



Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Bergambar Berbasis *Qr Code* pada Mata Pelajaran PAI Materi Asma'ul Husna untuk Siswa kelas V SD/MI

Dharlinda Suri¹, Nurdin Hidayat², Dama Azzahra Putri³

^{1,2,3}STKIP PGRI Bandar Lampung

^{1*}dharlindasurii@gmail.com, ²nurdinstkipgribl@gmail.com,

³damaazahara2@gmail.com

Abstract: *The problems in this study are: 1) The unavailability of learning media, especially in Islamic Religious Education (PAI) subjects. 2) Educators focus on textbooks. 3) The teaching method is conventional. 4) There is no use of Qr Code-based Picture Card learning media, especially in Islamic Religious Education (PAI) subjects. This study aims to develop, test the feasibility, and the response of students and educators to the Qr Code-based Picture Card media for Islamic Religious Education subjects with the material Closer to the Names of Allah (Asma'ul Husna) for fifth-grade students of SD Negeri 1 Pinang Jaya. This study uses the ADDIE model with five stages, namely (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation). The Qr Code-based picture card media was validated by material experts, media experts and linguists. Then the revised Qr Code-based picture card media was tested to determine the responses of educators and students. The results of the validation by material experts obtained an average score of 92%, the results of the validation by media experts with an average score of 96%, while the results of the validation by linguists with an average score of 98%. From the three expert validators, the Qr Code-based picture card media with the interpretation criteria is "very feasible". The educator's response obtained an average score of 95%, and the student's response obtained an average score of 92% with the interpretation criteria "very interesting". The development of the Qr Code-based Picture Card media for the PAI subject with the material Closer to the Names of Allah (Asma'ul Husna) for grade V elementary school students using the Research and Development (R&D) research method, it can be concluded that the use of the Qr Code-based Picture Card media for the PAI subject with the material Closer to the Names of Allah (Asma'ul Husna) is very feasible and effective to use as a learning medium.*

Keyword: *Development, Qr Code-based Picture Cards, Asma'ul Husna*

PENDAHULUAN

Pendidikan Agama Islam (PAI) merupakan mata pelajaran yang berperan penting dalam pembentukan karakter dan moral peserta didik. Pada jenjang sekolah dasar, materi Asma'ul Husna memiliki kontribusi signifikan

dalam menanamkan pemahaman tentang sifat-sifat Allah Swt. serta penguatan keimanan peserta didik. Namun demikian, hasil belajar peserta didik pada materi ini masih perlu ditingkatkan.

Ridho (2022: 713) mendefinisikan hasil belajar sebagai perubahan perilaku yang dapat diukur dalam bentuk pengetahuan, keterampilan, dan sikap setelah peserta didik mengikuti proses pembelajaran dan dinilai melalui tes. Hasil belajar PAI tidak hanya mencerminkan penguasaan konsep keagamaan, tetapi juga kemampuan peserta didik dalam menginternalisasi dan mengamalkan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Peserta didik yang memiliki hasil belajar PAI yang baik cenderung menunjukkan sikap toleransi, empati, dan tanggung jawab sosial yang lebih tinggi.

Hidayat (2022: 4911) menyatakan bahwa perkembangan anak tidak selalu berjalan sesuai tahap perkembangan yang seharusnya. Kondisi ini dapat dipengaruhi oleh lingkungan pergaulan maupun kurangnya perhatian orang tua terhadap perkembangan anak. Oleh karena itu, pendidik perlu menerapkan strategi pembelajaran yang mampu menanamkan nilai karakter secara menarik dan kontekstual.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah melalui pemanfaatan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian, minat, dan motivasi belajar peserta didik. Media kartu bergambar berbasis QR Code memungkinkan integrasi antara media visual dan teknologi digital sehingga informasi dapat disajikan secara lebih interaktif.

Media pembelajaran kreatif diketahui mampu meningkatkan minat belajar peserta didik. Kartu bergambar berbasis QR Code merupakan inovasi media yang memadukan kartu visual dengan teknologi pemindaian sehingga peserta didik dapat mengakses materi secara lebih menarik dan interaktif. Dengan demikian, media ini berpotensi meningkatkan keterlibatan dan pemahaman peserta didik terhadap materi PAI.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V SD Negeri 1 Pinang Jaya diketahui bahwa pembelajaran PAI masih didominasi penggunaan buku teks dan metode ceramah. Selain itu, belum tersedia media pembelajaran berbasis teknologi pada mata pelajaran PAI, khususnya media kartu bergambar berbasis QR Code. Kondisi ini menyebabkan pembelajaran kurang menarik dan berdampak pada rendahnya motivasi belajar peserta didik.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran kartu bergambar berbasis QR Code pada materi Asma'ul Husna untuk siswa kelas V SD Negeri 1 Pinang Jaya Tahun Pelajaran 2024/2025.

Media pembelajaran didefinisikan sebagai alat bantu yang digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran sehingga terjadi komunikasi antara

guru dan peserta didik (Syarifuddin, 2022: 10). Daryanto dalam Safitri dkk. (2023: 2–3) menyatakan bahwa media pembelajaran mencakup segala unsur yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian dan emosi peserta didik. Berdasarkan pendapat tersebut, media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai strategi pembelajaran yang efektif dalam mencapai tujuan belajar.

Pendidikan Agama Islam merupakan usaha sadar untuk membimbing peserta didik agar memahami, menghayati, dan mengamalkan ajaran Islam dalam kehidupan sehari-hari (Musya'Adah, 2018: 12). Zakiah Daradjat (dalam Anggraini, 2019) menegaskan bahwa pendidikan Islam bertujuan membentuk manusia yang beriman dan bertakwa melalui pemahaman ajaran Islam secara menyeluruh.

Asma'ul Husna berasal dari kata *al-asmā* (nama-nama) dan *al-husnā* (yang terbaik), yang berarti nama-nama Allah yang indah (Shihab, 1998: 34). Pengetahuan tentang Asma'ul Husna dapat meningkatkan keimanan dan pemahaman manusia terhadap sifat-sifat Allah Swt. (Anton et al., 2024: 530).

Kartu bergambar berbasis QR Code merupakan media kartu visual yang dimodifikasi dengan penambahan QR Code sehingga dapat dipindai untuk mengakses materi digital (Syamsiah D et al., 2023: 03). Jannah (2017: 171) menyatakan bahwa kartu bergambar merupakan media visual yang efektif membantu peserta didik memahami konsep. Dengan demikian, kartu bergambar berbasis QR Code merupakan media pembelajaran yang memadukan unsur visual dan teknologi digital untuk meningkatkan keterlibatan belajar peserta didik.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Metode R&D merupakan pendekatan penelitian yang bertujuan menghasilkan produk tertentu serta menguji efektivitasnya (Sugiyono, 2014: 297). Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE yang terdiri atas lima tahap, yaitu:

1. Analysis (analisis),
2. Design (desain),
3. Development (pengembangan),
4. Implementation (implementasi), dan
5. Evaluation (evaluasi).

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi wawancara, angket, dan dokumentasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap Analisis

Pada tahap analisis, peneliti melakukan observasi dan wawancara dengan guru kelas V SD Negeri 1 Pinang Jaya untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran. Hasil analisis menunjukkan bahwa:

1. Kurikulum yang digunakan adalah Kurikulum Merdeka pada kelas V.
2. Pembelajaran PAI masih didominasi penggunaan buku teks dan belum memanfaatkan media pembelajaran variatif.
3. Ketersediaan media pembelajaran di sekolah masih terbatas.
4. Peserta didik telah memiliki pengetahuan dasar tentang Asma'ul Husna, namun pemahamannya belum mendalam.

Berdasarkan temuan tersebut, diperlukan pengembangan media pembelajaran kartu bergambar berbasis QR Code untuk meningkatkan pemahaman peserta didik.

Tahap Desain

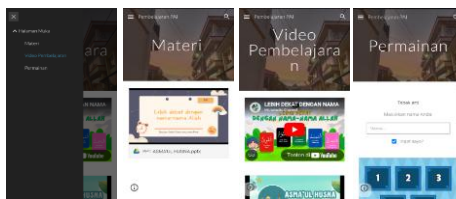
Pada tahap desain, media dirancang dalam bentuk kartu bergambar yang memuat ilustrasi dan QR Code yang terhubung dengan materi digital. Setiap kartu memuat nama Asma'ul Husna yang berbeda sehingga peserta didik dapat mempelajari materi secara bertahap dan interaktif. Berikut adalah desain Media Pembelajaran Kartu Bergambar berbasis *Qr Code*.



Gambar 1
Bagian depan dan belakang



Gambar 2.
Bagian dalam (isi) tampilan awal



Gambar 3.
Bagian dalam (isi) Media Kartu Bergambar berbasis *Qr Code*

Tahap Pengembangan

Media kartu bergambar berbasis QR Code divalidasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Pada tahap pengembangan (*Development*) media media Kartu Bergambar berbasis *Qr Code* akan divalidasi oleh dosen ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Berikut sajian hasil validasi dalam bentuk tabel yaitu:

1. Validasi Ahli Media

Hasil validasi ahli media disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Media

Indikator/Aspek Penilaian	Alternatif Penilaian			Kriteria
	R	SM	$\frac{R}{SM} \times 100\%$	
Desain Visual	10	10	100%	Sangat Layak
Keterbacaan	10	10	100%	Sangat Layak
Kesesuaian Media dengan Tujuan	9	10	90%	Sangat Layak
Keterlibatan Siswa	10	10	100%	Sangat Layak
Fungsionalitas	10	10	90%	Sangat Layak
Jumlah	58	60		
Validitas			96%	
Kriteria Interpretasi				Sangat Layak

Sumber: Pengolahan Data Penelitian 2025

Berdasarkan hasil validasi oleh dosen ahli media untuk kelayakan media Kartu Bergambar berbasis *Qr Code*. Dapat diketahui bahwa validitas ahli memperoleh nilai sebagai berikut; pada aspek desain visual diperoleh dengan hasil persentase 100%, pada aspek keterbacaan diperoleh hasil 100%, pada aspek interaktivitas diperoleh 90%, pada aspek kesesuaian media dengan tujuan diperoleh dengan hasil 100%, pada aspek keterlibatan siswa diperoleh hasil 100%, pada aspek fungsionalitas diperoleh hasil 90% dan diperoleh hasil rata-rata ahli media adalah 96%, hal ini termasuk kedalam kategori “Sangat Layak” untuk diujicobakan dilapangan tanpa revisi.

2. Validasi Ahli Materi

Hasil validasi ahli materi disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Materi

Indikator/Aspek Penilaian	Alternatif Penilaian			Kriteria
	R	SM	$\frac{R}{SM} \times 100\%$	
Kesesuaian Konten	10	10	100%	Sangat Layak
Keakuratan Informasi	8	10	80%	Layak
Kedalaman Materi	8	10	80%	Layak
Keterkaitan dengan Kurikulum	10	10	100%	Sangat Layak
Relevansi dengan Kebutuhan Siswa	10	10	100%	Sangat Layak
Kejelasan Penyampaian Materi	9	10	90%	Sangat Layak

Jumlah	55	60	
Validitas			92%
Kriteria Interpretasi			Sangat Layak

Sumber: Pengolahan Data Penelitian 2025

Berdasarkan hasil validasi oleh dosen ahli media untuk kelayakan media Kartu Bergambar berbasis *Qr Code*. Dapat diketahui bahwa validitas ahli materi memperoleh nilai sebagai berikut; pada aspek kesesuaian konten diperoleh dengan hasil persentase 100%, pada aspek keakuratan informasi diperoleh hasil 80%, pada aspek kedalaman materi diperoleh 80%, pada aspek keterkaitan dengan kurikulum diperoleh dengan hasil 100%, pada aspek relevansi dengan kebutuhan siswa diperoleh hasil 100%, pada aspek kejelasan penyampaian materi diperoleh hasil 90%. dan diperoleh hasil rata-rata ahli materi adalah 92%, hal ini termasuk kedalam kategori “Sangat Layak” untuk diujicobakan dilapangan tanpa revisi.

3. Validasi Ahli Bahasa

Hasil validasi ahli bahasa disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Bahasa

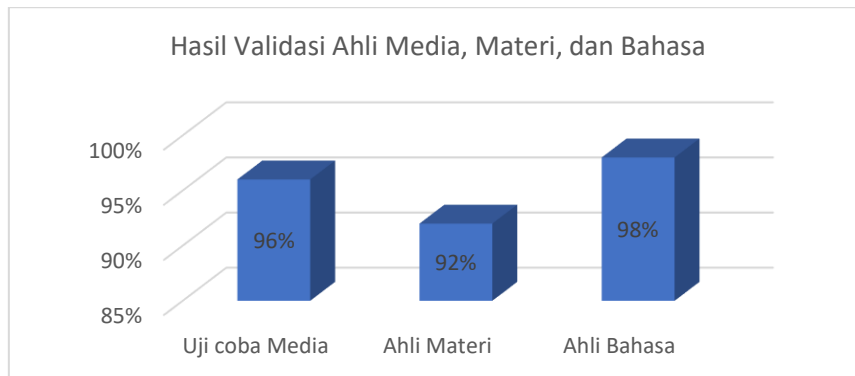
Indikator/Aspek Penilaian	Alternatif Penilaian			Kriteria
	R	SM	$\frac{R}{SM} 100\%$	
Kesesuaian Bahasa	10	10	100%	Sangat Layak
Gramatika dan Ejaan	9	10	90%	Sangat Layak
Komunikatif	10	10	100%	Sangat Layak
Kejelasan Informasi	10	10	100%	Sangat Layak
Daya Tarik Visual	10	10	100%	Sangat Layak
Kemudahan Akses <i>Qr Code</i>	10	10	100%	Sangat Layak
Jumlah	58	60		
Validitas			98%	
Kriteria Interpretasi				Sangat Layak

Sumber: Pengolahan Data Penelitian 2025

Berdasarkan hasil validasi oleh dosen ahli bahasa untuk kelayakan media Kartu Bergambar berbasis *Qr Code*. Dapat diketahui bahwa validitas ahli memperoleh nilai sebagai berikut; pada aspek kesesuaian bahasa diperoleh dengan hasil persentase 100%, pada aspek gramatika dan ejaan diperoleh hasil 90%, pada aspek kejelasan informasi diperoleh 100%, pada aspek keselarasan dengan materi diperoleh dengan hasil 100%, pada aspek daya tarik visual diperoleh hasil 100%, pada aspek kemudahan akses *Qr Code* diperoleh hasil 100% dan diperoleh hasil rata-rata ahli bahasa adalah 98%, hal ini termasuk kedalam kategori “Sangat Layak” untuk diujicobakan dilapangan dengan perbaikan dan beberapa saran sebagai masukan yang diberikan oleh

validator bahasa terkait perbaikan produk ini mencakup penyempurnaan penggunaan tanda baca, letak huruf dan tambahan tampilan pada materi.

Setelah mendapatkan hasil penilaian dari masing-masing ahli materi dan ahli media, maka akan didapatkan grafik perbandingan penilaian dan perbandingan tersebut dapat dilihat dari gambar berikut ini:



Gambar 1.

Diagram Hasil Penilaian Validator Ahli Media, Ahli Materi, dan Ahli Bahasa

Tahap selanjutnya yaitu tahap implementasi dengan melakukan uji coba media pembelajaran media Kartu Bergambar berbasis *Qr Code*.

1. Uji Coba Kelompok Kecil

Untuk menguji kemenarikan produk perlu dilakukan uji coba kelompok kecil yang dilakukan oleh 2 kelompok yang tiap kelompok berisikan 5 orang, jadi jumlah peserta didik sebanyak 10 peserta didik yang diujicobakan. Setelah hasil uji coba penggunaan media pembelajaran Kartu Bergambar berbasis *Qr Code* diterapkan di kelas pada pembelajaran pendidikan agama Islam, peserta didik diminta untuk melihat media dan memberikan respon terhadap media yang di dapatkan. Nilai rata rata yang diperoleh sebesar 87% dengan kriteria interpretasi yang dicapai "Sangat Baik". Media Kartu Bergambar berbasis *Qr Code* yang dikembangkan peneliti mempunyai kriteria yang sangat baik digunakan sebagai media dalam kegiatan pembelajaran pendidikan agama Islam pada materi lebih dekat dengan nama-nama Allah untuk peserta didik kelas V SD/MI.

2. Uji Coba Kelompok Besar

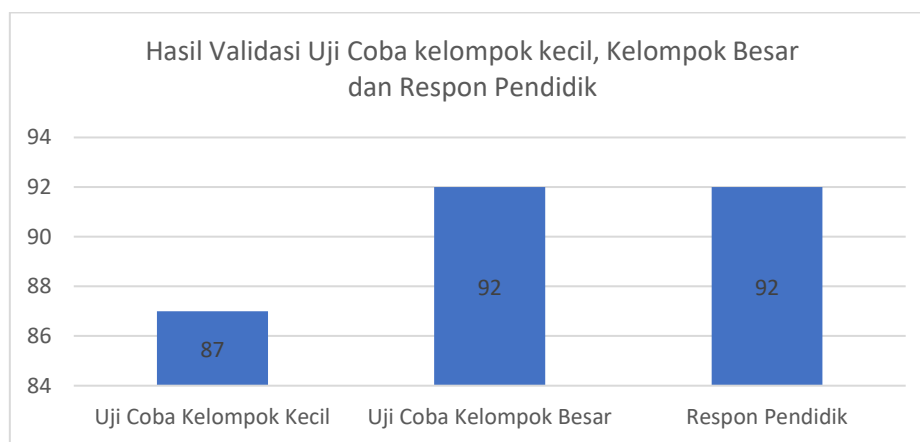
Uji coba kelompok besar dilakukan kepada seluruh peserta didik di kelas V B yang berjumlah 28 orang di SD Negeri 1 Pinang Jaya. Pemberian respon peserta didik pada uji coba kelompok besar ini dilakukan pada ahli uji coba produk dengan dilakukan penyebaran angket kepada peserta didik. Tujuannya untuk mengetahui respon peserta didik terhadap kemenarikan media Kartu Bergambar berbasis *Qr Code*. Respon yang didapatkan terhadap

media Kartu Bergambar berbasis *Qr Code* memperoleh hasil nilai rata-rata yang dicapai yaitu 92% dengan kriteria "Sangat Baik".

3. Respon Pendidik

Setelah peneliti melakukan uji coba lapangan, selanjutnya produk diuji kembali untuk memperoleh respon dari pendidik terhadap media Kartu Bergambar berbasis *Qr Code* yang telah dikembangkan. Hasil rata-rata respon pendidik terhadap produk ini mencapai 95%, dengan kategori interpretasi "Sangat Baik". Beberapa masukan yang diberikan oleh Bapak Poniman, S.Pd, selaku guru kelas V B, menyatakan bahwa beliau sangat mengapresiasi produk media pembelajaran Kartu Bergambar berbasis *Qr Code*. Menurut beliau, media ini sangat memberikan pengaruh yang positif kepada peserta didik terutama pada tingkat keingintahuan dan motivasi dalam mengikuti pembelajaran.

Setelah mendapatkan hasil dari respon pendidik, uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan peneliti memperoleh kriteria menarik yang cukup tinggi, sehingga dapat kita bandingkan penilaian yang diperoleh dalam bentuk grafik. Berikut diagram hasil uji coba kelompok kecil, uji coba kelompok besar, dan respon pendidik:



Gambar 2.

Diagram Perbandingan Hasil Uji Coba Kelompok Kecil, Uji Kelompok Besar, dan Respon Pendidik

Kajian Produk Akhir

Berdasarkan tahap analisis ada beberapa hasil analisis yaitu analisis kurikulum, analisis peran pendidik, analisis sarana dan prasarana, dan analisis peserta didik. Berdasarkan temuan tersebut, diperlukan adanya inovasi media pembelajaran untuk mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, dikembangkan media pembelajaran berbasis Kartu Bergambar berbasis *Qr Code*, yang memuat berbagai jenis soal seperti soal bergambar, soal dalam bentuk permainan, soal dalam permainan

berbentuk kelompok, dan media yang berbentuk fisik juga digital yang dirancang untuk melatih keterampilan berpikir kritis peserta didik meningkatkan motivasi peserta didik dalam memahami tiap-tiap nama Asmaul Husna.

Berdasarkan temuan tersebut, diperlukan adanya inovasi media pembelajaran untuk mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, dikembangkan media pembelajaran berbasis Kartu Bergambar berbasis *Qr Code*, yang memuat berbagai jenis soal seperti soal bergambar, soal dalam bentuk permainan, soal dalam permainan berbentuk kelompok.

Setelah melalui tahap analisis, penelitian dilanjutkan pada tahap perancangan (*design*). Pada tahap ini, Media Kartu Bergambar berbasis *Qr Code* dirancang berdasarkan tiga aspek utama dalam desain, yaitu: (1) estetika, desain visual yang menarik dan sesuai dengan identitas judul materi. Ini mencakup pemilihan warna, tipografi, dan elemen grafis yang selaras; (2) fungsionalitas, kartu harus mudah digunakan oleh peserta didik dan kode *Qr* yang mudah diizinkan. Penempatan *Qr Code* harus strategis agar tidak mengganggu elemen desain lainnya; dan (3) keterbacaan, informasi yang tercetak di kartu maupun yang tertera pada isi dari *Qr Code* harus jelas dan mudah dibaca.

Tahap selanjutnya dalam penelitian ini adalah tahap *development* (pengembangan). Pada tahap ini, dilakukan proses pengembangan media pembelajaran Kaartu Bergambar berbasis *Qr Code* yang dirancang untuk mendukung kegiatan pembelajaran, khususnya pada materi Pendidikan Agama Islam (PAI) mengenai Asmaul Husna. Media yang telah dikembangkan kemudian dievaluasi oleh validator ahli, baik dari segi isi maupun tampilan media. Proses validasi ini bertujuan untuk memperoleh masukan dan saran yang konstruktif sebagai dasar perbaikan produk.

SIMPULAN

Pengembangan media kartu bergambar berbasis QR Code pada materi Asma'ul Husna untuk siswa kelas V SD Negeri 1 Pinang Jaya dilakukan menggunakan model ADDIE. Hasil validasi ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa menunjukkan kriteria "sangat layak". Respons pendidik dan peserta didik juga menunjukkan kriteria "sangat menarik". Dengan demikian, media kartu bergambar berbasis QR Code dinyatakan layak dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran PAI di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

Anton, A., PK, A. D. S., Suryanto, D. H., Khopipah, H., Azzahra, N., & Anggita, Y. (2024). Pengamalan asmaul-husna dan bersujud sebagai bagian dari

- ibadah kepada Allah SWT. *Jurnal Intelek dan Cendekiawan Nusantara*, 1(1), 527–535.
- Daryanto. (2010). *Media pembelajaran*. Yogyakarta, Indonesia: Gava Media.
- Hidayat, N., Tanod, M. J., & Prayogi, F. (2022). Manajemen pengembangan sekolah dasar berbasis pendidikan karakter. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 4910–4918.
- Jannah, M., & Hasmawati, H. (2017). Penggunaan media kartu bergambar dalam keterampilan menulis karangan sederhana bahasa Jerman siswa kelas XI IPS SMA Negeri 1 Segeri Kabupaten Pangkep. *Eralingua: Jurnal Pendidikan Bahasa Asing dan Sastra*, 1(1), 12–17.
- Juwantara, R. A. (2022). Peningkatan aktivitas dan hasil belajar IPA melalui model pembelajaran snowball throwing pada siswa kelas IV di SDN 12 Kedondong tahun ajaran 2021/2022. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar STKIP PGRI Bandar Lampung*. Retrieved from <http://eskrispi.stkipgribl.ac.id/>
- Musya'Adah, U. (2020). Peran penting pendidikan agama Islam di sekolah dasar. *Aulada: Jurnal Pendidikan dan Perkembangan Anak*, 2(1), 9–27.
- Nasri, S. H. (2024). Penggunaan media kartu bergambar berbasis QR code untuk meningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia pada siswa kelas V di SD Negeri 35 Sangtempe Kecamatan Curio Kabupaten Enrekang. [Unpublished manuscript].
- Shihab, M. Q. (1998). *Menyingkap tabir Ilahi: Asma al-husna dalam perspektif Al-Qur'an*. Jakarta, Indonesia: Lentera Hati.
- Sugiyono. (2016). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung, Indonesia: Alfabeta.
- Surya, A. F. (2019). Pengembangan pendidikan agama Islam dalam masyarakat multikultural. *Al-Tarbawi Al-Haditsah: Jurnal Pendidikan Islam*, 4(2).
- Syarifuddin, M. P., & Utari, E. D. (2022). *Media pembelajaran (dari masa konvensional hingga masa digital)*. Bening Media Publishing.