

**PENGEMBANGAN MEDIA PUZZLE INTERAKTIF BERBASIS  
QR CODE AYAT AL-QUR'AN UNTUK MENINGKATKAN  
HAFALAN DAN PEMAHAMAN MAKNA AYAT  
PADA SISWA SD IT AL-QALAM**



**TESIS**

**Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh  
Gelar Magister Pendidikan (M.Pd.)  
Ilmu Pendidikan Agama Islam**

**Oleh:**

**ZULHAM LUTHFI TAMBUNAN  
NIM: 2423540015**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
PROGRAM PASCASARJANA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)  
FATMAWATI SUKARNO BENGKULU  
2026**

**PENGEMBANGAN MEDIA PUZZLE INTERAKTIF BERBASIS  
QR CODE AYAT AL-QUR'AN UNTUK MENINGKATKAN HAFALAN  
DAN PEMAHAMAN MAKNA AYAT PADA SISWA SD IT AL-QALAM**



**TESIS**

**Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh  
Gelar Magister Pendidikan (M.Pd.)  
Ilmu Pendidikan Agama Islam**

**Oleh:  
ZULHAM LUTHFI TAMBUNAN  
NIM: 2423540015**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
PROGRAM PASCASARJANA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)  
FATMAWATI SUKARNO BENGKULU  
2026**

**PENGESAHAN PEMBIMBING  
SETELAH UJIAN TESIS**

Pembimbing I

Pembimbing II

  
**Prof. Dr. Hj. Asiyah, M.Pd.**

**NIP. 196510272003122001**

  
**Dr. Qolbi Khoiri, M.Pd.I.**

**NIP. 198107202007101003**

Mengetahui,  
Ketua Prodi Pendidikan Agama Islam

  
**Dr. Nurhikma, M.Pd.**

**NIP. 198709192019032004**

Nama : **Zulham Luthfi Tambunan**

NIM : **2423540015**

Tanggal Lahir : **12 April 1999**



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI**  
**SUKARNO BENGKULU**

Jalan Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211  
Telepon (0736) 51276-51171-51172-Faksimili (0736) 51171-51172  
Website: [www.uinfasbengkulu.ac.id](http://www.uinfasbengkulu.ac.id)

**PENGESAHAN TIM PENGUJI**  
**UJIAN TESIS**

Tesis yang Berjudul:

**"Pengembangan Media Puzzle Interaktif Berbasis QR Code Ayat Al-Qur'an  
untuk Meningkatkan Hafalan dan Pemahaman Makna Ayat pada Siswa  
SD IT Al-Qalam"**

Penulis:

**ZULHAM LUTHEI TAMBUNAN**

**NIM. 2423540015**

Dipertahankan di depan Tim Penguji Ujian Tesis Program Pascasarjana (S2)  
Universitas Islam Negeri (UIN) Fatmawati Sukarno Bengkulu yang dilaksanakan  
pada hari Sabtu, 20 Juni 2026.

| NO | PENGUJI                                                 | TANGGAL   | TANDA TANGAN |
|----|---------------------------------------------------------|-----------|--------------|
| 1. | <b>Prof. Dr. Ahmad Suradi, M.Ag.</b><br>(Ketua/Penguji) | 8/7/2026  |              |
| 2. | <b>Dr. Nurhikma, M.Pd.</b><br>(Sekretaris)              | 6/7/2026  |              |
| 3. | <b>Dr. Asmara Yumarni, M.Ag.</b><br>(Anggota)           | 2/7/2026  |              |
| 4. | <b>Dr. Saepudin, M.Si., M.Pd.</b><br>(Anggota)          | 26/6/2026 |              |

Mengetahui,  
Rektor UIN FAS Bengkulu

Bengkulu, 8 Juli 2026  
Direktur PPs UIN FAS Bengkulu



**Prof. Dr. H. Khairudin, M.Ag.**  
NIP. 19611141993031002

**Prof. Dr. H. Zubaedi, M.Ag., M.Pd.**  
NIP. 196903081996031005

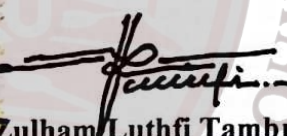
## PERNYATAAN KEASLIAN

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa, tesis yang telah saya susun sebagai syarat untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan (M.Pd.), pada Program Pascasarjana (S2) Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu ini seluruhnya merupakan karya saya sendiri. Adapun bagian-bagian tertentu dalam penulisan tesis ini yang saya kutip dan hasil karya orang lain telah ditulis sumbernya secara jelas dengan norma, kaidah dan etika penulisan ilmiah.

Apabila dikemudian hari seluruh ataupun sebagian tesis ini bukan hasil karya sendiri atau terdapat unsur *plagiarisme* dalam bagian-bagian tertentu, saya bersedia menerima sanksi pencabutan gelar akademik yang saya sandang dan sanksi-sanksi lainnya sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Bengkulu, 22 Juni 2026  
Yang Menyatakan



  
**Zulham Luthfi Tambunan**  
NIM. 2423540015

## SURAT KETERANGAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dr. Ali Akbar Jono, S.Ag., M.Pd.  
NIP : 197509252001121004  
Jabatan : Ketua Tim Deteksi Plagiasi Tugas Akhir Mahasiswa Pascasarjana  
Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu

Telah dilakukan verifikasi plagiasi melalui Aplikasi *Turnitin* terhadap tesis mahasiswa dibawah ini:

Nama : Zulham Luthfi Tambunan  
NIM : 2423540015  
Program Studi : Pendidikan Agama Islam  
Semester : IV (Empat)  
Judul Tesis : Pengembangan Media Puzzle Interaktif Berbasis QR Code  
Ayat Al-Qur'an untuk Meningkatkan Hafalan dan Pemahaman  
Makna Ayat pada Siswa SD IT Al-Qalam

Yang bersangkutan dapat diterima dengan indikasi plagiasi sebesar 19%. Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya dan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya. Apabila terdapat kekeliruan dalam verifikasi ini maka akan dilakukan tinjau ulang kembali.



Mengetahui,  
Ketua Verifikator

Dr. Ali Akbar Jono, S.Ag., M.Pd.  
NIP. 197509252001121004

Bengkulu, **23** Juni 2026  
Verifikator

Dr. Nurhikma, M.Pd.  
NIP. 198709192019032004

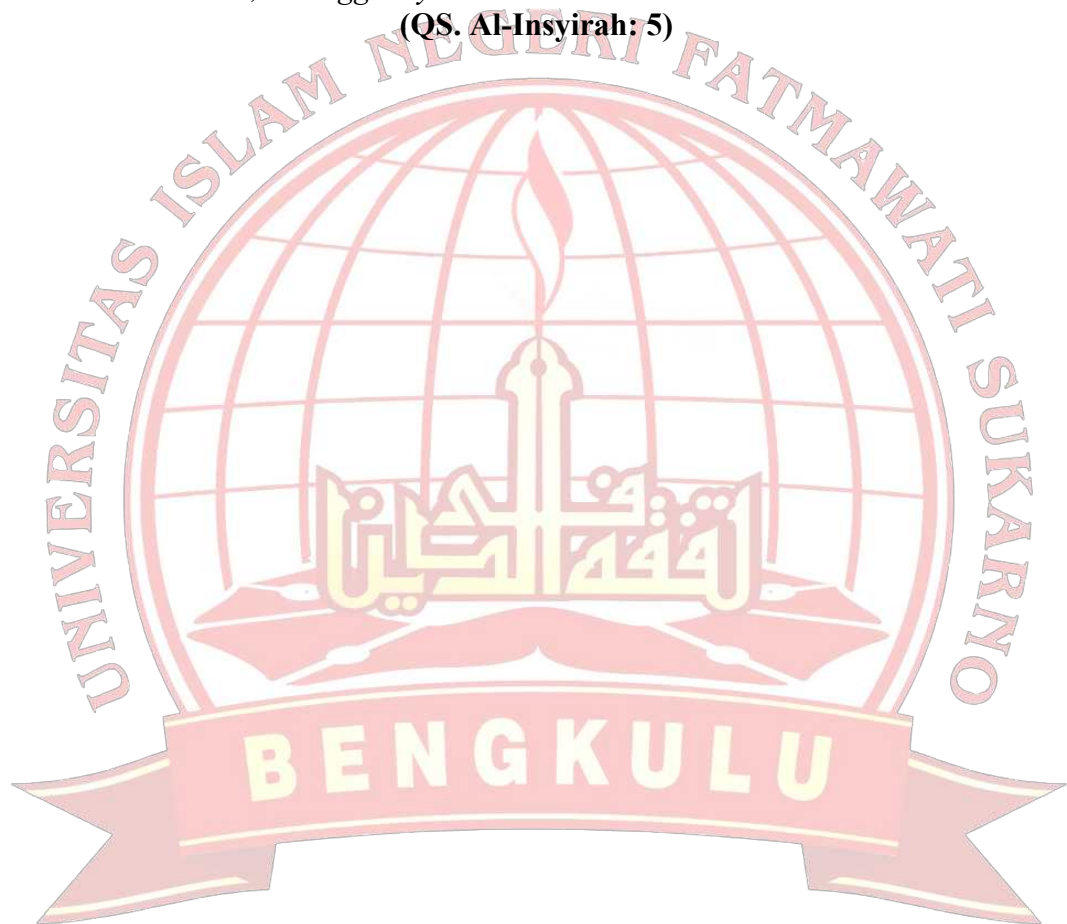
## MOTTO

Tumbuh oleh doa ibu, diteguhkan oleh perjuangan ayah, dan dikuatkan oleh janji Allah:

فَإِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا ۝

*“Maka, sesungguhnya beserta kesulitan ada kemudahan.”*

**(QS. Al-Insyirah: 5)**



## ABSTRAK

### PENGEMBANGAN MEDIA PUZZLE INTERAKTIF BERBASIS QR CODE AYAT AL-QUR'AN UNTUK MENINGKATKAN HAFALAN DAN PEMAHAMAN MAKNA AYAT PADA SISWA SD IT AL-QALAM

Penulis:

**ZULHAM LUTHFI TAMBUNAN**

**NIM: 2423540015**

Pembimbing:

I. Prof. Dr. Hj. Asiyah, M.Pd.

II. Dr. Qolbi Khoiri, M.Pd.I.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh masih terbatasnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif dalam pembelajaran Al-Qur'an sehingga berdampak pada kurang optimalnya kemampuan hafalan dan pemahaman makna ayat peserta didik. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan untuk: (1) menghasilkan media puzzle interaktif berbasis QR Code ayat Al-Qur'an yang valid; (2) mengetahui tingkat kepraktisan media yang dikembangkan; dan (3) mengetahui potensi efektivitas awal media dalam meningkatkan hafalan dan pemahaman makna ayat pada siswa SD IT Al-Qalam. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan Borg & Gall level 3. Tahapan penelitian meliputi analisis kebutuhan, perencanaan, pengembangan produk awal, validasi ahli, revisi produk, uji coba terbatas, dan revisi produk akhir. Uji coba terbatas dilakukan pada 20 siswa SD IT Al-Qalam. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, angket validasi, angket respons, observasi, serta tes pretest dan posttest. Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Potensi efektivitas awal media dianalisis menggunakan uji N-Gain berdasarkan rerata skor pretest dan posttest. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media puzzle interaktif berbasis QR Code ayat Al-Qur'an yang dikembangkan memenuhi kriteria valid berdasarkan hasil validasi para ahli dan memperoleh kategori sangat praktis berdasarkan respons guru dan siswa pada uji coba terbatas. Hasil analisis efektivitas awal menunjukkan adanya peningkatan kemampuan hafalan ayat dengan nilai N-Gain sebesar 0,60 dan pemahaman makna ayat dengan nilai N-Gain sebesar 0,58, yang keduanya termasuk dalam kategori sedang. Dengan demikian, media puzzle interaktif berbasis QR Code ayat Al-Qur'an yang dikembangkan menunjukkan potensi efektivitas awal dalam meningkatkan hafalan dan pemahaman makna ayat pada siswa SD IT Al-Qalam dalam konteks uji coba terbatas.

**Kata kunci:** *Media Puzzle Interaktif, QR Code Ayat Al-Qur'an, Hafalan Ayat, Pemahaman Makna Ayat, Research and Development.*

## ABSTRACT

### DEVELOPMENT OF QR CODE-BASED INTERACTIVE PUZZLE MEDIA OF QUR'ANIC VERSES TO IMPROVE MEMORIZATION AND UNDERSTANDING OF VERSE MEANINGS AMONG STUDENTS OF SD IT AL-QALAM

Author:

**ZULHAM LUTHFI TAMBUNAN**

**Student ID: 2423540015**

Supervisors:

I. Prof. Dr. Hj. Asiyah, M.Pd.

II. Dr. Qolbi Khoiri, M.Pd.I.

This study was motivated by the limited use of innovative instructional media in Qur'anic learning, which has resulted in less optimal students' memorization skills and understanding of the meanings of Qur'anic verses. Therefore, attractive, interactive, and developmentally appropriate learning media are needed for elementary school students. This study aimed to: (1) develop a valid QR Code-based interactive puzzle media of Qur'anic verses; (2) determine the practicality of the developed media; and (3) examine the initial effectiveness potential of the media in improving students' memorization and understanding of verse meanings at SD IT Al-Qalam. This study employed the Research and Development (R&D) method using the Borg & Gall Level 3 development model. The research procedures included needs analysis, planning, initial product development, expert validation, product revision, limited field testing, and final product revision. The limited field testing involved 20 students of SD IT Al-Qalam. Data were collected through interviews, validation questionnaires, response questionnaires, observations, and pretest-posttest assessments. The data were analyzed using descriptive quantitative and qualitative techniques. The initial effectiveness potential of the media was analyzed using the N-Gain test based on the average pretest and posttest scores. The findings revealed that the developed QR Code-based interactive puzzle media of Qur'anic verses met the validity criteria based on expert evaluations and was categorized as highly practical according to teacher and student responses during the limited trial. The results of the initial effectiveness analysis indicated improvements in students' memorization skills with an N-Gain score of 0.60 and understanding of verse meanings with an N-Gain score of 0.58, both of which were categorized as moderate. Therefore, the developed QR Code-based interactive puzzle media of Qur'anic verses demonstrated initial effectiveness potential in improving students' memorization and understanding of verse meanings within the context of a limited trial at SD IT Al-Qalam.

**Keywords:** *Interactive Puzzle Media, QR Code of Qur'anic Verses, Memorization of Qur'anic Verses, Understanding of Verse Meanings, Research and Development.*

## ملخص

تطوير وسيلة الألغاز التفاعلية القائمة على رمز الاستجابة السريعة لآيات القرآن الكريم لتنمية حفظ الآيات وفهم معانيها لدى تلاميذ مدرسة القلم الابتدائية الإسلامية المتكاملة

الباحث:

زولهام لطفي تمبونان

رقم القيد: ٢٤٢٣٥٤٠٠١٥

إشراف:

١. الأستاذة الدكتورة الحاجة آسية، الماجستير

٢. الدكتور قلبي خيرى، الماجستير

انطلقت هذه الدراسة من محدودية استخدام الوسائل التعليمية المبتكرة في تعليم القرآن الكريم، مما أدى إلى عدم الوصول إلى المستوى المأمول في حفظ الآيات وفهم معانيها لدى التلاميذ. ومن ثم برزت الحاجة إلى تطوير وسيلة تعليمية جذابة وتفاعلية تتناسب مع خصائص تلاميذ المرحلة الابتدائية. وهدفت هذه الدراسة إلى: (١) إنتاج وسيلة ألغاز تفاعلية قائمة على رمز الاستجابة السريعة لآيات القرآن الكريم تتمتع بدرجة مناسبة من الصدق، و(٢) التعرف على مستوى عمليتها، و(٣) الكشف عن إمكانياتها الأولية في تنمية حفظ الآيات وفهم معانيها لدى تلاميذ مدرسة القلم الابتدائية الإسلامية المتكاملة. استخدمت هذه الدراسة منهج البحث والتطوير وفق نموذج بورج وجال من المستوى الثالث. واشتملت إجراءات الدراسة على تحليل الاحتياجات، والتخطيط، وتطوير المنتج الأولي، وتحكيم الخبراء، ومراجعة المنتج، والتجربة الميدانية المحدودة، ثم المراجعة النهائية للمنتج. وقد أجريت التجربة المحدودة على عشرين تلميذًا من تلاميذ مدرسة القلم الابتدائية الإسلامية المتكاملة. وتم جمع البيانات من خلال المقابلات، واستبانات التحكيم، واستبانات الاستجابة، والملاحظة، والاختبارات القبليّة والبعدية. كما تم تحليل البيانات تحليلًا وصفيًا كمّيًا ونوعيًا، في حين تم تحليل الإمكانية الأولية لتفاعلية الوسيلة باستخدام اختبار الكسب المعدل اعتمادًا على متوسط درجات الاختبارين القبلي والبعدى. وأظهرت نتائج الدراسة أن وسيلة الألغاز التفاعلية القائمة على رمز الاستجابة السريعة لآيات القرآن الكريم حققت معايير الصدق وفق تقويم الخبراء، كما حصلت على درجة عالية جدًا من العملية وفق استجابات المعلم والتلاميذ في التجربة المحدودة. كما بينت نتائج تحليل التفاعلية الأولية وجود تحسن في حفظ الآيات بقيمة كسب معدل بلغت صفر فاصل ستون، وتحسن في فهم معاني الآيات بقيمة صفر فاصل ثمان وخمسون، وقد وقع كلاهما ضمن الفئة المتوسطة. وبناءً على ذلك، فإن وسيلة الألغاز التفاعلية القائمة على رمز الاستجابة السريعة لآيات القرآن الكريم تُظهر إمكانيّة أولية واعدة في تنمية حفظ الآيات وفهم معانيها لدى تلاميذ مدرسة القلم الابتدائية الإسلامية المتكاملة في إطار التجربة المحدودة.

الكلمات المفتاحية: وسيلة الألغاز التفاعلية، رمز الاستجابة السريعة، حفظ الآيات، فهم معاني الآيات، البحث والتطوير.

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah Swt. atas limpahan rahmat, taufik, hidayah, serta karunia-Nya, sehingga penulis diberikan kesehatan, kekuatan, kemudahan, dan kesempatan untuk menyelesaikan tesis ini. Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurah kepada junjungan Nabi Muhammad Saw., beserta keluarga, para sahabat, dan seluruh pengikut beliau hingga akhir zaman. Berkat keteladanan beliau, umat manusia memperoleh cahaya Islam yang membawa nilai-nilai ilmu, akhlak mulia, dan peradaban yang berkemajuan.

Penyusunan tesis ini merupakan perjalanan yang sarat dengan tantangan sekaligus pelajaran berharga. Berkat doa, dukungan, arahan, dan bantuan dari berbagai pihak, tesis ini akhirnya dapat diselesaikan. Penulis menyadari bahwa karya ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan demi penyempurnaan karya ilmiah ini di masa mendatang.

Dengan penuh rasa hormat dan ketulusan hati, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. H. Khairudin, M.Ag., selaku Rektor Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu yang telah memberikan berbagai kebijakan dan fasilitas akademik sehingga tercipta suasana belajar yang kondusif.
2. Direktur Program Pascasarjana Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu yang telah memberikan kesempatan dan pelayanan akademik selama penulis menempuh pendidikan.
3. Dr. Nurhikma, M.Pd., selaku Ketua Program Studi beserta seluruh dosen dan tenaga kependidikan Program Pascasarjana Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu yang telah memberikan ilmu, bimbingan, serta pelayanan selama proses perkuliahan.
4. Prof. Dr. Hj. Asiyah, M.Pd., selaku Pembimbing I yang dengan penuh kesabaran telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk memberikan arahan serta bimbingan kepada penulis.

5. Dr. Qolbi Khoiri, M.Pd.I., selaku Pembimbing II yang telah memberikan perhatian, masukan, kritik, dan saran yang sangat berarti dalam penyempurnaan tesis ini.
6. Kepala SD IT Al-Qalam beserta seluruh dewan guru dan tenaga kependidikan yang telah memberikan izin, bantuan, dan kerja sama selama pelaksanaan penelitian.
7. Ayahanda, Agus Salim Tambunan, S.Sos., dan Ibunda, Wahyuni Lubis, S.Pd.I., atas cinta kasih yang tiada henti, doa yang selalu mengiringi setiap langkah, pengorbanan, nasihat, serta dukungan yang menjadi sumber kekuatan bagi penulis dalam menempuh dan menyelesaikan pendidikan ini.
8. Istri tercinta, Maria Ulfa Bella, S.Pd., atas kesabaran, pengertian, kasih sayang, doa, serta dukungan yang tulus dalam mendampingi setiap proses dan perjuangan penulis hingga tesis ini dapat terselesaikan.
9. Kakak dan adik tercinta, Siti Rusmanauli Tambunan, S.Pd. dan Amal Aulia Tambunan, S.Ag., atas doa, perhatian, motivasi, serta semangat yang senantiasa diberikan kepada penulis.
10. Sahabat, rekan seperjuangan, dan semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu, yang telah memberikan bantuan, dukungan, motivasi, serta doa selama proses penyusunan tesis ini.

Akhirnya, penulis berharap semoga tesis ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang pendidikan Islam, serta menjadi inspirasi bagi para praktisi pendidikan dalam menghadirkan inovasi pembelajaran yang efektif, bermakna, dan menyenangkan. Semoga karya sederhana ini dapat menjadi salah satu ikhtiar yang bernilai ibadah, memberikan kontribusi positif bagi dunia pendidikan, serta menjadi amal jariyah yang diridhai Allah Swt.

Bengkulu, 22 Juni 2026  
Penulis

**Zulham Luthfi Tambunan**  
NIM. 2423540015

## DAFTAR ISI

|                                                                     |             |
|---------------------------------------------------------------------|-------------|
| <b>HALAMAN JUDUL .....</b>                                          | <b>i</b>    |
| <b>PENGESAHAN PEMBIMBING .....</b>                                  | <b>ii</b>   |
| <b>PENGESAHAN TIM PENGUJI .....</b>                                 | <b>iii</b>  |
| <b>PERNYATAAN KEASLIAN .....</b>                                    | <b>iv</b>   |
| <b>MOTTO .....</b>                                                  | <b>vi</b>   |
| <b>ABSTRAK .....</b>                                                | <b>vii</b>  |
| <b>ABSTRACT .....</b>                                               | <b>viii</b> |
| <b>MULAKHKHAS .....</b>                                             | <b>ix</b>   |
| <b>KATA PENGANTAR .....</b>                                         | <b>x</b>    |
| <b>DAFTAR ISI .....</b>                                             | <b>xii</b>  |
| <b>DAFTAR TABEL .....</b>                                           | <b>xv</b>   |
| <b>DAFTAR GAMBAR .....</b>                                          | <b>xvi</b>  |
| <b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>                                        | <b>xvii</b> |
| <b>BAB I PENDAHULUAN</b>                                            |             |
| A. Latar Belakang Masalah .....                                     | 1           |
| B. Identifikasi Masalah .....                                       | 16          |
| C. Batasan Masalah .....                                            | 17          |
| D. Rumusan Masalah .....                                            | 18          |
| E. Tujuan Penelitian .....                                          | 19          |
| F. Manfaat Penelitian .....                                         | 20          |
| G. Sistematika Pembahasan .....                                     | 21          |
| <b>BAB II LANDASAN TEORI</b>                                        |             |
| A. Pendidikan dan Hakikat Pembelajaran Al-Qur'an .....              | 22          |
| 1. Hakikat Pembelajaran Al-Qur'an pada Jenjang Dasar .....          | 22          |
| 2. Tujuan Hafalan dan Pemahaman Makna Ayat .....                    | 23          |
| B. Psikologi Perkembangan dan Pembelajaran Anak Sekolah Dasar ..... | 25          |

|                                                                                   |    |
|-----------------------------------------------------------------------------------|----|
| 1. Tahap Perkembangan Kognitif (Piagetian) dan Implikasinya .....                 | 25 |
| 2. Pendekatan Sosial-Konstruktivis (Vygotsky) .....                               | 26 |
| 3. Memori dan Proses Penghafalan .....                                            | 27 |
| C. Pembelajaran Multimedia dan Kognisi .....                                      | 28 |
| 1. Teori Multimedia dan <i>Dual Coding</i> .....                                  | 28 |
| 2. <i>Cognitive Load Theory</i> (Beban Kognitif) .....                            | 30 |
| D. Integrasi Teori dan Model Konseptual Penelitian .....                          | 31 |
| E. Literatur Mutakhir tentang <i>Mobile Learning</i> dan <i>QR Learning</i> ..... | 33 |
| F. Teknologi Pendidikan: QR Code dan Integrasi Multimedia .....                   | 35 |
| 1. Sifat dan Manfaat QR Code .....                                                | 35 |
| 2. Integrasi QR Code dalam Pembelajaran Al-Qur'an .....                           | 36 |
| G. Media Puzzle: Konsep, Keunggulan, dan Peran dalam Pembelajaran ..              | 37 |
| 1. Konsep Media Puzzle dalam Pendidikan .....                                     | 37 |
| 2. Keunggulan Media Puzzle untuk Siswa Sekolah Dasar .....                        | 38 |
| H. Sintesis Teori dalam Kerangka <i>Research and Development</i> .....            | 39 |
| 1. Analisis Kebutuhan ( <i>Need Analysis</i> ) .....                              | 39 |
| 2. Perancangan Produk ( <i>Planning &amp; Design</i> ) .....                      | 40 |
| 3. Pengembangan Produk ( <i>Develop Preliminary Product</i> ) .....               | 41 |
| 4. Validasi dan Revisi Awal Produk oleh Ahli ( <i>Expert Judgement</i> ) .....    | 41 |
| 5. Uji Coba Produk ( <i>Preliminary Field Testing</i> ) .....                     | 42 |
| 6. Revisi dan Finalisasi Produk ( <i>Final Product Revision</i> ) .....           | 42 |
| I. Landasan Teori untuk Instrumen dan Variabel Penelitian .....                   | 43 |
| J. Kesimpulan Landasan Teori dan Implikasi Metodologis .....                      | 47 |
| K. Penelitian Terdahulu yang Relevan .....                                        | 49 |
| L. Kerangka Berfikir .....                                                        | 53 |
| M. Hipotesis Penelitian .....                                                     | 57 |

### **BAB III METODE PENELITIAN**

|                                                 |    |
|-------------------------------------------------|----|
| A. Jenis dan Pendekatan Penelitian .....        | 60 |
| B. Model Pengembangan Borg & Gall Level 3 ..... | 61 |
| C. Subjek dan Lokasi Penelitian .....           | 65 |

|                                                |    |
|------------------------------------------------|----|
| D. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data ..... | 67 |
| E. Validitas dan Reliabilitas Instrumen .....  | 72 |
| F. Etika Penelitian .....                      | 73 |
| G. Teknik Analisis Data .....                  | 73 |

#### **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

|                                                                      |     |
|----------------------------------------------------------------------|-----|
| A. Hasil Penelitian .....                                            | 78  |
| 1. Analisis Kebutuhan dan Pengumpulan Informasi .....                | 78  |
| 2. Perencanaan dan Perancangan Produk .....                          | 79  |
| 3. Pengembangan Produk Awal .....                                    | 81  |
| 4. Hasil Validasi Para Ahli dan Revisi Awal Produk.....              | 96  |
| 5. Hasil Uji Coba Terbatas .....                                     | 105 |
| 6. Revisi Produk Akhir Berdasarkan Hasil Validasi dan Uji Coba ..... | 124 |
| B. Pembahasan .....                                                  | 129 |
| 1. Pengembangan Media Puzzle pada Pembelajaran Al-Qur'an .....       | 129 |
| 2. Tingkat Validitas Media Puzzle Berbasis QR Code .....             | 131 |
| 3. Tingkat Kepraktisan Media Puzzle Berbasis QR Code .....           | 133 |
| 4. Tingkat Kelayakan Media Puzzle Berbasis QR Code .....             | 134 |
| 5. Tingkat Efektivitas Awal Media terhadap Hasil Belajar Siswa ..... | 135 |
| C. Implikasi, Keterbatasan Penelitian, dan Saran Pengembangan .....  | 138 |
| D. Sintesis Hasil Penelitian .....                                   | 139 |

#### **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

|                                  |     |
|----------------------------------|-----|
| A. Kesimpulan .....              | 142 |
| B. Implikasi Penelitian .....    | 145 |
| C. Keterbatasan Penelitian ..... | 148 |
| D. Saran .....                   | 148 |

#### **DAFTAR PUSTAKA**

## DAFTAR TABEL

|                                                                        |     |
|------------------------------------------------------------------------|-----|
| <b>Tabel 3.1</b> Tahapan Pengembangan Media .....                      | 62  |
| <b>Tabel 3.2</b> Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Media .....         | 68  |
| <b>Tabel 3.3</b> Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Materi .....        | 69  |
| <b>Tabel 3.4</b> Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Bahasa .....        | 69  |
| <b>Tabel 3.5</b> Kisi-Kisi Angket Respon Guru .....                    | 70  |
| <b>Tabel 3.6</b> Kisi-Kisi Angket Respon Siswa .....                   | 70  |
| <b>Tabel 3.7</b> Kisi-Kisi Tes Hafalan Ayat .....                      | 70  |
| <b>Tabel 3.8</b> Kisi-Kisi Tes Pemahaman Makna Ayat .....              | 71  |
| <b>Tabel 3.9</b> Kisi-Kisi Lembar Observasi Aktivitas Siswa .....      | 71  |
| <b>Tabel 4.1</b> Hasil Validasi Ahli Media .....                       | 97  |
| <b>Tabel 4.2</b> Hasil Validasi Ahli Materi .....                      | 99  |
| <b>Tabel 4.3</b> Hasil Validasi Ahli Bahasa .....                      | 102 |
| <b>Tabel 4.4</b> Hasil Respons Guru .....                              | 106 |
| <b>Tabel 4.5</b> Hasil Respons Siswa .....                             | 109 |
| <b>Tabel 4.6</b> Hasil Observasi Aktivitas Siswa .....                 | 110 |
| <b>Tabel 4.7</b> Hasil Pretest dan Posttest Hafalan Ayat .....         | 113 |
| <b>Tabel 4.8</b> Hasil Pretest dan Posttest Pemahaman Makna Ayat ..... | 116 |
| <b>Tabel 4.9</b> Interpretasi N-Gain .....                             | 120 |
| <b>Tabel 4.10</b> Hasil Analisis N-Gain Hafalan Ayat .....             | 120 |
| <b>Tabel 4.11</b> Hasil Analisis N-Gain Pemahaman Makna Ayat .....     | 121 |
| <b>Tabel 4.12</b> Revisi Produk Berdasarkan Ahli Media .....           | 125 |
| <b>Tabel 4.13</b> Revisi Produk Berdasarkan Ahli Materi .....          | 126 |
| <b>Tabel 4.14</b> Revisi Produk Berdasarkan Ahli Bahasa .....          | 116 |
| <b>Tabel 4.15</b> Revisi Produk Berdasarkan Uji Coba Pengguna .....    | 116 |

## DAFTAR GAMBAR

|                                                                         |    |
|-------------------------------------------------------------------------|----|
| <b>Gambar 2.1</b> Bagan Kerangka Konseptual Pengembangan Media .....    | 44 |
| <b>Gambar 2.2</b> Kerangka Berfikir .....                               | 53 |
| <b>Gambar 4.1</b> Penyusunan Materi Media .....                         | 84 |
| <b>Gambar 4.2</b> Pembuatan Desain Potongan Puzzle Ayat dan Arti .....  | 86 |
| <b>Gambar 4.3</b> Pembuatan Desain Gambar Latar Belakang Puzzle .....   | 87 |
| <b>Gambar 4.4</b> Pembuatan QR Code .....                               | 88 |
| <b>Gambar 4.5</b> Pencetakan Desain Potongan Puzzle Ayat dan Arti ..... | 89 |
| <b>Gambar 4.6</b> Hasil Potongan Puzzle Ayat dan Arti .....             | 90 |
| <b>Gambar 4.7</b> Pengukuran Alas Potongan Puzzle .....                 | 90 |
| <b>Gambar 4.8</b> Pemasangan Magnet pada Alas Potongan Puzzle .....     | 91 |
| <b>Gambar 4.9</b> Pemasangan Double Tape pada Potongan Puzzle .....     | 91 |
| <b>Gambar 4.10</b> Proses Laminasi Potongan Puzzle .....                | 92 |
| <b>Gambar 4.11</b> Pemasangan Magnet pada Alas Puzzle .....             | 92 |
| <b>Gambar 4.12</b> Pemasangan Gambar Latar Belakang Puzzle .....        | 93 |
| <b>Gambar 4.13</b> Proses Pembuatan Bingkai Puzzle .....                | 93 |
| <b>Gambar 4.14</b> Proses Pemasangan Bingkai Puzzle .....               | 94 |
| <b>Gambar 4.15</b> Pemasangan Nama Surah pada Puzzle .....              | 94 |
| <b>Gambar 4.16</b> Pemasangan QR Code pada Puzzle .....                 | 95 |
| <b>Gambar 4.17</b> Media Siap Divalidasi dan Diuji .....                | 96 |

## **DAFTAR LAMPIRAN**

**Lampiran 1.** Materi PAI Kelas IV untuk Media Pengembangan Puzzle

**Lampiran 2.** Kisi-Kisi Instrumen Penelitian

**Lampiran 3.** Lembar Angket Validasi Ahli Media

**Lampiran 4.** Lembar Angket Validasi Ahli Materi

**Lampiran 5.** Lembar Angket Validasi Ahli Bahasa

**Lampiran 6.** Lembar Angket Respons Guru

**Lampiran 7.** Lembar Angket Respons Siswa

**Lampiran 8.** Lembar Tes Hafalan Ayat

**Lampiran 9.** Lembar Tes Pemahaman Makna Ayat

**Lampiran 10.** Lembar Observasi Aktivitas Siswa

**Lampiran 11.** Surat Penunjukan Dosen Pembimbing

**Lampiran 12.** Kartu Bimbingan Tesis

**Lampiran 13.** Surat Keterangan Penelitian

**Lampiran 14.** Surat Keterangan Selesai Penelitian

**Lampiran 15.** Dokumentasi

