antusias dan mampu menyelesaikan permainan dan menjawab teka-teki serta soal yang diberikan dengan baik. Selain itu, siswa berani mengemukakan pendapatnya dan maju di depan kelas untuk menyampaikan argumentasinya. Meskipun jawaban atau argumentasi mereka beragam tapi dari situ lah saya melihat siswa aktif dan antusias untuk menyelesaikan permainan dan memahami materi yang diberikan.	
7.	Menurut Ibu, apakah penggunaan <i>QR Code</i> dapat mendukung metode game <i>Treasure Hunt</i> ?	Cukup sangat mendukung ya dengan adanya <i>QR Code</i> karena materi yang disampaikan cenderung tidak monoton dan bisa di putar ulang atau dipahami kembali. Selain itu, adanya <i>QR Code</i> juga mengintegrasikan permainan konvensional dengan media digital, siswa merasakan kebahagiaan dan kesenangan tersendiri saat diminta scan <i>QR Code</i> karena merasakan sensasi bermedia sosial mengingat sebagian besar siswa anak pondok pesantren dan tidak diperkenankan membawa dan memakai <i>handphone</i> .	
8.	Bagaimana langkah- langkah yang Ibu lakukan dalam merancang pembelajaran menggunakan metode game <i>Treasure Hunt</i> berbasis <i>QR Code</i> ?	Paling utama dan harus ada ya RPP atau modul ajar mbak, dengan adanya RPP atau modul ajar proses pembelajaran kan jadi lebih terarah, selain itu alokasi waktu dan rincian kegiatan pembelajaran lebih terstruktur. Yang tidak kalah penting yaitu penggunaan perangkat yang mendukung atau disini saya menggunakan <i>smartphone</i> yang nantinya dipakai untuk memindai <i>QR Code</i> dan mengakses harta karun berupa	“Paling utama ya harus ada ... pengalaman dan tantangan yang diberikan.” [NL.RM.1.8] “Jujur, dalam membuat clue ... sesuai dengan materi Aqidah Akhlak

		materi, dalam proses pembelajaran saya harus memastikan per kelompok ada 1 <i>device</i> yang bisa dipakai, apabila ada satu kelompok yang tidak memiliki handphone karena mungkin semua anggota anak pesantren, saya akan pinjamkan dari kelompok lain yang memiliki device lebih dari dua. Yang tidak kalah penting itu mencari dan menyesuaikan tempat untuk menaruh harta karun nya, saya berusaha mencari yang tidak terlalu jauh dari kelas agar pembelajaran selesai sesuai alokasi waktu yang sudah saya tentukan. Jujur saja mbak saya memang ada sedikit kesulitan ketika mencari materi yang tepat untuk di sampaikan dan di tampilkan ke siswa untuk kemudian di buat ke kode QR karena kan harus memperhatikan video pendek yang dari youtube terutamanya itu apa sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran dan apakah bisa membuat siswa lebih berpikir kritis, untuk materi teks saya ambil dari buku belaja siswa jadi harapannya siswa tidak kesulitan memahami materi dan pastinay sudah sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai dalam proses pembelajaran. Pada proses perencanaan kegiatan awal, saya memulai dengan pendahuluan seperti salam dan doa bersama kemudian saya menyapa siswa dengan ramah dan memberikan kata-kata motivasi lalu absensi. Saya juga memberikan apersepsi untuk menghubungkan pengetahuan sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari, serta menyampaikan tujuan pembelajaran dengan bahasa komunikatif dan mudah dipahami.	yang diajarkan.” [NL.RM.1.8] “Pada kegiatan penutup ... yang berisi doa dan harapan.” [NL.RM.1.8]
--	--	---	---

		Kemudian ada kegiatan inti yang berlangsung selama 65 menit. Di tahap pembelajaran inti saya merencanakan menerapkan sintaks keterampilan berpikir kritis dari Facione yang saya kaitkan dengan game <i>Treasure Hunt</i> dan media <i>QR code</i> sebagai upaya digitalisasi agar siswa tidak merasa jenuh dengan metode yang saya pakai. Sintaks keterampilan berpikir kritis dipilih karena materi adab bersosial media ini sangat memerlukan keterampilan berpikir tingkat tinggi agar siswa tidak mudah terjerumus ke informasi yang tidak benar dan perkara yang menyesatkan. Pada kegiatan penutup saya memberikan kesimpulan yang dilakukan bersama siswa ketika presentasi selesai, memastikan kembali setiap poin penting materi dapat dipahami oleh siswa dengan baik. Kemudian saya memberikan refleksi untuk menggali pemahaman dan pengalaman belajar siswa secara mendalam setelah mengikuti permainan <i>Treasure Hunt</i> berbasis <i>QR Code</i> ini, apakah ada kesulitan atau justru mereka menemukan pengalaman belajar yang baru dan menarik. Hal ini juga membantu kami menilai efektivitas metode pembelajaran yang digunakan, kemudian diakhiri dengan salam penutup bukan hanya sebagai akhir pembelajaran tapi juga momen spiritual yang berisi doa dan harapan. Tidak lupa saya memberikan motivasi kepada siswa untuk menerapkan adab bersosial media yang baik dalam kehidupan sehari-hari.	
9.	Bagaimana sintaks atau langkah- langkah pelaksanaan game <i>Treasure</i>	Kegiatan pembelajaran sayaawali serangkaian dengan tindakan yang bertujuan untuk menciptakan suasana belajar yang kondusif dan positif. Langkah pertama	“Saya menyapa para siswa dengan ramah dan ... pemahaman

	<i>Hunt</i> berbasis <i>QR Code</i>?	mengucapkan salam pembuka dilanjutkan dengan memimpin doa bersama untuk kelancaran proses belajar. Setelah itu, saya menyapa para siswa dengan ramah dan memberikan kata-kata motivasi untuk membangkitkan semangat belajar mereka. Saya kemudian menanyakan kabar masing-masing siswa sebagai bentuk perhatian dan membangun kedekatan, dilanjutkan dengan melakukan absensi untuk mengetahui kehadiran mereka serta memberikan pertanyaan pemantik yang berkaitan erat dengan kejadian atau peristiwa yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari atau pun beredar luas di sosial media sebagai observasi awal untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap materi. Setelah semua persiapan awal ini selesai, barulah kegiatan inti pembelajaran. Pertama saya memberikan sedikit materi tentang adab bersosial media, kemudian saya meminta siswa membuat kelompok dengan cara berhitung berulang dari satu sampai tiga. Siswa kemudian duduk sesuai kelompoknya masing-masing, setelahnya saya memberikan arahan terkait bagaimana jalannya permainan berburu harta karun berbasis <i>QR code</i> ini serta menjelaskan pembagian tugas agar setiap anggota kelompok memiliki peran. Setelahnya guru membagikan lembar kerja peserta didik kepada tiap kelompok. Setiap kelompok mendapatkan satu lembar kertas berisi clue pertama yang harus dipecahkan untuk mendapatkan harta karun berupa <i>QR code</i> materi adab bersosial media dalam bentuk video youtube atau tulisan yang diakses dari <i>website</i> yang sudah saya sediakan	siswa terhadap materi.” [NL.RM.2.9] “Pertama saya memberikan ... tulisan yang diakses dari <i>website</i> yang sudah saya sediakan.” [NL.RM.2.9] “Siswa akan memecahkan clue ... bekerja sama antar anggota dalam satu kelompok.” [NL.RM.2.9] “saya meminta setiap kelompok presentasi ... jawaban yang diberikan.” [NL.RM.2.9] “Saya memberikan refleksi dan evaluasi ... diakhiri dengan doa dan salam.” [NL.RM.2.9]
--	---	--	---

		serta teka-teki atau clue terkait tempat harta karun selanjutnya. Kelompok pertama keluar dari kelas untuk menyelesaikan clue pertama dan mencari jawaban serta harta karun yang tersembunyi, setelah 2-3 menit dilanjutkan dengan kelompok kedua, dan seterusnya hingga kelompok terakhir juga mendapatkan clue pertama dan memulai mencari harta karun. Nah, ini sudah merepresentasikan keterampilan berpikir kritis siswa karena siswa diminta untuk menguraikan permasalahan untuk di analisis. Siswa akan memecahkan clue yang telah didapatkan terkait tempat harta karun tersembunyi kemudian menilai jawaban sudah tepat atau ada kesalahan. Selama permainan mencari harta karun berlangsung siswa melakukan diskusi kelompok dengan kelompoknya masing-masing. Siswa menuliskan hasil yang diperoleh setelah menyelesaikan atau menjawab semua clue dan mendapat harta karun yang berisi materi yang harus dibaca dan dipahami kemudian mengisi kolom nama tempat pada lembar kerja peserta didik yang sebelumnya telah saya berikan dengan bekerja sama antar anggota dalam satu kelompok. Siswa mengembangkan keterampilan berpikir kritis nya dengan menilai jawaban nya apakah sudah tepat dengan clue yang diberikan, apakah sudah sesuai dan berurutan. Setelahnya fase Inferensi salah satu sintaks keterampilan berpikir kritis di wujudkan ketika setelah semua kelompok menyelesaikan semua clue dan permainan selesai kemudian siswa menulis kesimpulan materi sesuai yang ditemukan dan dipahami pada	
--	--	---	--

		lembar kerja peserta didik secara berkelompok, siswa dapat menyimpulkan berdasarkan jawaban soal di lembar kerja peserta didik yang diberikan guru yang tercantum di clue/ <i>QR Code</i> yang terakhir. Setelahnya, siswa mengumpulkan hasil diskusi kelompok kepada guru. Pada fase eksplanasi saya meminta setiap kelompok presentasi didepan kelas untuk menjelaskan jawaban yang telah ditulis dalam lembar kerja peserta didik serta memberikan alasan yang tepat terhadap jawaban yang diberikan. Setiap poin soal dipresentasikan oleh satu siswa sehingga semua siswa dapat menyampaikan argumentasi nya. Kegiatan inti selesai, dilanjutkan dengan penutup sebagai representais dari fase regulasi diri keterampilan berpikir kritis dimana saya memberikan refleksi dan evaluasi kepada siswa dengan mereview hasil presentasi, jika ada jawaban yang kurang tepat saya perbaiki. Serta memberikan kesimpulan materi kemudian pembelajaran ditutup dan diakhiri dengan doa dan salam.	
10.	Menurut pengamatan Ibu, apakah game <i>Treasure Hunt</i> berbasis <i>QR Code</i> dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis siswa? Jika iya, bagaimana hasilnya?	Adanya game <i>Treasure Hunt</i> berbasis <i>QR Code</i> mampu meningkatkan daya kritis siswa, setidaknya mereka mampu memahami dan menganalisa permasalahan dengan beragam jawaban yang berbeda per kelompok nya sesuai argumentasi masing- masing kelompok. Misalnya saja tentang bagaimana seharusnya sikap dsiswaalam menanggapi kasus atau permasalahan yang diberikan. Kelompok 1 menjawab jika mereka tidak akan langsung percaya kemudian mencari kebenaran atas infomasi tersebut. Sedangkan,	

		Kelompok 3 menjawab mereka tidak percaya kemudian menanyakan ke siswa yang bersangkutan terkait kebenaran informasi tersebut setelah mengetahui jika itu tidak benar mereka mengingatkan teman yang lain untuk tidak mengolok-olok dan membagikan ulang video nya yang ternyata tidak benar. Selain itu, saat menyelesaikan teka-teki juga terdapat perbedaan penyelesaian sehingga terdapat perbedaan jawaban. Misalnya kelompok 2 menemukan jawaban clue nya adalah Tempat Wudhu dekat mushola sedangkan kelompok 4 menjawab di Toilet siswa. Jawaban keduanya sangat bertolak belakang dengan clue yang sama. Jawaban yang tepat clue selanjutnya berada di Toilet. Sehingga, kelompok 2 melewati satu tempat sehingga hanya menjawab 4 tempat benar. Hal ini menunjukkan anggota kelompok 4 mampu menganalisis permasalahan sehingga mendapatkan jawaban yang tepat oleh karena itu, keterampilan berpikir kritis nya berkembang dengan baik.	
11.	Bagaimana kendala Implementasi game <i>Treasure Hunt</i> berbasis <i>QR Code</i> dalam Mengembangkan Keterampilan berpikir kritis siswa kelas VIIID pada mata pelajaran Akidah Akhlak?	Kendala yang dirasakan yaitu saya kurang bisa memantau kegiatan siswa dengan maksimal karena pembelajaran terjadi di dalam dan di luar kelas. Sehingga memungkinkan siswa membuka aplikasi lain atau memainkan handphone sendiri tidak fokus ke proses pembelajaran. Selain itu, beberapa siswa kurang bisa memahami materi meskipun aktif terlibat dalam proses pembelajaran hal ini terlihat ketika siswa presentasi di kelas dan menyampaikan argumentasi nya. Tidak keseluruhan anggota kelompok dapat menyampaikan	“Kendala yang dirasakan ... tidak fokus ke proses pembelajaran.” [NL.RM.3.11] “Beberapa siswa kurang bisa ... menyampaikan jawaban dan argumentasi dengan baik.” [NL.RM.3.11]

		jawaban dan argumentasi dengan baik. Jadi bisa saya katakan bahwa keterampilan berpikir kritis siswa meningkat yang dapat dilihat dari partisipasi aktif dalam menyelesaikan masalah dan diskusi akan tetapi tidak keseluruhan siswa memahami materi tentang adab bersosial media ini.	
12.	Apakah solusi yang ibu berikan atau terapkan untuk mengatasi kendala tersebut?	Untuk solusinya sendiri saya akan menetapkan aturan permainan serta sanksi tegas apabila terdapat pelanggaran serta pemberian <i>rewards</i> ke kelompok atau siswa yang aktif berpikir kritis. Selain itu, setelah siswa selesai mendapatkan clue pertama semua saya akan bergantian melihat dan memantau tiap kelompok. Untuk mengatasi siswa yang kurang dapat memahami materi setelah permainan berakhir dan pembelajaran selesai saya memberikan link materi baik materi bentuk teks ataupun video ke siswa sehingga siswa dapat mengakses kembali materi yang sebelumnya telah dipelajari dimanapun dan kapanpun. Sebenarnya ya mbak, setiap kendala yang muncul itu pada dasarnya menjadi peluang untuk melatih indikator berpikir kritis. Misalnya, ketika siswa mengalami kesulitan memecahkan clue, mereka belajar menganalisis informasi; saat membandingkan materi dari <i>QR Code</i>, mereka belajar mengevaluasi informasi; dan ketika menyusun kesimpulan serta mempresentasikannya, mereka mengembangkan kemampuan inferensi dan eksplanasi. Dengan demikian, pengelolaan kendala yang tepat justru dapat memperkuat pencapaian tujuan pembelajaran	“Untuk solusinya sendiri ... akan bergantian melihat dan memantau tiap kelompok.” [NL.RM.3.12]

		dan profil bernalar kritis yang menjadi target dalam modul ajar.	
13.	Bagaimana efektivitas Implementasi game <i>Treasure Hunt</i> berbasis <i>QR Code</i> dalam Mengembangkan Keterampilan Berpikir Kritis siswa dibandingkan dengan proses pembelajaran dengan metode ceramah?	Jauh lebih efektif mbak, saya melihat siswa kelas VIIID itu sebenarnya aktif dan antusias, tetapi jika pembelajaran hanya disampaikan secara ceramah, ada sebagian siswa yang kurang termotivasi dan cenderung pasif. Saya juga sudah mencoba menggunakan beberapa metode lain untuk meningkatkan antusiasme siswa, saya mencoba menghadirkan inovasi melalui game <i>Treasure Hunt</i> berbasis <i>QR Code</i>. Adanya Implementasi Game <i>Treasure Hunt</i> berbasis <i>QR Code</i> cenderung lebih efektif dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis siswa, terutama karena aktivitas pembelajaran dirancang untuk menempatkan siswa sebagai pusat pembelajaran (<i>student-centered learning</i>), sedangkan metode ceramah umumnya masih berpusat pada guru (<i>teacher-centered learning</i>). Selain itu, permainan <i>Treasure Hunt</i> tidak hanya mengharuskan siswa menerima informasi, tetapi juga mencari, menganalisis, mengevaluasi, menyimpulkan, dan menjelaskan informasi yang ditemukan melalui clue dan <i>QR Code</i>. Setiap tahapan permainan telah disesuaikan dengan indikator berpikir kritis yaitu interpretasi, analisis, evaluasi, inferensi, eksplanasi, dan regulasi diri. Dalam penerapannya, saya merancang beberapa tahapan permainan, mulai dari pencarian <i>QR Code</i>, pemecahan masalah, hingga diskusi kelompok. Setiap <i>QR Code</i> berisi petunjuk atau soal yang harus dianalisis siswa. Setelah itu, siswa berdiskusi dalam kelompok dan mempresentasikan hasilnya di	“Saya melihat siswa ... sebagai pusat pembelajaran.” [NL.RM.2.13] “Setiap tahapan ... siswa lebih tertarik untuk terlibat.” [NL.RM.2.13]

		depan kelas. Dengan cara ini, pembelajaran menjadi lebih aktif, tidak monoton, dan siswa lebih tertarik untuk terlibat. Meskipun begitu mbak, metode ceramah juga bisa dijadikan pertimbangan karena memiliki sejumlah kelebihan yang tidak dapat diabaikan. Metode ceramah lebih efisien untuk menyampaikan materi dalam waktu yang singkat, terutama ketika saya ingin memberikan konsep-konsep dasar dimana seluruh siswa harus paham. Selain itu, metode ini lebih mudah diterapkan karena tidak memerlukan persiapan media, alat, maupun pengelolaan kelas yang kompleks. Sehingga bisa saya simpulkan kalau permainan <i>Treasure Hunt</i> berbasis <i>QR Code</i> memiliki efektivitas yang lebih tinggi dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis karena memberikan pengalaman belajar yang aktif, kolaboratif, dan berorientasi pada pemecahan masalah. Namun, penggunaan metode ceramah tetap memiliki peran penting sebagai pendukung untuk menyampaikan konsep dasar secara efisien, kurang lebih seperti itu.	
14.	Apa upaya yang ibu lakukan untuk memastikan siswa aktif terlibat selama proses pembelajaran?	Saya akan berusaha mengamati perilaku siswa memonitoring selama permainan berlangsung, Apabila siswa terlihat kebingungan akan saya arahkan untuk berbagi peran antar anggota kelompok seperti ada yang memecahkan clue, mencari lokasi <i>QR Code</i>, memindai <i>QR Code</i> dan memahami materi, mencatat hasil diskusi serta ada yang menuliskan hasil kelompok. Selain itu, presentasi dilakukan oleh semua anggota kelompok bukn perwakilan dan dari hasil presentasi per kelompok saya	

		mendengarkan pendapat setiap siswa, menghargai serta memberikan apresiasi tanpa menghakimi, memotong pembicaraan siswa apalagi sampai menghujat. Saya mengarahkan setiap anggota kelompok menyampaikan satu pendapat atau hasil temuan saat presentasi. Cara ini mencegah dominasi siswa tertentu dan melatih kepercayaan diri seluruh anggota kelompok	
15.	Bagaimana Ibu mengevaluasi keterampilan berpikir kritis siswa setelah Implementasi game <i>Treasure Hunt</i> berbasis <i>QR Code</i> ?	Saya melihat dari lembar kerja peserta didik yang selumnya sudah dikumpulkan. Selain itu saya juga memperhatikan ketika mereka presentasi di depan kelas dan menyampaikan argumentasi nya disertai alasan jawaban. Dari hal tersebut cukup untuk saya nilai daya nalar mereka serta peningkatan keterampilan berpikir kritis siswa.	

Transkrip Wawancara 3

Narasumber : Tsania Fithrotunnisa'

Jabatan : Siswa Kelas VIIID

Hari/ Tanggal : Senin, 04 Mei 2026

Jam : 10.30-10.45

Tempat : Depan ruang kelas

No.	Pertanyaan	Jawaban	Kode
1.	Bagaimana pendapat kamu tentang Implementasi game <i>Treasure Hunt</i> berbasis <i>QR Code</i> dalam Aqidah Akhlak?	Kalau menurut saya ya kak, sangat bagus sih karena belajar Aqidah jadi tidak monoton lebih menarik dan teman-teman yang lain juga lebih aktif dari biasanya. Saya sendiri ya suka kalau materi disampaikan dengan metode yang tidak seperti biasanya, senang sekali ketika bu guru berkreasi dalam menggunakan metode untuk mengajar. Apalagi dengan belajar secara kelompok, saya paling suka kalau berkelompok karena jadi lebih ringan aja ngerjain nya karena bareng- bareng gak sendiri- sendiri. Tapi waktu diarahkan bagaimana cara main nya jujur saya bingung kak, gimana cara mainnya. Tapi alhamdulillah nya bu Lilik kasih tau lagi pas kelompok kita bertanya karena bingung maksud clue nya itu apa. Setelah itu, sampai permainan selesai ya bersyukur nya kita bisa jawab semua soalnya.	“Tapi waktu diarahkan bagaimana cara main nya ... bersyukur nya kita bisa jawab semua soalnya.” [TF.RM.3.1]
2.	Apakah kamu merasa lebih mudah memahami materi Akidah Akhlak dengan metode pembelajaran game <i>Treasure Hunt</i> berbasis <i>QR Code</i> ? Mengapa?	Iya sih kak, soalnya materi nya disajikan dalam bentuk <i>QR Code</i> kan, awalnya kita penasaran harta karun yang dimaksud itu apa sih eh ternyata materi yang bentuknya ada yang teks agak panjang tapi masih mudah dibaca nya terus ada yang video pendek dari youtube yang mudah juga dipahami. pokok nya beda dari biasanya jadi kita baca tau mahami nya ya gak bosan.	

3.	Menurut mu, apakah adanya <i>QR Code</i> membantu menjelaskan materi Aqidah Akhlak? Jelaskan bagaimana?	Membantu, karena dari yang saya tahu biasanya kalau permainan mencari harta karun itu ya main aja pokoknya teka- teki atau clue nya bisa dipecahkan untuk mencari tempat selanjutnya yang iasanya berupa soal yang harus di jawab gitu, Tapi ini beda karena ada <i>QR Code</i> yang dipakai untuk menampilkan materi jadi kita ya paham materi nya selain itu kita juga merasakan sensasi bermain.	
4.	Bagaimana pengalaman yang kamu rasakan ketika bekerja sama secara berkelompok dengan teman-teman selama proses pembelajaran game <i>Treasure Hunt</i> berbasis <i>QR Code</i> berlangsung?	Menyenangkan sekali kak karena pada dasarnya saya suka kalau diminta diskusi kelompok atau belajar bareng- bareng kayak seru aja bisa diskusi dan ngobrol bareng- bareng saling bertukar pendapat masing- masing terus ya lebih cepat dan enak aja ketika menyelesaikan tugas karena yang mikir bukan cuma satu, itu sih kak.	
5.	Apakah implementasi game <i>Treasure Hunt</i> berbasis <i>QR Code</i> ini mendorong kamu untuk berpikir lebih kritis terhadap teka- teki atau permasalahan yang diberikan?	Kalau menurut saya metode tersebut membantu saya dan teman- teman untuk terlibat aktif di kelas, ada teman yang tadinya pendiam sekali ketika pembelajaran berlangsung kalau tidak ditanya ya tidak menjawab atau berpendapat menjadi lebih aktif menyampaikan argumen nya saat menggunakan metode ini. Adanya treasure hunt yang berbasis <i>QR Code</i> ini kami jadi lebih aktif untuk memecahkan teka- teki, aktif menemukan jawaban yang tepat sesuai teka- teki atau clue yang diberikan. Sehingga, memberikan peluang bagi saya dan teman- teman untuk mengasah dan meningkatkan keterampilan berpikir kritis secara signifikan serta kami terlibat secara aktif.	

6.	Menurut mu, apakah metode game <i>Treasure Hunt</i> berbasis <i>QR Code</i> dalam proses pembelajaran ini lebih menarik dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional seperti ceramah, atau tanya-jawab?	Menurut saya dengan menggunakan metode game <i>Treasure Hunt</i> berbasis <i>QR Code</i> dalam proses pembelajaran. Saya merasa lebih antusias apalagi ketika kelompok kami mampu menyelesaikan permainan dan menjawab teka-teki serta soal yang diberikan dengan baik dan benar. Selain itu, dibandingkan metode ceramah kami lebih bisa mengemukakan pendapat dan berani maju di depan kelas untuk menyampaikan argumentasi kami.	
7.	Apakah implementasi game <i>Treasure Hunt</i> berbasis <i>QR Code</i> dalam proses pembelajaran membuatmu lebih percaya diri dalam mengemukakan pendapat?	Iya, karena kita benar-benar diarahkan apabila mengalami kesulitan dalam memecahkan masalah. Selain itu, bu lilik juga tidak menghakimi apabila pendapat yang kami sampaikan kurang tepat, beliau hanya membenarkan dan memberikan penjelasan yang lebih sesuai. Sehingga, saat presentasi pun saya lebih percaya diri, tidak takut salah bicara.	
8.	Bagaimana peran guru selama implementasi game <i>Treasure Hunt</i> berbasis <i>QR Code</i> ? Apakah beliau memberikan bimbingan dan membantu?	Iya beliau sangat membantu, pernah kan tadi saat proses pembelajaran kelompok saya kesulitan memahami peraturan permainan, salah satu teman kami bertanya ke beliau dan dengan penuh kesabaran beliau mengulang kembali penjelasannya sehingga kami lebih paham lagi terkait aturan permainan. Selain itu, ketika presentasi beliau mendengarkan penjelasan kami dengan baik serta memberikan arahan dan penjelasan apabila ada pendapat kurang tepat yang telah kami sampaikan.	
9.	Apakah kamu merasa keterampilan berpikir kritis mu meningkat setelah	Iya, saya menjadi lebih terlatih dalam menyelesaikan teka-teki dengan cepat dan tepat karena itu dalam kelompok, saya dipercaya untuk memecahkan teka-teki tempat harta karun selanjutnya.	

	mengikuti pembelajaran dengan metode ini? Jika ya, dalam aspek apa saja?	Selain itu saya menjadi lebih bisa menyampaikan pendapat dengan baik ketika presentasi di depan kelas, tidak berbelit- belit dengan pelafalan yang jelas sehingga mudah dipahami teman- teman yang lain.	
10.	Apakah kamu menghadapi kendala dalam proses pembelajaran dengan metode ini? Jika iya, apa saja dan bagaimana cara mengatasi nya?	Iya, terkadang saya masih sulit memahami materi yang disajikan di <i>QR Code</i> terutama yang berupa teks, dengan waktu yang relatif singkat diminta menyelesaikan teka- teki sekaligus memahami materi memang cukup sulit. Oleh karena itu sebagai saran ke depannya mungkin bisa di pecah ke dua kali pertemuan menggunakn metode yang sama dengan materi yang sama tapi jumlah soal/ permasalahan atau teka- teki yang diberikan tidak lebih dari tiga. Selain itu, saya cukup menghargai upaya bu Lilik agar kami memahami keseluruhan materi dengan mengirimkan link materi yang berupa teks dan video youtube di whatsapp kelas.	

Transkrip Wawancara 4

Narasumber : Aditya Dika Nur Rahman

Jabatan : Siswa Kelas VIIID

Hari/ Tanggal : Senin, 04 Mei 2026

Jam : 10.45-11.00

Tempat : Depan ruang kelas

No.	Pertanyaan	Jawaban	Kode
1.	Bagaimana pendapat kamu tentang Implementasi game <i>Treasure Hunt</i> berbasis <i>QR Code</i> dalam Aqidah Akhlak?	Pembelajaran jadi lebih seru apalagi waktu mencari harta karun, kita sampai manjat-manjat tembok buat menemukan harta karun nya. Eh ternyata malah ada di belakang pintu keselip di cermin. Ada- ada aja tapi seru sekali. Selain itu, saya merasa mampu menarik kesimpulan jawaban untuk menjawab soal terakhir, jadi ketika diskusi kelompok yang diminta menyimpulkan jawaban itu saya baru dituliskan oleh teman kelompok yang lain. Pokoknya seru banget dan harus ada lagi meski cuma sekali per semester nya.	
2.	Apakah kamu merasa lebih mudah memahami materi Akidah Akhlak dengan metode pembelajaran game <i>Treasure Hunt</i> berbasis <i>QR Code</i> ? Mengapa?	Betul memang lebih mudah, soalnya untuk bisa menyimpulkan kan saya harus benar- benar paham materi nya, untungnya kan sudah sedikit terbiasa menghafal di pondok jadi lebih mudah memahami materi terutama yang teks kalau video cukup di amati dengan seksama saya sudah cukup mampu menyimpulkan intisari videonya, jadi bagian memahami materi sama menyimpulkan itu memang saya kak.	
3.	Menurut mu, apakah <i>QR Code</i> membantu menjelaskan materi Aqidah Akhlak? Jelaskan bagaimana?	Sangat membantu, karena lebih mudah saja gitu memahami materi lewat <i>QR Code</i> meski kalau jaringan buruk agak lama loadingnya, untungnya cuma di awal- awal aja mungkin karena takut di selip sama kelompok lain karena kita kan kelompok pertama.	"Kalau jaringan buruk agak lama loadingnya." [AD.RM.3.3]

4.	Bagaimana pengalaman yang kamu rasakan ketika bekerja sama secara berkelompok dengan teman-teman selama proses pembelajaran game <i>Treasure Hunt</i> berbasis <i>QR Code</i> berlangsung?	Seru sih kak, mereka cukup membantu dan bisa menyelesaikan tugas masing- masing dengan baik. Meski bagian memahami materi saya lebih banyak. Tapi dalam diskusi kelompok, teman- teman tetap aktif menyampaikan argumentasi nya berdasarkan pemahaman mereka, dari setiap pendapat itu baru kami menyimpulkan kembali jawaban yang paling tepat dan sesuai.	
5.	Apakah implementasi game <i>Treasure Hunt</i> berbasis <i>QR Code</i> ini mendorong kamu untuk berpikir lebih kritis terhadap teka- teki atau permasalahan yang diberikan?	Ya, sangat membantu sekali karena kita tidak hanya menganalisis permasalahan atau teka- teki kemudian memberikan jawaban. Tapi kita benar- benar belajar bagaimana menarik kesimpulan dari beberapa pendapat teman-teman terus dengan presentasi kita juga diminta untuk menjelaskan mengapa kita memilih jawaban tersebut.	
6.	Menurut mu, apakah metode game <i>Treasure Hunt</i> berbasis <i>QR Code</i> dalam proses pembelajaran ini lebih menarik dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional seperti ceramah, atau tanya- jawab?	Cukup menarik, tapi untuk memahami materi secara keseluruhan saya lebih suka jika menggunakan metode ceramah atau tanya- jawab karena bisa langsung bertanya ke guru apabila ada kesulitan memahami.	
7.	Apakah implementasi game <i>Treasure Hunt</i> berbasis <i>QR Code</i> dalam proses	Tentu, saya cukup percaya diri ketika di minta presentasi di kelas karena sudah sedikit terbiasa juga bertanya apabila merasa kesulitan memahami materi.	

	pembelajaran membuatmu lebih percaya diri dalam mengemukakan pendapat?		
8.	Bagaimana peran guru selama implementasi game <i>Treasure Hunt</i> berbasis <i>QR Code</i> ? Apakah beliau memberikan bimbingan dan membantu?	Beliau sangat membantu dan membimbing kami dengan baik, beliau juga akan dengan sabar menjawab pertanyaan kami.	
9.	Apakah kamu merasa keterampilan berpikir kritis mu meningkat setelah mengikuti pembelajaran dengan metode ini? Jika ya, dalam aspek apa saja?	Menurut saya memang sedikit lebih meningkat karena saya menjadi lebih yakin dengan jawaban atau kesimpulan yang saya ambil. Ketika presentasi pun saya cukup percaya diri dalam menjelaskan mengapa mengambil jawaban tersebut.	
10.	Apakah kamu menghadapi kendala dalam proses pembelajaran dengan metode ini? Jika iya, apa saja dan bagaimana cara mengatasinya?	Kendala pasti ada, contohnya ya tadi jaringan bisa tiba-tiba buruk dan tidak stabil apalagi untuk memindai <i>QR Code</i> nya kan jadi lebih butuh banyak waktu. Untuk itu, setelah <i>QR Code</i> terpindai kami langsung menyalin link dan mengirim ke wa pribadi untuk dibuka dan memahami materi di dalamnya.	"Jaringan bisa tiba-tiba buruk dan tidak stabil apalagi untuk memindai <i>QR Code</i> ." [AD.RM.3.10]

Transkrip Wawancara 5

Narasumber : Galuh Kirana Rizky Andini

Jabatan : Siswa Kelas VIIID

Hari/ Tanggal : Senin, 04 Mei 2026

Jam : 11.00-11.15

Tempat : Depan ruang kelas

No.	Pertanyaan	Jawaban	Kode
1.	Bagaimana pendapat kamu tentang Implementasi game <i>Treasure Hunt</i> berbasis <i>QR Code</i> dalam Aqidah Akhlak?	Menurut saya, proses pembelajaran menggunakan game <i>Treasure Hunt</i> berbasis <i>QR Code</i> sangat menarik dan menyenangkan, apalagi dengan adanya clue atau teka- teki saya merasa sangat antusias menjawab nya. Karena saya suka sekali dengan pembelajaran yang menggunakan teka- teki, tidak butuh waktu lama saya bisa memahami dan menjawab teka- teki tersebut.	
2.	Apakah kamu merasa lebih mudah memahami materi Akidah Akhlak dengan metode pembelajaran game <i>Treasure Hunt</i> berbasis <i>QR Code</i> ? Mengapa?	Kurang lebihnya iya kak, karena saya itu tipe yang kesulitan memahami materi berbentuk audio atau dengan cara mendengarkan dengan seksama, jadi adanya implementasi game <i>Treasure Hunt</i> dalam pembelajarn untuk memahami materi adab bersosial media sangat membantu saya karena materi disajikan secara visual dan audio visual.	
3.	Menurut mu, apakah adanya <i>QR Code</i> membantu menjelaskan materi Aqidah Akhlak? Jelaskan bagaimana?	Sangat membantu kak, karena ya saya kurang bisa memahami materi yang hanya berbasis audio. Sehingga adanya <i>QR Code</i> yang dominan menampilkan visual meski hanya sebagai media mengakses materi tapi cukup sangat membantu saya dalam memahami materi adab dalam bersosial media, saya jadi lebih tahu lagi bagaimana harusnya dalam menyikapi apabila ada informasi di sosial media.	

4.	Bagaimana pengalaman yang kamu rasakan ketika bekerja sama secara berkelompok dengan teman-teman selama proses pembelajaran game <i>Treasure Hunt</i> berbasis <i>QR Code</i> berlangsung?	Seru sih kak, meski agak canggung karena di kelompok saya itu dominan cowok yang cewek saya sama temen saya satu lagi. Ya untungnya mereka sangat supportif dan turut membantu secara aktif, karena kan biasanya ada yang Cuma numpang nama, alhamdulillah nya tidak. Mereka sangat membantu mencari dimana harta karun itu berada setelah kami memecahkan clue.	
5.	Apakah implementasi game <i>Treasure Hunt</i> berbasis <i>QR Code</i> ini mendorong kamu untuk berpikir lebih kritis terhadap teka-teki atau permasalahan yang diberikan?	Ya, sangat mendorong karena saya memang suka mengurai dan memahami teka-teki atau clue untuk mendapatkan jawaban yang tepat. Selain itu, adanya permainan mencari harta karun ini kami tidak hanya aktif memecahkan persoalan tapi juga di minta aktif menilai jawaban paling tepat untuk kemudian menyimpulkan serta adanya presentasi membuat kami lebih bisa memahami kembali jawaban yang kami tuliskan sebelumnya.	
6.	Menurut mu, apakah metode game <i>Treasure Hunt</i> berbasis <i>QR Code</i> dalam proses pembelajaran ini lebih menarik dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional seperti ceramah, atau tanya-jawab?	Iya sangat menarik, karena saya memang kurang bisa menangkap materi dengan baik jika disampaikan dengan metode ceramah. Mungkin karena memang kurang bisa fokus, jadi hanya bisa fokus sekitar 5 menit setelahnya guru menjelaskan apa terkaadng sudah tidak masuk apa maksudnya.	
7.	Apakah implementasi game <i>Treasure Hunt</i> berbasis	Ya, saya cukup percaya diri ketika diminta presentasi ke depan meskipun masih kesulitan merangkai kata-kata yang tepat	

	<i>QR Code</i> dalam proses pembelajaran membuatmu lebih percaya diri dalam mengemukakan pendapat?	untuk disampaikan kepada teman-teman lainnya.	
8.	Bagaimana peran guru selama implementasi game <i>Treasure Hunt</i> berbasis <i>QR Code</i> ? Apakah beliau memberikan bimbingan dan membantu?	Bu Lilik memberikan bimbingan penuh, beliau berusaha bertanya kepada kami apakah ada kesulitan dan selalu mengarahkan kami untuk memecahkan kesulitan tersebut.	
9.	Apakah kamu merasa keterampilan berpikir kritis mu meningkat setelah mengikuti pembelajaran dengan metode ini? Jika ya, dalam aspek apa saja?	Mungkin karena saya terbiasa memainkan permainan berbasis teka-teki, jadi ketika di hadapkan dengan persoalan teka-teki atau clue untuk berburu harta karun saya cukup mampu menjawab dan menganalisis dengan baik sehingga mudah dalam mendapatkan harta karun tersebut dengan cepat dan tepat.	
10.	Apakah kamu menghadapi kendala dalam proses pembelajaran dengan metode ini? Jika iya, apa saja dan bagaimana cara mengatasinya?	Memang ada, terutama dalam menarik kesimpulan jawaban untuk menjawab soal yang ada di akhir clue pada <i>QR Code</i> . Bukan karena soalnya susah tapi karena terlalu banyak perbedaan pendapat, untungnya bu Lilik siap menengahi perdebatan kami dan mengarahkan kami menentukan jawaban yang paling benar dan sesuai dengan konteks permasalahan yang diberikan. Sehingga ketika presentasi kami dapat menyampaikan argumen secara logis.	

*Lampiran 6***Dokumentasi**

Bangunan MTs Mazra'atul Ulum Paciran



Implementasi game Treasure Hunt berbasis QR Code
dalam pembelajaran Aqidah Akhlak



Media QR Code yang digunakan



Foto bersama siswa kelas VIIID



Foto dengan Kepala Madrasah



Foto dengan Guru Akidah Akhlak



Foto dengan siswa-siswi kelas VIIID

Lampiran 7

Modul Ajar

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS	
Penyusun	: Dra. Hj. Ni'matul Luialik
Instansi	: MTs Mazraatul Ulum Paciran
Tahun Penyusunan	: 2026
Jenjang Sekolah	: Pendidikan Menengah
Mata Pelajaran	: Aqidah Akhlak
Fase / Kelas	: D/ VIII
Materi Pembelajaran	: Adab Bersosial Media dalam Pandangan Islam
Alokasi Waktu	: 2 x 45 menit (1x pertemuan)
B. KOMPETENSI AWAL	
Sebelum memulai pembelajaran, peserta didik dapat menyebutkan apa yang termasuk dalam sosial media dan mengetahui cara penggunaan atau mengakses media sosial.	
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
- Beriman bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa : berdoa sebelum pembelajaran dimulai dan sesudah pembelajaran selesai. - Mandiri : bertanggung jawab atas proses dan hasil belajarnya. - Bernalar Kritis : memperoleh dan memproses informasi - Gotong royong : bekerjasama dengan teman dalam proses memperoleh informasi.	
D. SARANA DAN PRASARANA	
- Bahan Ajar : Modul Aqidah Akhlak - Alat : Laptop, LCD Proyektor, Handphone, Printout lembar clue/ QR Code, Bolpoin - Lingkungan Belajar : Ruang Kelas dan Lingkungan Sekolah - Media : LKPD, map Treasure Hunt - Sumber Belajar: - Buku siswa (Direktorat KSKK Madrasah Direktorat Jendral Pendidikan Islam Kementerian Agama Republik Indonesia, 2019 Aqidah Akhlak) kelas VIII Madrasah Tsanawiyah halaman 179- 195. - Buku guru/pendamping di tulis oleh T. Ibrahim – H. Darsono, 2018 diterbitkan oleh PT Tiga Serangkai Pustaka Mandiri untuk kelas VIII Madrasah Tsanawiyah	
E. TARGET PESERTA DIDIK	
Peserta Didik Reguler : Umum, tidak ada kesulitan dalam memahami materi ajar. Mampu memahami modul ajar dan lembar kerja dengan baik	
F. JUMLAH PESERTA DIDIK	
28 Peserta didik	

G. MODEL PEMBELAJARAN
Pembelajaran Aqidah Akhlak dilakukan secara luring dengan model pembelajaran <i>Problem Based learning</i> , <i>Game Based Learning: Treasure Hunt</i> , diskusi dan tanya jawab Peserta didik diarahkan untuk bekerjasama secara tim untuk menyelesaikan suatu persoalan
KOMPONEN INTI
A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN
• Peserta didik dapat menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya • Peserta didik dapat menjalankan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, dan percaya diri dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya. • Peserta didik dapat memahami dan menerapkan pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata. • Peserta didik dapat mempraktikkan, mencoba, mengolah dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori
B. INDIKATOR KETERCAPAIAN TUJUAN PEMBELAJARAN
1.10.1 Menampilkan sikap spiritual dari pengalaman belajar adab bersosial media 2.10.1 Menunjukkan perilaku yang mencerminkan dari pengalaman belajar adab bersosial media 3.10.1 Menjelaskan pengertian sosial media. 3.10.2 Menyebutkan macam-macam dan jenis sosial media. 3.10.3 Mengidentifikasi dampak positif dan negatif sosial media 3.10.4 Menerapkan adab bersosial media dalam pandangan Islam 4.10.1 Mempaktikkan adab bersosial media yang baik dalam kehidupan sehari-hari
C. PERTANYAAN PEMANTIK
• Bagaimana sikap kita ketika sedang sibuk bermain dengan handphone kemudian orangtua meminta tolong untuk membelikan barang di warung? • Bagaimana pendapat anda ketika mendapat kiriman berita berbentuk teks panjang mengenai suatu informasi tertentu?

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Fase 1: Interpretasi / Memahami Permasalahan

Kegiatan Pendahuluan (15 menit)

- Salam pembuka, doa, dan presensi Peserta Didik
- Apersepsi melalui pertanyaan yang diajukan guru "Pernahkah kalian melihat video dakwah Gus Iqdam di sosial media? Bagaimana pendapat kalian tentang penggunaan sosial media untuk berdakwah?"
- Memotivasi Peserta Didik melalui pertanyaan pemantik seperti berikut:
 1. Bagaimana sikap kita ketika sedang sibuk bermain dengan handphone kemudian orangtua meminta tolong untuk membelikan barang di warung?
 2. Bagaimana pendapat anda ketika mendapat kiriman berita berbentuk teks panjang mengenai suatu informasi tertentu?
- Penyampaian tujuan pembelajaran dan penilaiannya

Kegiatan Inti (65 menit)

Fase 2: Analisis / Mengurai Permasalahan

- Peserta didik diberikan pemaparan materi singkat terkait Adab bersosial media dalam pandangan Islam
- Peserta didik dibagi menjadi empat kelompok secara acak oleh guru dengan berhitung 1, 2, 3, 4 secara berulang
- Peserta didik diarahkan untuk duduk dan berkumpul dengan anggota kelompok masing-masing
- Peserta didik diberikan lembar kerja (LKPD) sebagai sarana belajar
- Peserta didik diberikan arahan dan dijelaskan peraturan menjalankan permainan "Treasure Hunt" untuk lebih memahami materi
- Setiap kelompok diberikan satu lembar kertas berisi clue pertama yang harus dipecahkan untuk mendapatkan harta karun berupa QR code materi adab bersosial media dalam bentuk video youtube atau tulisan yang diakses dari website serta clue terkait tempat harta karun selanjutnya

- Kelompok pertama keluar dari kelas untuk menyelesaikan clue pertama dan mencari jawaban serta harta karun yang tersembunyi, setelah 2-3 menit dilanjut dengan kelompok kedua, dan seterusnya hingga kelompok terakhir juga mendapatkan clue pertama dan memulai mencari harta karun
- Fase 3: Evaluasi / Menilai Jawaban**
- Peserta Didik kemudian melakukan diskusi kelompok dengan kelompoknya masing-masing.
 - Peserta didik menuliskan hasil yang diperoleh setelah menyelesaikan atau menjawab semua clue dan mendapat harta karun
 - Peserta didik mengisi lembar kerja peserta didik (LKPD) yang telah diberikan oleh guru dengan bekerja sama antar anggota dalam satu kelompok
- Fase 4: Inferensi / Menarik Kesimpulan**
- Peserta Didik menyelesaikan permainan Treasure Hunt dengan menulis kesimpulan materi sesuai yang ditemukan dan dipahami pada lembar kerja peserta didik secara berkelompok
 - Peserta didik dapat menyimpulkan berdasarkan jawaban soal di lembar kerja peserta didik yang diberikan guru yang tercantum di clue/ QR Code yang terakhir.
 - Peserta didik mengumpulkan hasil diskusi kelompok kepada guru
- Fase 5: Eksplanasi / Menjelaskan Jawaban**
- Peserta didik mempresentasikan hasil diskusi di depan kelas per kelompok secara bergantian
 - Peserta didik memberikan alasan terhadap jawaban yang di berikan
- Fase 6: Regulasi Diri / Memperbaiki Kegiatan Penutup (10 menit)**
- Peserta didik mendapatkan penguatan dan refleksi dari guru terkait materi pembelajaran hari ini
 - Peserta didik mendengarkan kesimpulan yang disampaikan oleh guru
 - Pembelajaran diakhiri dan ditutup dengan doa dan salam

E. LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK / LKPD**Kelompok :****Anggota :**

1.
2.
3.
4.
5.
6.
7.

Petunjuk Penggunaan!

- Awali belajarmu dengan Do'a
- Persiapkan alat dan bahan, seperti pensil, penghapus, bolpoin, handphone, kertas clue, dan lembar kerja
- Bacalah setiap petunjuk, pertanyaan atau pernyataan yang terdapat dalam LKPD.
- Tuliskan nama kelompok dan anggota di lembar awal LKPD
- Pecahkan clue pertama kemudian tuliskan nama tempat dikolom "jawaban tempat" di lembar kerja
- Carilah harta Karun berupa lembar materi yang disajikan dalam bentuk QR code yang dilengkapi dengan clue selanjutnya di tempat yang sudah ditemukan jawabannya
- Scan QR code yang tersedia di lembar kertas yang telah ditemukan kemudian tuliskan kesimpulan materi pada kolom "materi" di lembar kerja peserta didik
- Baca lah clue selanjutnya yang terdapat di lembar yang sama dengan materi, pecahkan teka-teki nya dan tuliskan jawaban nama tempat di LKPD seperti sebelumnya
- Lanjutkan sebagaimana tiga step sebelumnya sampai menemukan 5 harta Karun di 5 tempat yang berbeda
- Jika kurang mengerti, segera tanyakan kepada guru dan pastikan semua anggota kelompok memahami hasil diskusi dan materi dalam LKPD.
- Tugas dapat disajikan dalam bentuk laporan, Laporan ditulis berdasarkan lembar kerja peserta didik, dan dikumpulkan setelah pembelajaran berakhir

Kolom Jawaban

Nama Tempat	Materi
	Berisi 5 soal uraian, petunjuk pengisian di lembar selanjutnya

Di barcode terakhir terdapat 5 soal yang harus dikerjakan secara berkelompok sesuai dengan materi yang ditampilkan di lembar hasil buruan harta Karun setelah scan QR code yang tersedia. Kerjakan dengan penuh kesungguhan dan isi lah jawaban di kolom paragraf di bawah ini:

NO	Jawaban
1	
2	
3	
4	
5	

F. RANGKUMAN MATERI

Adab Bersosial Media dalam Pandangan Islam

Media sosial merupakan sarana komunikasi modern yang memungkinkan manusia berinteraksi, berbagi informasi, dan menjalin hubungan tanpa batas ruang dan waktu. Dalam Islam, penggunaan media sosial diperbolehkan selama digunakan untuk tujuan yang baik, bermanfaat, dan tidak melanggar syariat. Oleh karena itu, setiap muslim harus memahami adab atau etika dalam bermedia sosial agar teknologi menjadi sarana kebaikan, bukan sumber dosa dan kerusakan.

Islam memberikan pedoman yang jelas dalam menggunakan media sosial. Salah satu prinsip utama adalah **tabayyun** (cek dan ricek) sebelum menyebarkan informasi. Banyak berita yang beredar di media sosial belum tentu benar. Karena itu, seorang muslim tidak boleh langsung percaya atau menyebarkan informasi tanpa memeriksa kebenarannya terlebih dahulu. Allah Swt. berfirman:

"Wahai orang-orang yang beriman! Jika seseorang yang fasik datang kepadamu membawa suatu berita, maka telitilah kebenarannya, agar kamu tidak mencelakakan suatu kaum karena kebodohan (kecerobohan), yang akhirnya kamu menyesali perbuatanmu itu."

(QS. Al-Hujurat: 6)

Ayat ini mengajarkan pentingnya kehati-hatian dalam menerima dan menyebarkan informasi. Kebiasaan membagikan berita tanpa verifikasi dapat menyebabkan fitnah, permusuhan, bahkan kerugian bagi orang lain.

Adab berikutnya adalah menyampaikan informasi dengan benar dan jujur. Islam melarang seseorang memanipulasi fakta, membuat berita bohong (hoaks), atau memberikan kesaksian palsu. Informasi yang disampaikan harus berdasarkan fakta dan bukti yang jelas. Dalam Al-Qur'an disebutkan larangan menjauhi perkataan dusta atau *qaul zur* (perkataan palsu). Oleh karena itu, pengguna media sosial harus bertanggung jawab atas setiap tulisan, komentar, foto, maupun video yang diunggah.

Selain itu, media sosial hendaknya digunakan untuk *amar ma'ruf nahi munkar*, yaitu mengajak kepada kebaikan dan mencegah kemungkaran. Kebebasan berpendapat yang tersedia di media sosial harus dimanfaatkan untuk menyebarkan ilmu, nasihat, motivasi, dan nilai-nilai positif, bukan untuk menebarkan kebencian atau provokasi. Allah Swt. berfirman:

"Dan hendaklah ada di antara kamu segolongan umat yang menyeru kepada kebajikan, menyuruh kepada yang ma'ruf dan mencegah dari yang munkar; mereka itulah

orang-orang yang beruntung." (QS. Ali Imran: 104)

Islam juga melarang penggunaan media sosial untuk melakukan ghibah (menggunjing), fitnah, namimah (adu domba), ujaran kebencian, dan bullying. Perilaku-perilaku tersebut dapat merusak persaudaraan, mencemarkan nama baik seseorang, dan menimbulkan konflik dalam masyarakat. Bahkan dalam Fatwa MUI Nomor 24 Tahun 2017 disebutkan bahwa menyebarkan fitnah, hoaks, kebencian, pornografi, serta konten yang menimbulkan permusuhan merupakan perbuatan yang dilarang dalam bermedia sosial.

Seorang muslim juga harus menghindari sikap mengolok-olok atau merendahkan orang lain melalui media sosial. Komentar yang kasar, hinaan, dan ejekan dapat melukai perasaan orang lain serta menimbulkan permusuhan. Sebaliknya, Islam mengajarkan untuk berbicara dengan sopan, santun, dan penuh penghormatan kepada sesama.

Dalam praktiknya, media sosial sebaiknya dimanfaatkan untuk kegiatan yang produktif dan bermanfaat. Bagi pelajar, media sosial dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran daring, diskusi kelompok, berbagi informasi pendidikan, menyalurkan hobi menulis, menyimpan data, serta memperluas wawasan dan jaringan pertemanan. Pengguna juga harus mengendalikan diri agar tidak kecanduan media sosial dan tetap mengutamakan kewajiban belajar, ibadah, dan interaksi sosial di dunia nyata.

Kesimpulannya, adab bersosial media dalam Islam menekankan pada kejujuran, kehati-hatian, tanggung jawab, dan penggunaan teknologi untuk tujuan yang bermanfaat. Seorang muslim harus melakukan tabayyun terhadap informasi, menyampaikan berita yang benar, menghindari hoaks, fitnah, ghibah, ujaran kebencian, serta memanfaatkan media sosial sebagai sarana dakwah, pendidikan, dan mempererat silaturahmi. Dengan menerapkan adab tersebut, media sosial dapat menjadi alat yang mendatangkan manfaat, keberkahan, dan pahala bagi penggunanya.

G. REFLEKSI

- Apakah kita sudah bisa membedakan informasi yang hoaks dan fakta?
- Apakah peserta didik merasa bahagia saat melaksanakan proses pembelajaran?

H. ASSESMENT/ PENILAIAN*

- ASSESMENT Diagnostik; sikap - Penilaian lembar sikap peserta didik terkait bagaimana sikap nya ketika menyelesaikan misi serta melakukan pembelajaran di luar kelas, penilaian melalui observasi langsung oleh guru instrumen format penilaian sikap
- ASSESMENT Formatif; menggunakan teknik observasi, instrumen format penilaian Keterampilan
- ASSESMENT Sumatif: Soal pemahaman yang terdiri dari 5 soal isian sesuai yang ada pada lembar kerja peserta didik (LKPD)

I. PENGAYAAN DAN REMEDIAL

Pengayaan diberikan kepada peserta didik yang telah menguasai materi pelajaran untuk mempersiapkan ke materi selanjutnya, sementara remedial diberikan kepada peserta didik yang belum menguasai materi dengan memberikan pendampingan dan tugas mandiri di rumah.

J. LAMPIRAN

1. Bahan Ajar/ Media Pembelajaran
2. Lembar Kerja Peserta Didik
3. Instrumen Penilaian

K. DAFTAR PUSTAKA

- [1] Kementrian Agama, *Aqidah Akhlak Madrasah Tsanawiyah*. 2019.
- [2] H. Ibrahim, T. Darsono, *Membangun Akidah dan Akhlak*. Solo, 2018.

Mengetahui,
Kepala Madrasah

Paciran, 22 April 2026
Guru Mata Pelajaran

Arif Saifuddin, M.Pd
NUPTK. 1359756661200003

Dra. Hj. Ni'matul Luialik
NUPTK. 5643740641300022

LEMBAR PENILAIAN SOAL KELOMPOK

Nama Anggota:

1.
2.
3.
4.
5.
6.
7.

Kelas :

Hari, Tgl :

Baca dan pahami pernyataan di bawah ini!

Di media sosial TikTok beredar video yang menunjukkan seorang siswa MTs sedang tertidur saat salat berjamaah. Video tersebut diunggah oleh temannya dengan caption:

"Beginilah calon pemimpin masa depan, salat saja tidur."

Video tersebut menjadi viral. Banyak netizen menghina siswa tersebut. Beberapa akun bahkan menambahkan dan melebih-lebihkan cerita bahwa siswa itu malas beribadah dan sering membuat masalah di sekolah. Setelah ditelusuri, ternyata siswa tersebut sedang dalam kondisi sakit dan kelelahan karena baru pulang dari rumah sakit.

Jawablah pertanyaan-pertanyaan berikut dengan jawaban yang tepat!

1. Sebutkan minimal 3 pelanggaran adab bermedia sosial yang terjadi pada kasus tersebut!
2. Bagaimana seharusnya sikap seorang muslim ketika menerima video tersebut?
3. Apa dampak yang mungkin dialami oleh siswa MTs tersebut?
4. Jika kamu berada pada posisi teman yang menerima video tersebut, apa yang akan kamu lakukan? Jelaskan alasanmu dan bagaimana kamu memastikan tindakanmu sudah sesuai adab bermedia sosial.
5. Menurutmu, siapa yang paling bertanggung jawab atas kekacauan tersebut? Jelaskan alasanmu!

.....

Guru Mata Pelajaran

.....

RUBRIK PENILAIAN SOAL KELOMPOK

Nama Anggota:

1.
2.
3.
4.
5.
6.
7.

Kelas :

Hari, Tgl :

NO	KUNCI JAWABAN
1.	• Tidak melakukan tabayyun. • Mengolok-olok atau mempermalukan orang lain. • Menyebarkan fitnah dan informasi yang belum tentu benar. • Ikut menyebarkan ujaran kebencian.
2.	• Tidak langsung percaya. • Mencari kebenaran informasi. • Tidak membagikan ulang video. • Mengingatkan teman agar tidak ikut menghina.
3.	• Nama baik rusak. • Hubungan sosial terganggu. • Bisa mengalami stres atau tekanan psikologis.
4.	• Membiasakan tabayyun. • Menggunakan media sosial untuk hal positif. • Tidak mengunggah konten yang merugikan orang lain. • Memberikan edukasi tentang etika bermedia sosial.
5.	Orang yang pertama kali menyebarkan berita palsu dan orang yang ikut menyebarkan tanpa verifikasi karena keduanya berkontribusi terhadap penyebaran informasi salah.

RUBRIK ANALITIK				
Aspek Berpikir Kritis	4	3	2	1
Interpretation (Interpretasi)	Mampu memahami dan mengidentifikasi seluruh fakta penting dalam kasus dengan tepat	Mampu mengidentifikasi sebagian besar fakta penting	Hanya mengidentifikasi sebagian kecil fakta	Tidak mampu memahami fakta dalam kasus
Analysis (Analisis)	Mampu menganalisis hubungan sebab-akibat secara logis dan mendalam	Analisis cukup logis namun kurang mendalam	Analisis kurang tepat	Tidak mampu menganalisis masalah
Evaluation (Evaluasi)	Mampu menilai tindakan atau informasi berdasarkan prinsip adab bermedia sosial secara tepat	Penilaian cukup tepat namun belum lengkap	Penilaian kurang tepat	Tidak mampu melakukan penilaian
Inference (Inferensi)	Mampu menarik kesimpulan yang logis dan sesuai fakta	Kesimpulan cukup tepat	Kesimpulan kurang sesuai fakta	Tidak mampu menarik kesimpulan
Explanation (Penjelasan)	Memberikan alasan atau argumentasi yang jelas, logis, dan didukung materi	Alasan cukup jelas dan relevan	Alasan kurang lengkap	Tidak memberikan alasan
Self-Regulation (Pengaturan Diri)	Menunjukkan kesadaran untuk memperbaiki perilaku serta memberikan solusi yang realistis dan aplikatif	Menunjukkan kesadaran memperbaiki perilaku namun solusi kurang lengkap	Solusi kurang realisti	Tidak memberikan solusi atau refleksi diri

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Total Skor}} \times 100$$

.....

Guru Mata Pelajaran

.....

LEMBAR PENILAIAN SIKAP

Nama :
 Kelas :
 Hari, Tgl :
 Indikator : Peserta didik menunjukkan perilaku kerjasama, kejujuran, tanggungjawab, disiplin, dan antusiasme

Berilah penilaian terhadap aspek pengamatan yang diamati dengan membubuhkan tanda ceklis (V) pada berbagai nilai sesuai indikator.

No	Nama Peserta didik	Sikap																				Nilai
		kerjasama				rasa ingin tau				tanggungjwb				disiplin				antusiasme				
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1																						
2																						
3																						
4																						
5																						
Dst																						

Kriteria		
Sangat baik	4	Jika selalu melakukan perilaku yang diamati
Baik	3	Jika sering melakukan perilaku yang diamati
Cukup	2	Jika kadang-kadang melakukan perilaku yang diamati
Kurang	1	Jika tidak pernah melakukan perilaku yang diamati

.....
 Guru Mata Pelajaran

RUBRIK PENILAIAN SIKAP

Aspek Sikap	Sangat Baik (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Kurang (1)
Kerjasama	Aktif membantu teman, bekerja harmonis tanpa konflik	Bekerjasama dengan baik, sedikit bantuan dari guru	Kadang bekerja sendiri, perlu sering diingatkan	Sering bermasalah dalam tim, tidak mau bekerja sama
Rasa Ingin Tahu	Aktif bertanya dan mencari informasi tambahan	Sesekali bertanya dan berdiskusi	Jarang bertanya	Pasif selama kegiatan
Tanggung Jawab	Menyelesaikan tugas tanpa diingatkan, menjaga alat dengan baik	Menyelesaikan tugas dengan sedikit arahan	Sering lupa tugas, kurang hati-hati	Tidak menyelesaikan tugas, lalai menjaga alat
Disiplin	Selalu patuh pada semua aturan tanpa diingatkan	Patuh dengan beberapa pengingat	Sering melanggar aturan ringan	Tidak mematuhi aturan dan mengganggu kegiatan
Antusiasme	Sangat bersemangat dan aktif selama kegiatan	Cukup antusias, kadang pasif	Kurang bersemangat, sering diam	Tidak tertarik, enggan mengikuti kegiatan

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Total Skor}} \times 100$$

Kategori Nilai	Predikat
90 - 100	A
80 - 89	B
70 - 79	C
0 - 69	D

LEMBAR PENILAIAN KETERAMPILAN

Nama Anggota:

Kelas :

Hari, Tgl :

Berilah penilaian terhadap aspek pengamatan yang diamati dengan membubuhkan tanda ceklis (V) pada berbagai nilai sesuai indikator.

No	Nama Peserta Didik	KETERAMPILAN																				Jumlah Skor				
		Memecahkan Masalah				Komunikasi				Pengelolaan Waktu				Penggunaan Alat				Observasi					Pengambilan Keputusan			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		1	2	3	4
1																										
2																										
3																										
4																										
5																										
Dst																										

Kriteria		
Sangat baik	4	Jika selalu melakukan perilaku yang diamati
Baik	3	Jika sering melakukan perilaku yang diamati
Cukup	2	Jika kadang-kadang melakukan perilaku yang diamati
Kurang	1	Jika tidak pernah melakukan perilaku yang diamati

.....

Guru Mata Pelajaran

.....

RUBRIK PENILAIAN KETERAMPILAN

Aspek Keterampilan	Sangat Baik (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Kurang (1)
Memecahkan Masalah	Menemukan solusi kreatif dan efektif tanpa bantuan	Menyelesaikan masalah dengan sedikit arahan	Perlu banyak bimbingan untuk menyelesaikan masalah	Tidak mampu menyelesaikan tanpa bantuan penuh
Komunikasi	Aktif berbicara dan mendengarkan, mengajak kolaborasi	Berkomunikasi cukup baik, kadang pasif	Jarang menyampaikan ide, sulit mendengarkan	Tidak berkomunikasi efektif, menimbulkan konflik
Pengelolaan Waktu	Selalu tepat waktu, bahkan lebih cepat dari target	Umumnya tepat waktu, sedikit terlambat	Sering terlambat menyelesaikan tugas	Sangat lambat, menghambat jalannya misi
Penggunaan Alat	Mahir menggunakan alat/media sesuai petunjuk	Cukup baik menggunakan alat, sedikit salah	Sering salah menggunakan alat	Tidak memahami penggunaan alat sama sekali
Observasi	Sangat teliti, cepat menemukan petunjuk	Cukup teliti, kadang perlu pengingat	Kurang teliti, sering melewatkan petunjuk	Tidak teliti, banyak petunjuk terlewat
Pengambilan Keputusan	Cepat, tepat, dan logis dalam menentukan langkah	Keputusan umumnya baik, kadang ragu	Sering ragu dan lambat mengambil keputusan	Keputusan salah, tanpa pertimbangan matang
Kategori Nilai		Predikat		
90 - 100		A		
80 - 89		B		
70 - 79		C		
0 - 69		D		

$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Total Skor}} \times 100$

Lampiran 8

Jurnal Bimbingan Skripsi



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 SKRIPS/TESIS/DISERTASI

IDENTITAS MAHASISWA

NIM 220101110144
Nama RIKA JULIANA
Fakultas ILMU TARBIYAH DAN KEGURULAN
Jurusan PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
Dosen Pembimbing 1 Dr. SARKOWI, S.Pd.I., M.A.
Dosen Pembimbing 2
Judul Skripsi/Tesis/Disertasi Implementasi Game Treasure Hunt Berbasis QR Code dalam Mengembangkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa di MTs Ma'arif Ulum Pa'ayan

IDENTITAS BIMBINGAN

No	Tanggal Bimbingan	Nama Pembimbing	Deskripsi Proses Bimbingan	Tahun Akademik	Status
1	07 Agustus 2025	Dr. SARKOWI, S.Pd.I., M.A.	Konsultasi judul dan konteks penelitian	Ganjil 2025/2026	Sudah Dikoreksi
2	10 Oktober 2025	Dr. SARKOWI, S.Pd.I., M.A.	Konsultasi fokus penelitian dan penelitian terdahulu	Ganjil 2025/2026	Sudah Dikoreksi
3	31 Oktober 2025	Dr. SARKOWI, S.Pd.I., M.A.	Bimbingan kajian teoritis: grand teori, middle teori dan applied theory yang relevan	Ganjil 2025/2026	Sudah Dikoreksi
4	25 Februari 2026	Dr. SARKOWI, S.Pd.I., M.A.	Bimbingan penyusunan desain kerangka berpikir dalam penelitian	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi
5	09 Maret 2026	Dr. SARKOWI, S.Pd.I., M.A.	Bimbingan penyusunan metode penelitian yang operasional sesuai dengan tema penelitian	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi
6	11 Maret 2026	Dr. SARKOWI, S.Pd.I., M.A.	Bimbingan teknik pengumpulan data dan analisis data penelitian	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi
7	10 April 2026	Dr. SARKOWI, S.Pd.I., M.A.	Revisi Proposal (bab 1 sampai 3)	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi
8	16 April 2026	Dr. SARKOWI, S.Pd.I., M.A.	Bimbingan persiapan penelitian di lapangan, observasi dan wawancara	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi
9	20 April 2026	Dr. SARKOWI, S.Pd.I., M.A.	Bimbingan teknik olah data hasil observasi dan wawancara di lapangan	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi
10	22 April 2026	Dr. SARKOWI, S.Pd.I., M.A.	Bimbingan persiapan observasi dan wawancara di lapangan fokus pada implementasi pembelajaran di kelas	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi
11	28 April 2026	Dr. SARKOWI, S.Pd.I., M.A.	Bimbingan penyusunan lembar wawancara dan lembar observasi	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi
12	05 Mei 2026	Dr. SARKOWI, S.Pd.I., M.A.	Bimbingan paparan hasil penelitian berdasarkan observasi, wawancara semi terstruktur dan dokumentasi di lapangan	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi
13	08 Mei 2026	Dr. SARKOWI, S.Pd.I., M.A.	Bimbingan penyusunan hasil penelitian dan paparan data penelitian kualitatif	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi
14	12 Mei 2026	Dr. SARKOWI, S.Pd.I., M.A.	Bimbingan penyusunan pembahasan melalui analisis dan interpretasi hasil penelitian dan paparan data	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi
15	19 Mei 2026	Dr. SARKOWI, S.Pd.I., M.A.	Bimbingan penyusunan kesimpulan yang objektif dan saran pengembangan berdasarkan hasil penelitian	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi
16	25 Mei 2026	Dr. SARKOWI, S.Pd.I., M.A.	Bimbingan finalisasi naskah skripsi untuk diajukan sidang skripsi	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi

Telah disetujui
Untuk mengajukan ujian Skripsi/Tesis/Disertasi

Dosen Pembimbing 2

Malang, 2 Juni 2026

Dosen Pembimbing 1

Dr. SARKOWI, S.Pd.I., M.A.

Kajur / Kaprodi,

Dr. Lolly Nur Anifa, M.Pd.I.

Lampiran 9

Sertifikat Bebas Plagiasi

 KEMENTERIAN AGAMA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN UNIT PENGEMBANGAN PUBLIKASI ILMIAH	
SERTIFIKAT BEBAS PLAGIASI NOMOR: 1002/UN.03.1/PP.00.9/05/2026	
diberikan kepada:	
Nama	: Rika Juliana
NIM	: 220101110144
Program Studi	: Pendidikan Agama Islam
Judul Karya Tulis	: Implementasi Game Treasure Hunt berbasis QR Code dalam Mengembangkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa di MTs Mazra'atul Ulum Paciran
Naskah Skripsi/ Tesis sudah memenuhi kriteria anti plagiasi yang ditetapkan oleh Pusat Penelitian dan Academic Writing, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.	
	
Malang, 20 Mei 2026 Wakil Dekan Ketua   Wahyudinah Mala Rohmana, M.Pd	

*Lampiran 10***Biodata Mahasiswa**

Nama : Rika Juliana
NIM : 220101110144
Tempat, Tanggal Lahir : Rembang, 25 Januari 2004
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Tahun Masuk : 2022
Email : rikajuliana9b18@gmail.com
No. HP : 081226854873
Riwayat Pendidikan : - TK Al-Amin Ketangi
- SDN Ketangi
- SMPN 2 Pamotan
- SMAN 1 Rembang
- UIN Maulana Malik Ibrahim Malang