



PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF TAYAMMUM: MATCH PAIRS UNTUK SISWA SISWI SMP

Auliya Khairina¹, Jasiah²

Universitas Islam Negeri Palangkaraya^{1,2}

auliakhairina12@gmail.com¹, jasiah@iain-palangkaraya.ac.id²

Abstract

This study aims to develop an interactive game-based learning media, "Match Pairs," for tayammum (clear rituals) for junior high school students. This media was designed using the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) development model to improve student understanding and engagement in learning tayammum procedures. The analysis phase was conducted by identifying student needs and the applicable curriculum. In the design phase, the media was designed with engaging elements that align with the characteristics of junior high school students. The development phase involved creating the media using the Wordwall.net platform, while the implementation phase involved limited classroom trials. Evaluation was conducted through feedback from teachers and students to determine the media's effectiveness. The results showed that this learning media was effective in improving students' understanding of tayammum and increasing their motivation and engagement in the learning process.

Keywords: *Learning Media, Tayammum, Match Pairs, ADDIE, Junior High School Students*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis permainan "Match Pairs" untuk materi tayamum pada siswa-siswi SMP. Media ini dirancang menggunakan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) untuk meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa dalam mempelajari tata cara tayamum. Tahap analisis dilakukan dengan mengidentifikasi kebutuhan siswa dan kurikulum yang berlaku. Pada tahap desain, media dirancang dengan elemen-elemen yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa SMP. Tahap pengembangan melibatkan pembuatan media menggunakan platform Wordwall.net, sedangkan tahap implementasi dilakukan dengan uji coba terbatas di kelas. Evaluasi dilakukan melalui umpan balik dari guru dan siswa untuk mengetahui efektivitas media. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran ini efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang tayamum, serta meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran, Tayamum, Match Pairs, ADDIE, Siswa SMP*

PENDAHULUAN

Pendidikan agama Islam pada tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP) memiliki peranan yang sangat strategis dalam membentuk karakter, moral, dan pemahaman keagamaan siswa. (Kana et al., 2022) Materi agama tidak hanya bersifat teoretis, tetapi juga aplikatif, sehingga siswa dituntut untuk memahami konsep sekaligus mampu melaksanakan ibadah dengan benar. Salah satu materi yang cukup menantang bagi siswa SMP adalah tata cara tayamum, yaitu wudhu yang dilakukan tanpa air ketika air tidak tersedia atau penggunaannya membahayakan kesehatan. (Ickhamal Suryadinata, 2021) Materi ini sering dianggap abstrak karena prosedur dan langkah-langkahnya harus dipahami secara runtut dan tepat. Siswa yang hanya diajarkan dengan metode ceramah atau membaca buku teks cenderung mengalami kesulitan memahami konsep, urutan langkah, dan niat yang benar dalam

tayamum. Kondisi ini menyebabkan pembelajaran agama Islam menjadi kurang menarik, motivasi belajar menurun, dan pemahaman siswa terhadap ibadah tayamum tidak optimal.(Tirtoni & Kurniawan., 2022)

Permasalahan tersebut mendorong perlunya pendekatan pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif. Salah satu solusi yang efektif adalah melalui penggunaan media pembelajaran berbasis permainan edukatif. Permainan seperti "Match Pairs" menawarkan pendekatan pembelajaran aktif yang memadukan elemen visual, interaksi, dan tantangan kognitif.(Maulana & Murtadlo., 2024) Dengan metode ini, siswa diajak untuk mencocokkan pasangan kartu yang berisi gambar dan deskripsi langkah-langkah tayamum, sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak monoton. Pendekatan ini juga mendorong siswa untuk berpikir kritis, mengingat materi, dan memahami konsep secara lebih mendalam.(Zaeni, 2025) Selain itu, media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan keterlibatan siswa, membantu mereka belajar secara kolaboratif, dan menumbuhkan rasa percaya diri ketika mampu menyelesaikan permainan dengan benar.(Ratnasari, 2025)

Dalam pengembangan media pembelajaran, pemilihan model yang tepat sangat penting agar hasilnya efektif dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Model ADDIE dipilih karena merupakan kerangka kerja yang sistematis, terstruktur, dan telah terbukti efektif dalam berbagai konteks pendidikan.(Masykuri, 2025) Model ini terdiri dari lima tahap, yaitu:

1. **Analysis (Analisis):** Tahap awal ini bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan belajar siswa, kesulitan yang mereka hadapi dalam memahami materi tayamum, serta tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Analisis ini juga mencakup pengumpulan informasi mengenai karakteristik siswa, tingkat literasi digital, dan kondisi sarana-prasarana yang tersedia di sekolah.(Handayani, 2025)
2. **Design (Desain):** Berdasarkan hasil analisis, media pembelajaran dirancang dengan memperhatikan karakteristik siswa SMP, seperti kemampuan kognitif, minat belajar, dan daya tarik visual. Tahap desain mencakup pemilihan elemen visual, teks, warna, interaksi, dan tingkat kesulitan permainan. Desain yang baik diharapkan mampu memfasilitasi siswa dalam memahami prosedur tayamum secara runtut dan menyenangkan.(Hidayat et al., 2021)
3. **Development (Pengembangan):** Pada tahap ini, rancangan media diimplementasikan menjadi produk nyata. Media pembelajaran "Match Pairs" dikembangkan menggunakan platform digital, seperti Wordwall.net, yang memungkinkan pembuatan permainan interaktif secara online.(Anafi et al., 2021) Setiap pasangan kartu berisi kombinasi gambar dan teks yang menggambarkan langkah-langkah tayamum, sehingga siswa dapat belajar sambil bermain.(Akso, 2024)
4. **Implementation (Implementasi):** Media yang telah dikembangkan diuji coba di kelas dengan melibatkan siswa sebagai pengguna utama. Siswa diberi kesempatan untuk menggunakan media secara individu maupun kelompok, serta menyelesaikan permainan sesuai aturan yang ditetapkan. Tahap ini bertujuan untuk mengamati interaksi siswa dengan media, tingkat keterlibatan, serta efektivitas media dalam meningkatkan pemahaman materi.(Prambayu & Muryandari.,2025)
5. **Evaluation (Evaluasi):** Tahap evaluasi dilakukan untuk menilai kualitas dan efektivitas media pembelajaran. Umpan balik dikumpulkan dari siswa dan guru melalui observasi, angket, dan wawancara. Hasil evaluasi digunakan untuk memperbaiki media, menyempurnakan desain, dan memastikan media dapat digunakan secara optimal pada pembelajaran selanjutnya.(Latip, 2022)

Dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis permainan "Match Pairs", diharapkan siswa SMP tidak hanya memahami prosedur tayamum secara teori, tetapi juga mampu mengingat dan menerapkannya dengan benar. Media ini menjadi alternatif pembelajaran yang menarik, meningkatkan motivasi belajar, menumbuhkan keterampilan berpikir kritis, dan membantu siswa membangun kompetensi keagamaan yang aplikatif. Selain itu, pengembangan media

menggunakan model ADDIE menjamin proses pembelajaran berjalan secara sistematis, terukur, dan dapat dievaluasi secara komprehensif (Fithria, 2025).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan model ADDIE sebagai kerangka pengembangan media pembelajaran. Pendekatan R&D dipilih karena memungkinkan peneliti untuk tidak hanya merancang dan membuat media, tetapi juga menguji keefektifannya secara sistematis. Model ADDIE diterapkan melalui lima tahap, yaitu Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi, sehingga setiap proses pengembangan media memiliki dasar yang jelas dan terukur. (Ade Rahayu, 2025) Tahap Analisis dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan belajar siswa kelas VII SMP, kesulitan yang mereka hadapi dalam memahami materi tayamum, serta tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Pada tahap Desain, media "Match Pairs" dirancang sesuai karakteristik siswa, dengan memperhatikan unsur visual, teks, interaksi, dan tingkat kesulitan permainan agar dapat memfasilitasi pembelajaran yang efektif dan menarik. Tahap Pengembangan mencakup pembuatan media berbasis digital melalui platform Wordwall, yang memungkinkan integrasi antara gambar dan teks langkah-langkah tayamum dalam bentuk pasangan kartu interaktif. (Dynasty, 2024)

Tahap Implementasi dilakukan dengan menguji media pada siswa kelas VII SMP di lingkungan sekolah, baik secara individual maupun kelompok, untuk melihat respons, keterlibatan, dan pemahaman mereka terhadap materi tayamum. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi langsung, wawancara dengan siswa dan guru, serta angket yang dirancang khusus untuk menilai aspek kepraktisan, keterlibatan, dan pemahaman materi. (Awaliyah, 2018) Observasi bertujuan menilai interaksi siswa dengan media dan cara mereka menyelesaikan permainan, sementara wawancara memberikan informasi kualitatif mengenai pengalaman belajar siswa dan kesan mereka terhadap media. Angket digunakan untuk mengukur efektivitas media secara kuantitatif, termasuk peningkatan motivasi, pemahaman konsep tayamum, dan minat belajar siswa. Tahap Evaluasi kemudian dilakukan untuk menganalisis data yang diperoleh, mengevaluasi kekuatan dan kelemahan media, serta menyusun rekomendasi perbaikan agar media pembelajaran lebih optimal dan dapat digunakan secara berkelanjutan di kelas. (Umami & Indrawati, 2025)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap 1: Analysis (Analisis)

Tahap analisis merupakan langkah awal yang sangat penting dalam pengembangan media pembelajaran, karena menentukan arah dan fokus seluruh proses pengembangan. Pada tahap ini, peneliti melakukan identifikasi mendalam terkait kebutuhan siswa kelas VII SMP, khususnya pada materi tayamum. (Ro'iyah, 2024) Observasi di kelas dan wawancara dengan guru menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam memahami urutan langkah tayamum, termasuk niat, membersihkan anggota tubuh dengan debu, dan gerakan bersuci yang benar. Kesulitan ini diperparah oleh metode pembelajaran konvensional seperti ceramah dan buku teks yang dianggap monoton serta kurang menarik oleh siswa, sehingga motivasi belajar mereka cenderung rendah. (Aulia et al., 2024)

Selain itu, analisis juga meninjau kurikulum yang berlaku untuk memastikan media pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan kompetensi dasar dan indikator pencapaian yang ditetapkan. Materi tayamum dipilih karena termasuk salah satu kompetensi penting dalam Pendidikan Agama Islam di tingkat SMP, namun sering dianggap abstrak oleh siswa. Dengan memahami konteks kurikulum, peneliti dapat menyesuaikan konten media agar relevan dan sesuai dengan standar pembelajaran yang diharapkan. Analisis ini juga membantu memastikan bahwa tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif melalui media yang dikembangkan.

Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa lebih mudah memahami materi melalui visualisasi dan interaksi langsung, dibandingkan hanya membaca atau mendengarkan penjelasan. Berdasarkan temuan ini, peneliti menyimpulkan bahwa dibutuhkan media pembelajaran yang interaktif dan

menyenangkan untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman siswa. Media tersebut harus mampu menghadirkan proses belajar yang aktif dan menstimulasi minat siswa agar lebih tertarik pada materi tayamum. (Widya et al., 2025)

Selain aspek motivasional, analisis juga mempertimbangkan karakteristik kognitif dan psikologis siswa SMP, termasuk kemampuan mereka dalam menerima informasi visual, pemahaman langkah demi langkah, dan kapasitas untuk mengingat urutan proses. Karakteristik ini penting untuk menentukan tingkat kesulitan media, jenis visual yang digunakan, serta cara interaksi dalam permainan edukatif. Analisis ini memastikan bahwa media yang dikembangkan dapat diterima dan dimanfaatkan secara maksimal oleh siswa.

Dengan hasil analisis yang komprehensif, tahap ini menjadi fondasi yang kuat untuk tahap desain. Semua data yang diperoleh termasuk kesulitan siswa, kebutuhan motivasional, serta karakteristik kognitif digunakan sebagai acuan dalam merancang media pembelajaran yang efektif dan menarik. Tahap analisis memastikan bahwa setiap langkah selanjutnya dalam pengembangan media tidak hanya berdasarkan asumsi, tetapi sesuai dengan kondisi nyata di kelas dan kebutuhan belajar siswa.

Tahap 2: Design (Desain)

Tahap desain adalah proses perancangan media pembelajaran berdasarkan hasil analisis kebutuhan siswa yang telah dilakukan sebelumnya. Pada tahap ini, media "Match Pairs" dirancang menggunakan platform Wordwall.net, yang mendukung pembuatan permainan edukatif secara digital dengan interaksi yang mudah diakses. Media dirancang agar menarik secara visual, mudah digunakan, dan dapat menstimulasi motivasi belajar siswa. Elemen-elemen penting seperti gambar ilustratif, teks singkat, dan interaktivitas dirancang untuk membantu siswa memahami langkah-langkah tayamum dengan cara yang menyenangkan dan konkret. (Agrullina, 2023)

Gambar-gambar ilustratif, misalnya telapak tangan, debu, dan gerakan bersuci, digunakan agar siswa dapat melihat langkah-langkah tayamum secara jelas. Setiap pasangan kartu berisi gambar dan teks yang harus dicocokkan oleh siswa, sehingga mereka belajar sambil bermain. Desain teks dibuat singkat, jelas, dan mudah dibaca, agar siswa dapat memahami petunjuk permainan dengan cepat dan tidak merasa kebingungan. Visual dan teks yang terintegrasi ini memastikan pembelajaran bersifat multisensori, memadukan aspek visual dan verbal untuk memperkuat pemahaman.

Selain itu, desain juga mempertimbangkan aspek psikologis dan motivasional siswa. Interaktivitas dalam permainan dirancang agar siswa dapat belajar secara aktif, misalnya dengan menggeser, menebak, dan mencocokkan kartu, sehingga proses belajar menjadi menyenangkan. Tingkat kesulitan disesuaikan dengan kemampuan siswa SMP, tetap menantang tetapi tidak membingungkan. Dengan pendekatan ini, siswa dapat merasakan pencapaian setiap kali berhasil mencocokkan kartu, meningkatkan rasa percaya diri dan motivasi untuk menyelesaikan permainan. (Fithria, 2025)

Desain media juga memperhatikan faktor kemudahan penggunaan dan aksesibilitas. Media dapat digunakan melalui berbagai perangkat, termasuk komputer, laptop, dan smartphone. Kemudahan ini memungkinkan guru mengintegrasikan media ke dalam pembelajaran kelas maupun sebagai latihan mandiri di rumah. Selain itu, fitur digital memungkinkan siswa belajar berulang kali, memperkuat pemahaman mereka terhadap materi tayamum, dan membuat proses belajar menjadi lebih fleksibel sesuai kebutuhan masing-masing siswa. (Sinta, 2021)

Secara keseluruhan, tahap desain menjadi jembatan antara hasil analisis dan tahap pengembangan. Semua elemen visual, teks, interaktivitas, dan tingkat kesulitan disusun secara sistematis untuk menghasilkan media yang efektif dan sesuai dengan karakteristik siswa. Tahap desain memastikan bahwa media pembelajaran tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga mampu meningkatkan pemahaman, motivasi, dan keterlibatan siswa dalam mempelajari tayamum. Dengan desain yang matang, media siap untuk dikembangkan menjadi produk nyata pada tahap berikutnya. (Apipah, 2016)

Tahap 3: Development (Pengembangan)

Tahap pengembangan merupakan proses penting dalam model ADDIE, di mana desain media pembelajaran diwujudkan menjadi produk yang nyata dan siap digunakan. Pada tahap ini, media pembelajaran digital "Match Pairs" dikembangkan berdasarkan rancangan yang telah dibuat pada tahap desain. Setiap pasangan kartu dalam permainan berisi gambar ilustratif dan deskripsi teks mengenai langkah-langkah tayamum, mulai dari niat, penggunaan debu, gerakan telapak tangan, hingga anggota tubuh yang harus dibersihkan. Tujuan utama dari pengembangan ini adalah agar siswa dapat mempelajari materi secara interaktif, sehingga konsep tayamum dapat dipahami lebih mudah dan menyenangkan.(UNM, 2016)

Proses pengembangan juga memperhatikan aspek visual agar media lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa SMP. Ilustrasi gambar dibuat jelas, warna yang digunakan kontras, dan teks disusun ringkas namun informatif. Setiap kartu dirancang sedemikian rupa sehingga siswa dapat langsung mengaitkan gambar dengan langkah-langkah yang dijelaskan. Kombinasi gambar dan teks ini mempermudah siswa yang memiliki gaya belajar visual maupun auditori, sehingga dapat meningkatkan pemahaman dan retensi materi.(Maesaroh, 2024)

Selain itu, media dikembangkan dengan mempertimbangkan aspek interaktivitas. Siswa dapat mencocokkan kartu melalui fitur drag-and-drop atau klik langsung pada kartu yang tersedia. Fitur ini memungkinkan siswa belajar secara aktif, mencoba-coba, dan menerima umpan balik instan jika jawaban yang dicocokkan benar atau salah. Umpan balik instan ini sangat penting untuk memperkuat pemahaman konsep, sekaligus membangun rasa percaya diri siswa dalam menguasai langkah-langkah tayamum.(Farhana, 2025)

Media "Match Pairs" juga dikembangkan dengan memperhatikan aksesibilitas. Media dapat digunakan melalui berbagai perangkat digital, seperti komputer, laptop, tablet, maupun smartphone. Hal ini memudahkan siswa untuk mengakses media kapan saja dan di mana saja, sehingga pembelajaran tidak terbatas pada ruang kelas. Fleksibilitas ini juga mendukung pembelajaran mandiri, memungkinkan siswa belajar dengan kecepatan dan ritme masing-masing, sesuai dengan kemampuan individu.(Chusna, 2025)

Tahap pengembangan juga mencakup uji internal untuk memastikan semua fitur berfungsi dengan baik, kartu tidak memiliki kesalahan informasi, dan media sesuai dengan tujuan pembelajaran. Proses revisi dilakukan berdasarkan pengujian ini, sehingga media yang dihasilkan valid, efektif, dan siap digunakan dalam tahap implementasi. Dengan demikian, tahap pengembangan menjembatani desain dan implementasi, menghasilkan media pembelajaran interaktif yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga efektif, fungsional, dan mendukung pencapaian kompetensi siswa dalam memahami materi tayamum.(Yudistira et al., 2023)

Tahap 4: Implementation (Implementasi)

Tahap implementasi merupakan tahap di mana media pembelajaran yang telah dikembangkan diuji coba secara langsung di kelas. Media "Match Pairs" diperkenalkan kepada siswa kelas VII SMP, dengan tujuan agar siswa dapat berinteraksi langsung dengan media dan merasakan pengalaman belajar yang berbeda dari metode konvensional. Sebelum kegiatan dimulai, guru memberikan arahan singkat mengenai cara menggunakan media, aturan permainan, dan tujuan pembelajaran, sehingga siswa memiliki pemahaman awal sebelum memulai permainan.(Ratnasari, 2025)

Selama implementasi, siswa diberikan kesempatan untuk bermain permainan secara individu maupun dalam kelompok kecil. Pengaturan kelompok dirancang agar setiap siswa dapat berpartisipasi aktif dan saling berdiskusi untuk mencocokkan kartu. Aktivitas kelompok ini juga bertujuan meningkatkan kerja sama, keterampilan komunikasi, serta kemampuan siswa dalam memahami langkah-langkah tayamum secara lebih mendalam. Interaksi ini membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan mendukung pembelajaran kolaboratif.(Khurin'ain, 2024)

Selain itu, waktu penyelesaian permainan diatur agar siswa tetap fokus namun tidak terburu-buru. Penentuan durasi yang tepat penting untuk menjaga konsentrasi siswa dan memastikan mereka dapat memahami materi secara menyeluruh. Guru juga berperan aktif mengamati setiap kelompok, memberikan bimbingan bila diperlukan, serta mencatat kendala yang dialami siswa selama bermain, misalnya kesulitan dalam memahami ilustrasi atau teks pada kartu.(Wulandari, 2025)

Media "Match Pairs" diuji pada berbagai perangkat, baik komputer, laptop, maupun smartphone, untuk memastikan kompatibilitas dan kemudahan akses. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa sebagian besar siswa dapat mengoperasikan media dengan lancar, meskipun ada beberapa siswa yang awalnya memerlukan sedikit arahan mengenai mekanisme permainan. Kemudahan akses ini menjadi salah satu keunggulan media, karena memungkinkan pembelajaran tidak terbatas di ruang kelas dan mendukung pembelajaran mandiri.(Fitri, 2017)

Secara keseluruhan, tahap implementasi menunjukkan bahwa media dapat digunakan dengan baik oleh siswa, meningkatkan minat belajar, serta memfasilitasi pemahaman konsep tayamum secara interaktif. Implementasi ini menjadi momen penting untuk menilai kesiapan media sebelum dilakukan evaluasi formal, sekaligus memperoleh data awal mengenai efektivitas dan pengalaman pengguna dalam belajar menggunakan media interaktif.

Tahap 5: Evaluation (Evaluasi)

Tahap evaluasi dilakukan untuk menilai efektivitas media pembelajaran "Match Pairs" dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi tayamum. Evaluasi dilakukan dengan mengumpulkan data melalui angket, wawancara, dan observasi dari siswa maupun guru. Siswa diminta memberikan penilaian mengenai tingkat kesenangan, motivasi, dan kemudahan memahami materi melalui media ini, sementara guru menilai efektivitas media dalam menunjang proses belajar mengajar.(Azizah, 2020)

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa merasa tertarik dan termotivasi untuk mempelajari tayamum menggunakan media "Match Pairs". Siswa mengaku bahwa permainan interaktif membuat mereka lebih mudah mengingat langkah-langkah tayamum karena adanya kombinasi gambar dan teks yang jelas. Selain itu, umpan balik instan dari permainan membantu siswa segera mengetahui kesalahan, sehingga proses belajar menjadi lebih efektif.(Subana, 2013)

Guru juga memberikan penilaian positif terhadap media ini. Menurut pengamatan guru, siswa menjadi lebih aktif, antusias, dan mampu menjelaskan kembali langkah-langkah tayamum dengan lebih percaya diri. Media ini juga membantu guru menyampaikan materi dengan cara yang lebih inovatif, sehingga proses belajar tidak monoton dan mampu meningkatkan keterlibatan seluruh siswa dalam kegiatan pembelajaran.

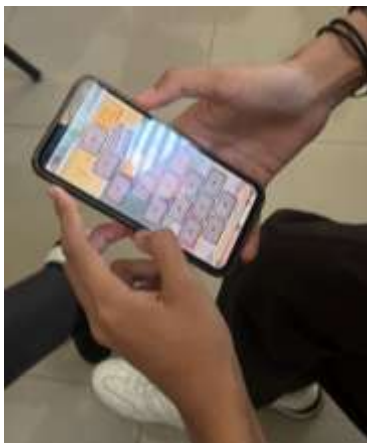
Evaluasi juga mengidentifikasi beberapa kelemahan media, seperti beberapa kartu yang memerlukan penjelasan tambahan agar siswa memahami langkah secara tepat, serta beberapa siswa yang awalnya kesulitan mengoperasikan perangkat digital. Hal ini menjadi masukan penting untuk penyempurnaan media agar lebih user-friendly dan mudah digunakan oleh semua siswa.(Rofiq et al., 2019)

Secara keseluruhan, tahap evaluasi membuktikan bahwa media pembelajaran "Match Pairs" efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi tayamum, sekaligus meningkatkan motivasi dan minat belajar. Hasil evaluasi ini menjadi dasar untuk melakukan perbaikan lebih lanjut, memastikan media siap digunakan secara luas dan dapat mendukung pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, serta sesuai dengan kebutuhan siswa SMP.(Bulhayat et al., 2021)

Dokumentasi Penerapan Bahan Ajar Match Pairs



Gambar 1. Penjelasan penggunaan media



Gambar 2 & 3. Penerapan Media

SIMPULAN DAN SARAN

Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis permainan "Match Pairs" untuk materi tayamum menggunakan model ADDIE terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman dan motivasi siswa SMP. Media ini dapat menjadi alternatif yang menarik dan menyenangkan dalam proses pembelajaran agama Islam. Diharapkan, pengembangan media pembelajaran serupa dapat diterapkan pada materi-materi lainnya untuk meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah.

Disarankan agar pendidik, khususnya guru Pendidikan Agama Islam, dapat memanfaatkan media pembelajaran interaktif berbasis permainan *Match Pairs* sebagai alternatif inovatif dalam penyampaian materi tayamum. Penggunaan media ini dapat

meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif, mempermudah pemahaman konsep, serta menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan bermakna. Penelitian lanjutan disarankan untuk memperluas cakupan subjek uji coba, mencakup berbagai jenjang sekolah dan karakteristik siswa yang beragam, guna memperoleh hasil yang lebih representatif. Selain itu, pengembangan media dapat diarahkan pada penambahan fitur evaluasi otomatis, sistem penilaian berbasis digital, serta integrasi dengan platform pembelajaran daring untuk memperkuat efektivitas dan keberlanjutan media. Mengingat efektivitas media *Match Pairs* dalam meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar siswa, pengembangan media serupa diharapkan dapat diterapkan pada materi Pendidikan Agama Islam lainnya. Upaya ini diharapkan dapat berkontribusi dalam menciptakan pembelajaran yang inovatif, interaktif, serta relevan dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik di era digital.

REFERENSI

- K. Kana, B. A. P. Boli, and E. Tarihoran, "Peran Pendidikan Agama Katolik dalam Pembentukan Karakter Religius Peserta Didik," *Theos J. Pendidik. dan Theol.*, vol. 2, no. 3, pp. 72–76, 2022, doi: 10.56393/intheos.v2i3.1226.
- M. P. A. Moh. Ickhamal Suryadinata, S.Pd., *Metode Khusus Pendidikan Agama Islam*. 2021.
- F. Tirtoni and M. I. Kurniawan, *Buku Ajar Strategi Belajar Mengajar Di Sekolah Dasar*. 2022. doi: 10.21070/2022/978-623-464-049-6.
- M. I. Maulana and Murtadlo, "Pengaruh Media Game Edukasi Wordwall Terhadap Penguasaan Kosakata Siswa Tunarungu di SDLB Negeri Pembina Tingkat Nasional Bagian C Lawang," *J. Pendidik. Khusus*, vol. 19, no. 02, p. 10, 2024.
- Zaeni, "Pengaruh Metode Game Based Learning Bermedia Wordwall Terhadap Kemampuan Mengenal Isyarat Huruf Hijaiiah Pada Peserta Didik Tunarungu Di Slb-B Karya Mulia Surabaya," *J. Pendidik. Khusus*, vol. 20, no. 2, pp. 1–10, 2025.
- D. W. I. H. Ratnasari, "IMPLEMENTASI PENGGUNAAN VIDEO HOLOGRAM 3D SEDERHANA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MENGENALKAN RAGAM HEWAN PADA KELOMPOK A DI RA NUR ALAWY SLAWU PATRANG JEMBER SKRIPSI Oleh: UNIVERSITAS ISLAM NEGERI IMPLEMENTASI PENGGUNAAN VIDEO HOLOGRAM 3D SEDERHANA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DI RA NUR ALAWY SLAWU PATRANG JEMBER SKRIPSI diajukan Kepada Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S . Pd) Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Jurusan Pendidikan Islam Dan Bahasa Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini," 2025.
- N. M. Masykuri, N. L. Sa'adah, E. R. Putra, A. Setiawan, and F. W. N. Ani, "REVOLUSI DIGITAL PEMBELAJARAN ANATOMI: IMPLEMENTASI MODEL ADDIE DALAM PENGEMBANGAN VIDEO EDUKASI," vol. 10, no. 2, pp. 167–186, 2025.
- A. Handayani, *DESAIN PENGEMBANGAN KURIKULUM DALAM RANGKA MEWUJUDKAN PROFIL PELAJAR PANCASILA DI SMP ISLAM AL AZHAR BSD*. 2025.
- F. Hidayat SMP Negeri *et al.*, "Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Model in Islamic Education Learning," pp. 28–37, 2021.
- K. Anafi, I. Wiryokusumo, and I. P. Leksono, "Pengembangan Media Pembelajaran Model Addie Menggunakan Software Unity 3D," *J. Educ. Dev.*, vol. 9, no. 4, pp. 433–438, 2021.
- N. M. Akso, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Di Smp Negeri 01 Jenggawah Tahun Pelajaran 2023/2024," *Indones. J. Soc. Sci. Educ.*, vol. 6, no. 1, p. 52,

- 2024.
- M. Keahlian, P. Dasar, D. Smkn, W. Prambayu, R. Muryandari, and B. Sujatmiko, "Implementasi Model Addie Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Untuk Meningkatkan Keahlian Pemrograman Dasar Di SMKN 1 Wonoasri," *IT-Edu J. Inf. Technol. Educ.*, vol. 10, no. 02, pp. 90–97, 2025, [Online]. Available: <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/it-edu/article/view/68124>
- A. Latip, "PENERAPAN MODEL ADDIE DALAM PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS LITERASI SAINS," *DIKSAINS J. Ilm. Pendidik. Sains*, vol. 2, no. 2, pp. 102–108, 2022.
- M. Fithria, "DESAIN PEMBELAJARAN PAI MENGGUNAKAN MEDIA WORDWALL (PENELITIAN STUDI KASUS DI SMPIT AT-TAUFIQ KOTA DEPOK)," pp. 167–186, 2025.
- Ade Rahayu, "Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D) : Pengertian, Jenis dan Tahapan," *DIAJAR J. Pendidik. dan Pembelajaran*, vol. 4, no. 3, pp. 459–470, 2025, doi: 10.54259/diajar.v4i3.5092.
- P. C. Dynasty, "Pengembangan Media Pembelajaran Nearpod dengan Pendekatan ADDIE pada Materi Larutan Penyangga," pp. 1–169, 2024.
- F. Awaliyah, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Adobe Flash CS6 Pada Mata Pelajaran Alam di MTS Negeri 2 Tegal," *SKRIPSI Jur. Manajemen-Fakultas Ekon. UM*, pp. 32–33, 2018.
- S. Umami and D. Indrawati, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Nearpod Pada Materi Penjumlahan Dan Pengurangan Pecahan Siswa Kelas V Sekolah Dasar," *AL-Ahya*, vol. 01, no. 01, pp. 219–232, 2025.
- M. Ro'iyah, *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ARTICULATE STRORYLINE TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS VII MTs NEGERI 4 MALANG*, vol. 4, no. 1. 2024.
- D. Aulia, N. Wahyuni, and D. Assahra, "Pembelajaran tentang Thaharah , Mandi Wajib dan Sholat," *Samakta J. Pengabd. Kpd. Masy.*, vol. 1, no. 1, pp. 1–7, 2024.
- S. Widya *et al.*, "Pengaruh gaya belajar visual auditorial kinestetik terhadap pemahaman siswa pada mata pelajaran pendidikan agama Islam di MAN 2 dan SD Negeri 53 Banda Aceh," *Satya Widya*, vol. 41, no. 1, pp. 89–103, 2025, [Online]. Available: <https://ejournal.uksw.edu/satyawidya/article/view/16187>
- Y. Agrullina, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Wordwall Pada Materi Bilangan Berpangkat Untuk Peserta Didik Fase E," 2023.
- D. S. Sinta, "Media Pembelajaran Berbasis Digital," vol. 3, no. 2, p. 6, 2021.
- N. Apipah, "PENTINGNYA PENGGUNAAN MEDIA DALAM PEMBELAJARAN DI ERA TEKNOLOGI," *Educ. e Soc.*, vol. 1, no. 1, pp. 1689–1699, 2016, [Online]. Available: http://www.biblioteca.pucminas.br/teses/Educacao_PereiraAS_1.pdf%0Ahttp://www.npocs.org.br/portal/publicacoes/rbcs_00_11/rbcs11_01.htm%0Ahttp://repositorio.ipea.gov.br/bitstream/11058/7845/1/td_2306.pdf%0Ahttps://direitoufma2010.files.wordpress.com/2010/03/emi
- U. N. M. Program Studi Teknologi Pembelajaran & Psikologi Pendidikan, Pascasarjana, "Inovasi Pendidikan di Era Big Data dan Aspek Psikologinya," 2016, [Online]. Available: <http://pasca.um.ac.id/wp-content/uploads/2017/02/Prosiding-Big-Data-2016.pdf>
- F. Maesaroh, "Penggunaan media vistacreate dalam pembelajaran menulis iklan siswa SMP Tangerang Selatan," pp. 7–20, 2024.
- D. H. Farhana, SE., M.Pd., *Pengembangan bahan ajar inovatif*, vol. I, no. 1. 2025. [Online]. Available: <https://books.google.com/books?hl=en%5C&lr=%5C&id=UZ9OEAAAQBAJ%5C&oi=fnd%5C&pg=PP1%5C&dq=pengembangan+bahan+ajar%5C&ots=Wp5ETpV2eA%5C>

- 5C&sig=KoO_M7peNroSfO8qssXAu6LvISc
- F. L. Chusna, “Pengembangan media pembelajaran elmost berdasarkan teori konstruktivisme untuk mendukung literasi matematis peserta didik mts kelas vii,” 2025.
- I. G. Yudistira *et al.*, “PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MODEL ADDIE BERBASIS ANDROID PADA MATA PELAJARAN IPA SISWA KELAS VII DI SMP NEGERI 4 BUSUNGBIU TAHUN PELAJARAN DAN MEMENUHI SYARAT-SYARAT UNTUK,” 2023.
- Khurin’ain, “IMPLEMENTASI METODE PEMBELAJARAN MAKE A MATCH DALAM MENINGKATKAN KREATIVITAS BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN AL-QURAN HADIS KELAS 9 DI MTSN GRESIK,” vol. 4, no. 1, pp. 9–15, 2024.
- Y. Wulandari, “UPAYA GURU DALAM MENINGKATKAN SELF EFFICACY SISWA PADA PEMBELAJARAN AKIDAH AKHLAK MATERI ASMAUL HUSNA DI MTS SOEBONO MANTOFANI TANGERANG SELATAN,” 2025.
- I. N. Fitri, *PENGEMBANGAN DAN ANALISIS MEDIA PEMBELAJARAN SIMULASI MERAKIT KOMPUTER BERBASIS DESKTOP*. 2017.
- N. Azizah, *Ketrampilan Kemampuan Bimbingan Rohani Islam Untuk Meningkatkan Kualitas Mahasiswa*, vol. 11, no. 2. 2020. doi: 10.21580/at.v11i2.4680.
- N. Subana, I. D. K. Tastra, and L. P. P. Mahadewi, “Pengembangan multimedia interaktif dengan model ADDIE pada mata pelajaran IPA kelas VII semester I di SMP Tp 45 Sukasada,” *J. Edutech Undiksha*, vol. 1, no. 2, pp. 1–11, 2013.
- A. Rofiq, L. P. P. Mahadewi, and D. P. Parmiti, “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Bahasa Indonesia dengan Model ADDIE Untuk Siswa Kelas VII Semester Genap Tahun Pelajaran 2014-2015 Di SMP Negeri 1 Banjar,” *J. Tek.*, vol. 5, no. 5, pp. 61–68, 2019.
- Bulhayat, N. Hanifansyah, and N. Hakim, “Pengembangan Media Pembelajaran Pai Model Addie Di Mtsn 1 Bangil,” *J. Pendidik. Islam*, vol. 11, no. 1, pp. 40–60, 2021, doi: 10.38073/jpi.v11i1.612.