

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada jenjang Sekolah Dasar Islam Terpadu (SD IT), pembelajaran Al-Qur'an memegang peranan mendasar sebagai landasan dalam membangun kompetensi religius peserta didik, terutama yang berkaitan dengan kemampuan menghafal serta memahami kandungan ayat sejak usia dini. Fase perkembangan ini dikenal sebagai periode yang sangat strategis karena anak memiliki kapasitas yang tinggi dalam mengembangkan daya ingat jangka panjang sekaligus membentuk pola pikir yang berorientasi pada nilai-nilai spiritual. Penanaman ajaran Al-Qur'an yang dilakukan sejak masa sekolah dasar cenderung lebih mudah melekat dalam diri anak dan berkontribusi terhadap pembentukan karakter religius yang berlangsung secara berkesinambungan. Di samping itu, penguasaan literasi keagamaan yang baik turut memberikan kontribusi penting dalam pengembangan kecerdasan moral serta pembentukan sikap spiritual peserta didik dalam aktivitas kehidupan sehari-hari.¹ Berbagai temuan menunjukkan bahwa penguatan kemampuan literasi keagamaan pada masa sekolah dasar memberikan pengaruh yang positif terhadap pertumbuhan aspek spiritual sekaligus perkembangan kecerdasan moral anak.

Walaupun memiliki posisi yang sangat penting, pelaksanaan pembelajaran hafalan Al-Qur'an pada tingkat sekolah dasar masih dihadapkan pada sejumlah

¹ Aya Mamlu'ah, Ulva Badi' Rahmawati, dan Abdul Jalil, "Development of Tahsin Tahfidz Media Innovation 'Memo Qur'an' in Improving Reading Literacy and Digital Literacy of Students," *Ahlussunnah: Journal of Islamic Education* 4, No. 3 (2024), <https://doi.org/10.58485/jie.v4i3.396>

permasalahan yang cukup kompleks. Salah satu persoalan utama terletak pada pola menghafal yang masih bersifat mekanis, yaitu lebih berfokus pada pengulangan lafaz tanpa disertai pemahaman yang mendalam terhadap isi ayat. Model pembelajaran seperti ini mendorong peserta didik untuk menghafal secara pasif karena mereka tidak diarahkan untuk menghubungkan ayat dengan makna maupun pengalaman yang dimiliki. Dampaknya, hafalan yang diperoleh cenderung hanya tersimpan dalam jangka waktu yang singkat dan lebih mudah terlupakan. Keadaan tersebut menyebabkan hafalan menjadi kurang bertahan serta belum mampu membentuk keterkaitan yang bermakna antara peserta didik dengan pesan-pesan moral yang terkandung dalam ayat yang dipelajari.² Dalam perspektif jangka panjang, pembelajaran yang semata-mata berorientasi pada penguasaan hafalan verbal berisiko mengurangi fungsi Al-Qur'an sebagai pedoman hidup yang semestinya dipahami sekaligus diamalkan dalam kehidupan sehari-hari.³

Permasalahan lain yang tidak kalah penting berkaitan dengan belum optimalnya keterpaduan antara pemahaman makna ayat dan kegiatan tahfidz Al-Qur'an. Dalam praktik pembelajaran yang berlangsung, aktivitas menghafal sering kali dilaksanakan secara terpisah dari upaya memahami kandungan ayat. Tidak sedikit peserta didik yang telah mampu melafalkan ayat dengan fasih dan benar, tetapi masih belum memahami pesan, nilai, serta tujuan diturunkannya

² Syarifah A. Shafira, Sofia Azzahra, dan Zubaidah, "Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Hafalan Al-Qur'an Siswa pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadits (MIN 5 Banda Aceh)," *Jurnal Pendidikan Tambusai* 9, No. 2 (2025), <https://doi.org/10.31004/jptam.v9i2.30205>

³ Ahmad Syarifuddin, "Implementasi Metode Menghafal Al-Qur'an dalam Pembelajaran Tahfidz," *Jurnal Pendidikan Islam* 6, No. 2 (2021): 112–120, <https://doi.org/10.31538/jpi.v6i2.1201>

ayat tersebut. Ketidakseimbangan tersebut berpotensi menjadikan pembelajaran Al-Qur'an hanya berhenti pada aspek simbolik tanpa disertai penghayatan yang mendalam. Kondisi demikian menyebabkan fungsi transformasional Al-Qur'an dalam kehidupan sehari-hari peserta didik menjadi kurang optimal.⁴ Oleh karena itu, diperlukan suatu pendekatan pembelajaran yang tidak hanya berorientasi pada penguatan kemampuan menghafal, tetapi juga mampu memfasilitasi peserta didik untuk memahami makna ayat secara lebih kontekstual dengan suasana belajar yang menyenangkan.⁵

Keterbatasan penggunaan media pembelajaran turut menjadi salah satu faktor yang memengaruhi mutu pembelajaran Al-Qur'an pada jenjang sekolah dasar. Hingga saat ini, banyak sekolah masih menerapkan metode konvensional yang bertumpu pada pengulangan hafalan secara lisan dan pembacaan ayat secara berulang tanpa didukung variasi media pembelajaran yang memadai. Pendekatan semacam ini belum sepenuhnya mampu memenuhi karakteristik peserta didik sekolah dasar yang cenderung membutuhkan pengalaman belajar yang konkret, menarik, dan didukung unsur visual. Kurangnya pemanfaatan media yang bersifat interaktif menyebabkan peserta didik lebih mudah merasa bosan serta kurang bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran. Keadaan tersebut berpotensi menurunkan motivasi belajar, terutama pada anak usia sekolah dasar yang masih sangat dipengaruhi oleh gaya belajar visual dan

⁴ Illiyun Kurniailah dan Muhammad Abu Bakar, "Increasing the Quality of Memorizing the Qur'an for Santri," *NAZHRUNA: Journal of Islamic Education* (2023), <https://ejournal.uac.ac.id/index.php/NAZHRUNA/article/view/3378>

⁵ Nur Aeni dan Siti Maesaroh, "Integrasi Pemahaman Makna dalam Pembelajaran Tahfidz Al-Qur'an," *Jurnal Pendidikan Agama Islam* 9, No. 1 (2022): 77–88, <https://doi.org/10.24235/tarbawi.v9i1.9876>

kinestetik.⁶ Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran yang inovatif menjadi kebutuhan yang penting guna menunjang efektivitas pelaksanaan pembelajaran tahfidz Al-Qur'an di tingkat sekolah dasar.⁷

Berdasarkan teori perkembangan kognitif Piaget, peserta didik sekolah dasar berada pada fase operasional konkret, yaitu tahap perkembangan ketika anak memperoleh hasil belajar yang lebih optimal melalui pengalaman langsung serta penggunaan objek yang dapat diamati dan dimanipulasi. Pada fase ini, kemampuan anak dalam memahami konsep-konsep yang bersifat abstrak masih belum berkembang secara penuh apabila tidak disertai bantuan visual maupun aktivitas nyata.⁸ Oleh sebab itu, teks Al-Qur'an yang memiliki karakter abstrak memerlukan strategi pembelajaran yang selaras dengan tahapan perkembangan tersebut.

Pembelajaran Al-Qur'an idealnya didukung oleh media yang memiliki sifat visual, konkret, dan interaktif agar lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Selain itu, pengintegrasian unsur permainan serta kegiatan manipulatif dalam proses pembelajaran dapat membantu peserta didik memperoleh pemahaman yang lebih bermakna sekaligus meningkatkan keterlibatan mereka selama kegiatan belajar berlangsung.⁹

⁶ Liana, Trisya Sumiati, Yohanes Bahari, dan Warneri, "The Influence of Interactive Media Flashcards on the Process of Memorizing the Qur'an in Early Childhood," *Attractive: Innovative Education Journal* 6, No. 3 (2022), <https://doi.org/10.51278/aj.v6i3.1608>

⁷ Abdul Wahid, "Inovasi Media Pembelajaran Pendidikan Islam di Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 5, No. 6 (2021): 5230–5238, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1599>

⁸ Jean Piaget, *The Psychology of the Child* (New York: Basic Books, 1972).

⁹ Sari Ailla Rosidah dan Ahmad Munjin Nasih, "Media Kartu Berbasis Quick Response Code (QR Code) untuk Pengenalan Bunyi Dasar Huruf Hijaiyah," *JoLLA: Journal of Language, Literature, and Arts* 3, No. 8 (2023): 1217-1229, <https://doi.org/10.17977/um064v3i82023p1217-1229>

Media puzzle termasuk salah satu jenis media manipulatif yang secara pedagogis memiliki kesesuaian dengan karakteristik perkembangan kognitif peserta didik pada jenjang sekolah dasar. Penggunaan puzzle mengharuskan peserta didik melakukan pengamatan, menganalisis bagian-bagian yang tersedia, kemudian menyusunnya hingga membentuk satu kesatuan yang utuh. Aktivitas tersebut terbukti dapat melatih kemampuan berpikir logis, meningkatkan konsentrasi, serta mengembangkan ketelitian peserta didik. Dalam pembelajaran Al-Qur'an, media puzzle dapat dimanfaatkan untuk menyusun potongan-potongan ayat, mengurutkan lafaz, maupun membentuk struktur kalimat secara visual. Dengan demikian, media ini berperan sebagai sarana yang menghubungkan kemampuan menghafal ayat dengan pemahaman terhadap struktur bahasa Al-Qur'an sekaligus memperkuat memori visual peserta didik.¹⁰ Selain itu, penggunaan media puzzle memungkinkan peserta didik terlibat secara aktif melalui aktivitas eksploratif yang sejalan dengan karakteristik perkembangan anak usia sekolah dasar.¹¹

Di samping memberikan kontribusi terhadap aspek kognitif, pemanfaatan media puzzle juga membawa dampak positif bagi perkembangan afektif dan psikomotor peserta didik. Kegiatan menyusun puzzle mendorong peserta didik untuk bergerak aktif, berinteraksi dengan teman, serta mengekspresikan emosi yang positif selama proses pembelajaran berlangsung. Penyajian pembelajaran

¹⁰ Fitri Wahyuni, "Effective Strategies to Improve Qur'an Memorization Quality Through Puzzle Media in Grade X Madrasah Aliyah Al-Wardah Tembung," *Jurnal Pendidikan Islam* (2022), <https://jurnal.alfawwaz.org/index.php/judikis/article/view/103>

¹¹ Rizki Amalia dan Nurhayati, "Penggunaan Media Puzzle dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak," *Jurnal Obsesi* 6, No. 4 (2022): 3170–3178, <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2068>

dalam bentuk permainan mampu menghadirkan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan tidak menimbulkan tekanan bagi peserta didik. Keterlibatan peserta didik secara aktif dalam setiap tahapan pembelajaran turut berkontribusi terhadap peningkatan rasa percaya diri serta minat mereka terhadap materi yang dipelajari. Berbagai media yang bersifat interaktif, termasuk puzzle, terbukti efektif dalam meningkatkan partisipasi peserta didik, membangkitkan rasa ingin tahu, serta memperkuat motivasi intrinsik dalam proses belajar.¹²

Sejumlah penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa pemanfaatan media interaktif dalam pembelajaran tahfidz Al-Qur'an memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan motivasi serta keterlibatan peserta didik di tingkat sekolah dasar. Rahmat Solihin menjelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif pada pembelajaran tahfidz Al-Qur'an terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar sekaligus menumbuhkan ketertarikan peserta didik selama mengikuti proses pembelajaran.¹³

Penelitian lain yang dilakukan oleh Abdul Halim, Dewi Anggraeni, dan Abdul Fadhil mengungkapkan bahwa media kartu tahfidz berbasis edutainment mampu menghadirkan suasana belajar yang menyenangkan serta meningkatkan antusiasme peserta didik dalam kegiatan menghafal Al-Qur'an.¹⁴ Selain itu, hasil penelitian K. Hidayah dan F. E. Sasmita menunjukkan bahwa pemanfaatan

¹² K. Hidayah dan F. E. Sasmita, "Keefektifan Pengembangan Media 'Pazta' untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Pembelajaran Al-Qur'an Hadis di Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Tambusai* 9, No. 1 (2025), <https://doi.org/10.31004/jptam.v9i1.25915>

¹³ Rahmat Solihin, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Tahfidz Al-Qur'an di Sekolah Dasar," *Jurnal Asy-Syukriyyah* 21, No. 2 (2020): 154–163, <https://doi.org/10.36769/asy.v21i02.108>

¹⁴ Abdul Halim, Dewi Anggraeni, dan Abdul Fadhil, "Pembelajaran Al-Qur'an Berbasis Edutainment: Implementasi Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Tahfidz," *Jurnal Studi Al-Qur'an* 17, No. 1 (2020): 45–58, <https://doi.org/10.21009/JSQ.017.1.04>

media puzzle pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik sekolah dasar melalui aktivitas visual dan manipulatif yang lebih interaktif.¹⁵ Meskipun demikian, berbagai penelitian tersebut masih berorientasi pada penggunaan media konvensional berupa kartu maupun puzzle cetak dan belum memanfaatkan integrasi teknologi digital berbasis QR Code dalam pembelajaran tahfidz Al-Qur'an di Sekolah Dasar Islam Terpadu. Padahal, penerapan QR Code memiliki potensi untuk menghubungkan media visual dengan akses terhadap audio, video, serta latihan digital secara lebih mudah dan interaktif. Oleh karena itu, masih terdapat kesenjangan penelitian yang berkaitan dengan pengembangan media puzzle berbasis QR Code sebagai sarana untuk mendukung kemampuan hafalan sekaligus pemahaman makna Al-Qur'an pada peserta didik sekolah dasar. Atas dasar tersebut, penelitian ini menjadi penting untuk dilaksanakan sebagai upaya menghadirkan inovasi media pembelajaran tahfidz yang selaras dengan karakteristik perkembangan peserta didik serta dinamika perkembangan teknologi pendidikan pada masa sekarang.

Dalam beberapa tahun terakhir, perkembangan teknologi digital di Indonesia menunjukkan pertumbuhan yang sangat pesat. Kemudahan dalam memperoleh akses internet serta meningkatnya kepemilikan perangkat digital, terutama smartphone, telah menjadikan teknologi sebagai bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari masyarakat. Data nasional memperlihatkan bahwa lebih dari 79% penduduk Indonesia telah terhubung

¹⁵ K. Hidayah dan F. E. Sasmita, "Keefektifan Pengembangan Media 'Pazta' untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Pembelajaran Al-Qur'an Hadis di Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 9, No. 1 (2025), <https://doi.org/10.31004/jptam.v9i1.25915>

dengan internet, bahkan jumlah koneksi seluler tercatat melampaui total jumlah penduduk.¹⁶ Kondisi tersebut mengindikasikan bahwa teknologi digital memiliki potensi yang besar untuk dimanfaatkan dalam bidang pendidikan. Oleh karena itu, peluang ini dapat dioptimalkan melalui pemanfaatan teknologi digital secara tepat dalam pembelajaran Al-Qur'an di sekolah dasar agar pelaksanaannya semakin sesuai dengan perkembangan zaman dan kebutuhan peserta didik saat ini.

Salah satu teknologi yang dinilai relevan dan relatif mudah diintegrasikan ke dalam media pembelajaran adalah QR Code yang memiliki tingkat fleksibilitas tinggi dalam penyajian berbagai informasi digital. Teknologi ini memungkinkan penyimpanan sekaligus akses terhadap beragam jenis konten, seperti audio, video, maupun teks penjelasan, secara cepat melalui perangkat seluler. Pemanfaatan QR Code dianggap praktis karena tidak memerlukan penggunaan aplikasi yang rumit serta dapat diterapkan secara luas baik oleh guru maupun peserta didik. Dalam pembelajaran Al-Qur'an, QR Code dapat digunakan untuk memuat audio tilawah yang benar, terjemahan ayat, tafsir singkat, serta penjelasan makna yang dapat membantu peserta didik memahami isi ayat secara lebih baik. Dengan adanya fasilitas tersebut, peserta didik memiliki kesempatan untuk mengakses materi pembelajaran Al-Qur'an secara lebih fleksibel tanpa dibatasi oleh waktu dan tempat.¹⁷

¹⁶ Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), "Indonesia's Internet Penetration Hits 79.5 Percent," *ANTARA News*, 2024, <https://en.antaranews.com/news/304593/indonesias-internet-penetration->

¹⁷ Sari Ailla Rosidah dan Ahmad Munjin Nasih, "Media Kartu Berbasis Quick Response Code (QR Code) untuk Pengenalan Bunyi Dasar Huruf Hijaiyah," *JoLLA: Journal of Language*,

Berbagai hasil penelitian mengungkapkan bahwa pemanfaatan teknologi QR Code dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam memberikan kontribusi positif terhadap kualitas pelaksanaan proses belajar. Kehadiran media berbasis QR Code mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan selaras dengan karakteristik peserta didik yang tumbuh di era digital. Melalui teknologi tersebut, peserta didik didorong untuk mengembangkan kemandirian belajar melalui eksplorasi materi yang tersimpan dalam kode yang tersedia. Selain itu, penggunaan QR Code juga memberikan kemudahan bagi guru dalam menyajikan materi pembelajaran secara lebih beragam tanpa bergantung sepenuhnya pada buku teks. Berbagai temuan menunjukkan bahwa media berbasis QR Code efektif dalam meningkatkan motivasi belajar, menumbuhkan kemandirian peserta didik, serta memperluas akses terhadap sumber belajar yang lebih variatif dan menarik.¹⁸

Penerapan teknologi QR Code pada media puzzle interaktif memiliki potensi untuk menghasilkan media pembelajaran yang bersifat multimodal. Melalui media tersebut, peserta didik tidak hanya berpartisipasi dalam aktivitas visual dan kinestetik ketika menyusun bagian-bagian puzzle, tetapi juga memperoleh pengalaman belajar melalui aspek auditori. Aktivitas pemindaian QR Code memungkinkan peserta didik mengakses dan mendengarkan audio tilawah beserta penjelasan makna ayat secara langsung. Kombinasi berbagai

Literature, and Arts 3, No. 8 (2023): 1217-1229, <https://doi.org/10.17977/um064v3i82023p1217-1229>

¹⁸ M. Nuzulul Ulum, Amri Saputra, dan Lutfiah Holifah Balkis, "Analisis Teknologi Quick Response (QR) Code dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Atas," *Advances in Education Journal* (2021), <https://journal.al-afif.org/index.php/aej/article/view/236>

modalitas belajar tersebut dapat membantu meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menyerap informasi sekaligus memperkuat daya ingat mereka. Dengan demikian, pembelajaran Al-Qur'an dapat berlangsung secara lebih menyeluruh dan memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi peserta didik.¹⁹

Kombinasi penggunaan QR Code dan media puzzle interaktif juga mendukung terwujudnya keseimbangan antara pembelajaran mandiri dan pembelajaran kolaboratif. Peserta didik dapat belajar secara individual dengan mengeksplorasi materi yang terdapat dalam QR Code sesuai dengan kecepatan dan gaya belajar masing-masing. Sementara itu, kegiatan menyusun puzzle secara berkelompok memberikan ruang terjadinya interaksi sosial antar peserta didik dalam proses pembelajaran. Aktivitas kolaboratif tersebut memiliki peran penting dalam mengembangkan keterampilan komunikasi, kemampuan bekerja sama, serta rasa tanggung jawab bersama dalam menyelesaikan tugas. Pendekatan ini dinilai sangat sesuai diterapkan pada jenjang sekolah dasar karena mampu mengoptimalkan perkembangan aspek sosial sekaligus akademik peserta didik secara bersamaan.²⁰

Di samping itu, pengembangan media inovatif berupa puzzle berbasis QR Code dianggap dapat menjawab kebutuhan pembelajaran Al-Qur'an yang lebih bermakna serta kontekstual. Media tersebut dirancang dengan

¹⁹ Rahmat Solihin, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Tahfidz Al-Qur'an di Sekolah Dasar," *Jurnal Asy-Syukriyyah* 21, No. 2 (2020): 154–163, <https://doi.org/10.36769/asy.v21i02.108>

²⁰ Liana, Trisya Sumiati, Yohanes Bahari, dan Warneri, "The Influence of Interactive Media Flashcards on the Process of Memorizing the Qur'an in Early Childhood," *Attractive: Innovative Education Journal* 6, No. 3 (2022), <https://doi.org/10.51278/aj.v6i3.1608>

mempertimbangkan karakteristik perkembangan peserta didik sekolah dasar yang membutuhkan pengalaman belajar yang konkret, interaktif, dan menyenangkan. Melalui integrasi unsur audio, visual, dan aktivitas manipulatif, peserta didik tidak hanya berfokus pada proses menghafal ayat, tetapi juga diarahkan untuk memahami maknanya secara bertahap. Keterlibatan berbagai indera dalam proses pembelajaran diyakini dapat memperkuat daya ingat sekaligus meningkatkan pemahaman konsep keagamaan secara lebih mendalam. Dengan demikian, penggunaan media puzzle berbasis QR Code berpotensi menjadikan pembelajaran Al-Qur'an lebih aktif, efektif, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi peserta didik.²¹

Kebaruan (*novelty*) dalam penelitian ini terletak pada pengembangan media pembelajaran berupa puzzle interaktif berbasis QR Code yang memadukan unsur visual, auditori, dan kinestetik dalam kegiatan pembelajaran tahfidz Al-Qur'an di tingkat sekolah dasar. Pada penelitian-penelitian sebelumnya, pemanfaatan media pembelajaran umumnya masih terbatas pada penggunaan media digital berbasis aplikasi atau media cetak konvensional yang diterapkan secara terpisah dan belum saling terintegrasi. Berbeda dengan hal tersebut, penelitian ini menggabungkan aktivitas manipulatif melalui penyusunan puzzle dengan pemanfaatan teknologi QR Code yang dapat diakses menggunakan perangkat digital. Integrasi kedua komponen tersebut memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memperoleh pengalaman

²¹ Aya Mamlu'ah, Ulva Badi' Rahmawati, dan Abdul Jalil, "Development of Tahsin Tahfidz Media Innovation 'Memo Qur'an' in Improving Reading Literacy and Digital Literacy of Students," *Ahlussunnah: Journal of Islamic Education* 4, No. 3 (2024), <https://doi.org/10.58485/jie.v4i3.396>

belajar yang bersifat multimodal, yang tidak hanya menitikberatkan pada hafalan secara verbal, tetapi juga mendukung pemahaman makna ayat melalui akses audio tilawah, terjemahan, serta penjelasan materi secara interaktif. Dengan demikian, penelitian ini menghadirkan pendekatan baru dalam pengembangan media pembelajaran Al-Qur'an yang lebih selaras dengan karakteristik perkembangan peserta didik sekolah dasar.

Secara teoritis, penelitian ini memberikan kontribusi dalam pengembangan kajian media pembelajaran Pendidikan Agama Islam, khususnya pada ranah pembelajaran tahfidz Al-Qur'an yang berbasis teknologi digital interaktif. Penelitian ini turut memperkuat penerapan teori pembelajaran konstruktivistik serta teori perkembangan kognitif Piaget yang menekankan pentingnya pengalaman belajar yang konkret dan aktivitas manipulatif bagi peserta didik usia sekolah dasar. Selain itu, penelitian ini juga memperluas kajian terkait integrasi teknologi QR Code dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang selama ini pemanfaatannya masih terbatas pada penyajian informasi sederhana. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat dikembangkan model pembelajaran tahfidz yang lebih inovatif, adaptif, serta relevan dengan perkembangan teknologi pendidikan pada masa sekarang.

Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif solusi bagi pendidik dalam mengembangkan media pembelajaran tahfidz Al-Qur'an yang lebih menarik sekaligus efektif. Penggunaan media puzzle berbasis QR Code dapat membantu guru menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, menyenangkan, serta berorientasi pada peserta didik. Selain itu,

media ini juga berpotensi meningkatkan motivasi belajar, memperkuat keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran, serta membantu penguasaan hafalan dan pemahaman makna ayat Al-Qur'an secara bertahap dan terstruktur. Bagi pihak sekolah, hasil penelitian ini dapat dijadikan rujukan dalam mengembangkan inovasi pembelajaran yang berbasis teknologi digital dengan tetap mempertimbangkan karakteristik perkembangan peserta didik sekolah dasar. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi praktis dalam mendukung transformasi pembelajaran Al-Qur'an agar menjadi lebih kontekstual, bermakna, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran masa kini.²²

Berdasarkan hasil pra-observasi yang dilaksanakan melalui kegiatan wawancara serta pengamatan langsung terhadap proses pembelajaran bersama Ustadzah Elza Apriani, S.Pd., Gr. pada tanggal 10 November 2025, diperoleh gambaran bahwa peserta didik kelas IV telah mengikuti kegiatan hafalan ayat secara teratur. Meskipun demikian, peserta didik masih menunjukkan kesulitan ketika diminta untuk menjelaskan makna maupun kandungan dari ayat yang telah dihafalkan. Temuan ini mengindikasikan bahwa proses pembelajaran Al-Qur'an yang berlangsung masih cenderung menitikberatkan pada pencapaian aspek hafalan, sementara integrasi pemahaman terhadap makna ayat belum terlaksana secara optimal dalam kegiatan pembelajaran.

Pembelajaran tahfidz Al-Qur'an di kelas tersebut juga masih didominasi oleh metode hafalan secara verbal dan pengulangan bacaan (muroja'ah) yang

²² Abdul Wahid, "Inovasi Media Pembelajaran Pendidikan Islam di Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 5, No. 6 (2021): 5230–5238, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1599>

belum didukung oleh penggunaan media pembelajaran interaktif yang dapat membantu peserta didik memahami isi kandungan ayat secara lebih mendalam. Selain itu, berdasarkan keterangan guru, peserta didik cenderung mudah merasa bosan apabila proses pembelajaran hanya dilakukan melalui metode muroja'ah konvensional yang bersifat berulang. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya keterlibatan aktif peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung, sehingga interaksi belajar menjadi kurang maksimal.²³

Data hasil evaluasi pembelajaran juga menunjukkan bahwa dari 20 peserta didik kelas IV, hanya 3 peserta didik atau sekitar 15% yang telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada aspek hafalan dan pemahaman ayat. Sementara itu, sebanyak 17 peserta didik atau sekitar 85% lainnya masih mengalami kesulitan dalam menghafal ayat secara lancar sekaligus memahami kandungan maknanya. Selain itu, nilai rata-rata kelas yang diperoleh masih berada di bawah standar ketuntasan yang telah ditetapkan oleh pihak sekolah.

Data tersebut diperoleh melalui pelaksanaan tes lisan hafalan Surah At-Tin ayat 1–8 serta tes pemahaman terhadap isi kandungan ayat. Adapun indikator penilaian yang digunakan mencakup ketepatan dalam membaca, kelancaran dalam menghafal, kemampuan menjelaskan arti ayat, serta keterampilan mengidentifikasi pesan-pesan moral yang terkandung dalam Surah At-Tin. Sementara itu, Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan oleh sekolah untuk mata pelajaran Pendidikan Agama Islam adalah sebesar 70. Hasil

²³ Ustadzah Elza Apriani, S.Pd., Gr. wawancara dan observasi kelas, SD IT Al-Qalam, 10 November 2025.

temuan ini menunjukkan bahwa pembelajaran tahfidz Al-Qur'an membutuhkan inovasi dalam penggunaan media pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, serta sesuai dengan karakteristik perkembangan peserta didik sekolah dasar. Oleh karena itu, pengembangan media puzzle berbasis QR Code dipandang sebagai salah satu alternatif solusi yang penting untuk meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan peserta didik, serta kemampuan hafalan dan pemahaman Al-Qur'an secara lebih optimal.²⁴

Di samping itu, guru juga mengemukakan bahwa keterbatasan penggunaan media pembelajaran yang bersifat interaktif turut menjadi salah satu faktor yang memengaruhi rendahnya keterlibatan aktif peserta didik. Proses pembelajaran yang belum didukung oleh media yang variatif dan berbasis teknologi cenderung membuat peserta didik kurang antusias serta lebih mudah mengalami kejenuhan. Kondisi tersebut menunjukkan adanya kebutuhan yang nyata terhadap pengembangan media pembelajaran Al-Qur'an yang lebih inovatif, konkret, dan relevan dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

Pemilihan materi Surah At-Tin ayat 1–8 didasarkan pada capaian pembelajaran Pendidikan Agama Islam kelas IV serta hasil diskusi bersama guru mata pelajaran yang mengungkapkan bahwa peserta didik masih mengalami kendala dalam proses menghafal ayat, memahami makna kandungan ayat, serta mengaitkan isi Surah At-Tin dengan kehidupan sehari-hari. Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan media pembelajaran yang mampu memfasilitasi proses

²⁴ Hasil observasi awal, SD IT Al-Qalam, 10 November 2025.

belajar secara lebih menarik, mudah diakses, serta sesuai dengan karakteristik perkembangan peserta didik sekolah dasar.

Berdasarkan uraian tersebut, pengembangan media puzzle interaktif berbasis QR Code pada ayat Al-Qur'an dipandang relevan untuk dikembangkan sekaligus diuji kelayakannya. Media ini dirancang dengan mengintegrasikan aktivitas manipulatif, pemanfaatan teknologi digital, serta pembelajaran Al-Qur'an secara terpadu dengan fokus pada peningkatan kemampuan hafalan dan pemahaman makna ayat peserta didik kelas IV SD IT Al-Qalam. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi baik secara teoretis maupun praktis dalam pengembangan pembelajaran Al-Qur'an yang lebih bermakna, interaktif, serta selaras dengan tuntutan pembelajaran di era digital.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Pembelajaran hafalan Al-Qur'an pada peserta didik kelas IV SD IT Al-Qalam masih cenderung menitikberatkan pada pengulangan lafaz dan belum terintegrasi secara optimal dengan pemahaman makna ayat.
2. Media pembelajaran Al-Qur'an yang digunakan belum sepenuhnya selaras dengan karakteristik perkembangan kognitif peserta didik sekolah dasar yang memerlukan aktivitas belajar yang bersifat konkret dan visual.

3. Pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran Al-Qur'an belum diintegrasikan secara sistematis dengan media pembelajaran berbasis permainan edukatif.
4. Keterbatasan penggunaan media interaktif berdampak pada belum optimalnya keterlibatan aktif serta motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran Al-Qur'an.
5. Pengembangan media puzzle interaktif berbasis QR Code yang secara khusus ditujukan untuk meningkatkan kemampuan hafalan serta pemahaman makna ayat Al-Qur'an pada peserta didik sekolah dasar masih tergolong terbatas.

C. Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah serta dapat dilaksanakan secara sistematis, maka diperlukan pembatasan masalah yang jelas. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) yang difokuskan pada pengembangan produk berupa media pembelajaran puzzle interaktif berbasis QR Code pada materi Surah At-Tin ayat 1–8 dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas IV SD IT Al-Qalam. Produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran yang mengombinasikan aktivitas penyusunan puzzle secara fisik dengan pemanfaatan QR Code yang memuat audio tilawah, terjemahan, serta penjelasan makna ayat, yang berfungsi sebagai sarana untuk mendukung kemampuan hafalan sekaligus pemahaman peserta didik terhadap kandungan ayat Al-Qur'an.

Pengembangan media dalam penelitian ini dibatasi pada aspek interaktivitas dasar yang relevan dengan tujuan pembelajaran, sehingga tidak mencakup pengembangan aplikasi digital mandiri maupun sistem berbasis perangkat lunak yang kompleks. Uji coba produk dilaksanakan secara terbatas pada peserta didik kelas IV SD IT Al-Qalam yang telah mengikuti pembelajaran Al-Qur'an secara rutin, dengan jumlah subjek yang disesuaikan dengan kebutuhan uji coba pengembangan.

Selain itu, tahapan pengembangan dalam penelitian ini juga dibatasi hingga pada proses uji validitas oleh ahli, uji kelayakan, serta uji keefektifan media dalam skala terbatas, sesuai dengan karakteristik penelitian dan pengembangan Borg & Gall level 3. Pembatasan ini dilakukan dengan mempertimbangkan keterbatasan waktu, biaya, sumber daya, serta kompleksitas dalam pengembangan produk, sehingga penelitian dapat dilaksanakan secara lebih optimal, terarah, dan tetap sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi serta batasan masalah yang telah dipaparkan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana tahapan pengembangan media pembelajaran berbasis QR Code pada materi Surah At-Tin ayat 1–8 untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV SD IT Al-Qalam?
2. Bagaimana tingkat validitas media pembelajaran berbasis QR Code yang dikembangkan?

3. Bagaimana tingkat kepraktisan media pembelajaran berbasis QR Code berdasarkan respons guru dan peserta didik pada uji coba terbatas?
4. Bagaimana tingkat kelayakan media pembelajaran berbasis QR Code yang telah dikembangkan?
5. Bagaimana tingkat efektivitas awal penggunaan media pembelajaran berbasis QR Code terhadap hasil belajar peserta didik?

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Al-Qur'an yang inovatif serta sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Secara lebih rinci, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan tahapan pengembangan media pembelajaran berbasis QR Code pada materi Surah At-Tin ayat 1–8 dalam rangka meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV SD IT Al-Qalam.
2. Mengetahui tingkat validitas media pembelajaran berbasis QR Code yang telah dikembangkan.
3. Mengetahui tingkat kepraktisan media pembelajaran berbasis QR Code berdasarkan respons guru dan peserta didik pada pelaksanaan uji coba terbatas.
4. Mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran berbasis QR Code yang dikembangkan.
5. Mengetahui tingkat efektivitas awal penggunaan media pembelajaran berbasis QR Code terhadap hasil belajar peserta didik.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Secara teoretis, penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi terhadap pengembangan kajian media pembelajaran Al-Qur'an yang berbasis teknologi serta permainan edukatif. Penelitian ini memperkaya khazanah literatur terkait integrasi antara media manipulatif dan teknologi digital dalam pembelajaran Al-Qur'an, sekaligus memperkuat penerapan teori perkembangan kognitif serta pendekatan pembelajaran konstruktivistik dalam konteks pendidikan Islam, khususnya pada jenjang sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat dimanfaatkan oleh guru sebagai alternatif media pembelajaran Al-Qur'an yang lebih inovatif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Bagi peserta didik, media pembelajaran yang dikembangkan diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar, memperkuat kemampuan hafalan, serta membantu pemahaman makna ayat Al-Qur'an secara lebih bermakna. Bagi pihak sekolah, penelitian ini dapat menjadi dukungan dalam pengembangan pembelajaran Al-Qur'an yang lebih adaptif terhadap perkembangan teknologi serta kebutuhan pembelajaran masa kini. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya dalam mengembangkan media pembelajaran Al-Qur'an melalui pendekatan *Research and Development (R&D)*.

G. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan dalam tesis ini disusun untuk memberikan gambaran yang terstruktur mengenai alur penelitian yang dilakukan. Bab I Pendahuluan mencakup uraian mengenai latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta sistematika pembahasan. Bab II Landasan Teori berisi kajian teori yang relevan dengan fokus penelitian, hasil penelitian terdahulu yang berkaitan, serta kerangka berpikir yang digunakan sebagai dasar dalam pengembangan media pembelajaran. Bab III Metode Penelitian menjelaskan pendekatan penelitian yang digunakan, yaitu *Research and Development* (R&D), model pengembangan yang diterapkan, lokasi dan subjek penelitian, teknik serta instrumen pengumpulan data, dan teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian. Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan memaparkan hasil proses pengembangan media pembelajaran, hasil validasi oleh para ahli, hasil uji coba produk, serta pembahasan temuan penelitian yang dikaitkan dengan teori-teori relevan dan penelitian terdahulu. Bab V Penutup memuat kesimpulan dari hasil penelitian, implikasi penelitian, keterbatasan penelitian, serta saran yang ditujukan untuk penelitian selanjutnya.