PENGEMBANGAN MEDIA VISUAL BERBASIS PUZZLE PADA MATERI KISAH NABI HARUN A.S. BAGI PESERTA DIDIK BERKEBUTUHAN KHUSUS KELAS INKLUSI DI SDIT HIDAYATULLAH YOGYAKARTA

SKRIPSI

Diajukan Kepada Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

Oleh:

Asma Salsabilah Hasibuan

22422081

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

FAKULTAS ILMU AGAM ISLAM

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

YOGYAKARTA

2026

PENGEMBANGAN MEDIA VISUAL BERBASIS PUZZLE PADA MATERI KISAH NABI HARUN A.S. BAGI PESERTA DIDIK BERKEBUTUHAN KHUSUS KELAS INKLUSI DI SDIT HIDAYATULLAH YOGYAKARTA

SKRIPSI

Diajukan Kepada Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

Oleh:

Asma Salsabilah Hasibuan

22422081

Dosen Pembimbing:

Mir'atun Nur Arifah, S.Pd.I., M.Pd.I.

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

FAKULTAS ILMU AGAM ISLAM

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

YOGYAKARTA

2026

LEMBAR PERNYATAAN

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama	:	Asma Salsabilah Hasibuan
NIM	:	22422081
Program Studi	:	Pendidikan Agama Islam
Fakultas	:	Fakultas Ilmu Agama Islam
Judul Skripsi	:	Pengembangan Media Visual Berbasis *Puzzle* pada Materi Kisah Nabi Harun a.s. Bagi Anak Berkebutuhan Khusus Kelas Inklusi di SDIT Hidayatullah Yogyakarta

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini merupakan hasil karya sendiri dan tidak ada hasil karya orang lain kecuali yang diacu dalam penulisan dan dicantumkan dalam daftar pustaka. Apabila temyata dikemudian hari penulisan skripsi ini merupakan hasil plagiat atau penjiplakan terhadap karya orang lain, maka penulis bersedia mempertanggungjawabkan sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan tata tertib yang berlaku di Universitas Islam Indonesia.

Demikian pernyataan ini penulis buat dalam keadaan sadar dan tidak dipaksakan.

Yogyakarta, 10 Agustus 2026

Yang menyatakan,



Asma Salsabilah Hasibuan

FAKULTAS
ILMU AGAMA ISLAM
Gedung K.H. Wahid Hasyim
Kampus Terpadu Universitas Islam Indonesia
Jl. Kaliurang km 14,5 Yogyakarta 55584
T. (0274) 898444 ext. 4511
F. (0274) 898463
E. fiai@uii.ac.id
W. fiai.uii.ac.id

PENGESAHAN

Tugas Akhir ini telah diujikan dalam Sidang Tugas Akhir Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia Program Studi Pendidikan Agama Islam yang dilaksanakan pada:

Hari	:	Jumat
Tanggal	:	28 Agustus 2026
Judul Tugas Akhir	:	Pengembangan Media Visual Berbasis Puzzle pada Materi Kisah Nabi Harun a.s. bagi Peserta Didik Berkebutuhan Khusus Kelas Inklusi di SDIT Hidayatullah Yogyakarta
Nama	:	ASMA SALSABILAH HASIBUAN
Nomor Mahasiswa	:	22422081

Sehingga dapat diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana dari Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia Yogyakarta.

TIM PENGUJI

Ketua/Pembimbing
Mir'atun Nur Arifah, S.Pd.I, M.Pd.I (.....)

Penguji 1
Dr. Syaifulloh Yusuf, S.Pd.I., M.Pd.I (.....)

Penguji 2
Dr. M Nurul Ikhsan Saleh, S.Pd.I., M.Ed. (.....)

Yogyakarta, 01 September 2026
Fakultas Ilmu Agama Islam

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA YOGYAKARTA FAKULTAS ILMU AGAMA ISLAM

Dr. [illegible] Asmuni, MA

NOTA DINAS

NOTA DINAS

Yogyakarta, 10 Agustus 2026 M
28 Safar 1448 H

Hal : **Skripsi**

Kepada : Yth. **Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam**
Fakultas Ilmu Agama Islam
Universitas Islam Indonesia
di **Yogyakarta**

Assalmmu'alaikum Wr. Wb

Berdasarkan penunjukan Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia dengan surat nomor: 322/Kaprodi/60/DAATI/FIAI/V/2026 tanggal 4 Mei 2026 atas tugas kami sebagai pembimbing skripsi tugas akhir saudara:

Nama	:	Asma Salsabilah Hasibuan
NIM	:	22422081
Program Studi	:	Pendidikan Agama Islam
Tahun Akademik		2025/2026
Fakultas	:	Fakultas Ilmu Agama Islarn
Judul Skripsi	:	Pengembangan Media Visual Berbasis *Puzzle* pada Materi Kisah Nabi Harun a.s. Bagi Anak Berkebutuhan Khusus Kelas Inklusi di SDIT Hidayatullah Yogyakarta

Setelah kami teliti dan kami adakan perbaikan seperlunya, akhirnya kami berketepatan bahwa Skripsi tersebut telah memenuhi syarat untuk diajukan ke sidang munaqasah Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia.

Demikian, bersama ini kami kirimkan softfile publikasi jumal yang dimaksud.

Wassalumu'alaikum Wr, Wb

Yogyakarta,10 Agustus 2026

Dosen Pembimbing

Mir'atun Nur Arifah, S.Pd.I., M.Pd.I.

SURAT REKOMENDASI PEMBIMBING

REKOMENDASI PEMBIMBING

Yang bertandatangan di bawah ini, menerangkan bahwa:

Nama	:	Asma Salsabilah Hasibuan
NIM	:	22422081
Judul Skripsi	:	Pengembangan Media Visual Berbasis *Puzzle* pada Materi Kisah Nabi Harun a.s. Bagi Anak Berkebutuhan Khusus Kelas Inklusi di SDIT Hidayatullah Yogyakarta

Berdasarkan proses dan hasil bimbingan selama ini, serta dilakukan perbaikan, maka yang bersangkutan dapat mendaftarkan diri untuk mengikuti munaqasah pada program studi Pendidikan Agama Islam Jurusan Studi Islam Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia.

Yogyakarta, 10 Agustus 2026

Dosen Pembimbing

Ibu Mir'atun Nur Arifah, S.Pd.I., M.Pd.I.

MOTTO

"لَا يُكَلِّفُ اللّٰهُ نَفْسًا اِلَّا وُسْعَهَا"

“Allah tidak membebani seseorang, kecuali menurut kesanggupannya.”

Al-Baqarah - Ayat 286~[1]

[1] Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an Kementerian Agama RI. "QS. Al-Baqarah Ayat 286." Qur'an NU Online.

ABSTRAK
PENGEMBANGAN MEDIA VISUAL BERBASIS *PUZZLE* PADA MATERI KISAH NABI HARUN A.S. BAGI PESERTA DIDIK BERKEBUTUHAN KHUSUS KELAS INKLUSI DI SDIT HIDAYATULLAH YOGYAKARTA

Oleh:

Asma Salsabilah Hasibuan

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh keterbatasan media pembelajaran yang digunakan pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam, khususnya materi Kisah Nabi Harun a.s., bagi peserta didik berkebutuhan khusus di kelas inklusi. Peserta didik memerlukan media yang bersifat konkret, menarik, dan sesuai dengan karakteristik belajarnya agar lebih mudah memahami materi pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengembangkan media visual berbasis *puzzle* pada materi Kisah Nabi Harun a.s. bagi peserta didik berkebutuhan khusus di kelas inklusi SDIT Hidayatullah Yogyakarta; dan (2) mengetahui tingkat kelayakan media berdasarkan hasil validasi ahli.

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) menggunakan model ADDIE yang dibatasi sampai tahap *development*. Tahapan penelitian meliputi *analysis*, *design*, dan *development*. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan angket validasi ahli. Analisis data kualitatif dilakukan menggunakan model analisis interaktif Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Sementara itu, data kuantitatif dianalisis menggunakan statistik deskriptif dalam bentuk persentase untuk menentukan tingkat kelayakan media.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan berupa media visual berbasis *puzzle* yang terdiri atas 12 kepingan *puzzle* alur Kisah Nabi Harun a.s., 5 kartu hikmah, buku panduan penggunaan media, dan kemasan media. Hasil validasi ahli media memperoleh persentase sebesar 89% dengan kategori Sangat Layak, sedangkan hasil validasi ahli materi memperoleh persentase sebesar 81,4% dengan kategori Sangat Layak. Berdasarkan hasil tersebut, media visual berbasis *puzzle* dinyatakan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran pada materi Kisah Nabi Harun a.s. bagi peserta didik berkebutuhan khusus di kelas inklusi.

Kata Kunci: Pengembangan, **Media Visual *Puzzle*, Pendidikan Agama Islam, Peserta Didik Berkebutuhan Khusus, Kelas Inklusi.**

ABSTRACT
DEVELOPMENT OF PUZZLE-BASED VISUAL LEARNING MEDIA FOR THE STORY OF PROPHET HARUN (A.S.) FOR STUDENTS WITH SPECIAL NEEDS IN AN INCLUSIVE CLASS AT SDIT HIDAYATULLAH YOGYAKARTA

By:
Asma Salsabilah Hasibuan

This study was motivated by the limited availability of learning media used in Islamic Religious Education, particularly in teaching the story of Prophet Harun (A.S.) to students with special needs in an inclusive classroom. Students with special needs require learning media that are concrete, engaging, and appropriate to their learning characteristics in order to facilitate a better understanding of the learning material. Therefore, this study aimed to: (1) develop puzzle-based visual learning media for the topic of the Story of Prophet Harun (A.S.) for students with special needs in the inclusive class at SDIT Hidayatullah Yogyakarta; and (2) determine the feasibility of the developed media based on expert validation.

This study employed a Research and Development (R&D) approach using the ADDIE model, which was limited to the development stage. The research stages consisted of analysis, design, and development. Data were collected through observation, interviews, documentation, and expert validation questionnaires. Qualitative data were analyzed using the interactive analysis model of Miles and Huberman, which includes data reduction, data display, and conclusion drawing. Meanwhile, quantitative data were analyzed using descriptive statistics in the form of percentages to determine the feasibility level of the developed media.

The results showed that the developed product was a puzzle-based visual learning media consisting of twelve puzzle pieces illustrating the chronological story of Prophet Harun (A.S.), five moral value cards, a teacher's guidebook, and a storage box. The media expert validation resulted in a score of 89%, categorized as Highly Feasible, while the material expert validation resulted in a score of 81.4%, also categorized as Highly Feasible. Based on these findings, the puzzle-based visual learning media was considered highly feasible for use as a learning medium for teaching the story of Prophet Harun (A.S.) to students with special needs in an inclusive classroom.

Keywords: Development, Visual Learning Media, Puzzle, Islamic Religious Education, Students with Special Needs, Inclusive Classroom.

KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti panjatkan kehadirat Allah Swt. atas segala rahmat, nikmat dan karunia-Nya sehingga peneliti diberikan kesehatan, kemudahan, serta kekuatan untuk menyelesaikan skripsi yang berjudul Pengembangan Media Visual Berbasis *Puzzle* pada Materi Kisah Nabi Harun a.s. bagi Peserta Didik Berkebutuhan Khusus kelas Inklusi di SDIT Hidayatullah Yogyakarta

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media visual berbasis *puzzle* pada materi Kisah Nabi Harun a.s. yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik berkebutuhan khusus di kelas inklusi, serta mengetahui kelayakan media yang dikembangkan melalui proses validasi ahli dan uji coba terbatas. Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu guru dalam menyampaikan materi Kisah Nabi Harun a.s. secara lebih menarik, konkret, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik berkebutuhan khusus.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Islam Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia. Dalam proses penyusunan skripsi ini, peneliti menyadari bahwa penelitian tidak akan terselesaikan tanpa adanya doa, dukungan, bimbingan, motivasi, serta bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan penuh rasa syukur dan hormat, peneliti menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Ir. Hari Purnomo, M.T., IPU., ASEAN Eng., selaku Rektor Universitas Islam Indonesia.

2. Bapak Dr. Asmuni, M.A., selaku Dekan Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia.
3. Ibu Mir'atun Nur Arifah, S.Pd.I., M.Pd.I. Selaku ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Indonesia, selaku dosen pembimbing akademik, dan selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah bersedia meluangkan waktunya untuk membimbing, mengarahkan dan memberikan kritik maupun saran sehingga saya dapat menyelesaikan tugas akhir ini
4. Ibu Siti Afifah Adawiyah, S. Pd.I., M. Pd.I. selaku sekretaris Program Studi Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Indonesia.
5. Bapak/Ibu Dosen Prodi Pendidikan Agama Islam yang telah ikhlas dan sabar memberikan ilmu dan pengalaman selama empat tahun perkuliahan.
6. Seluruh karyawan Fakultas Ilmu Agama Islam dan Universitas Islam Indonesia atas setiap dukungan dan kemudahan dalam melayani segala macam layanan akademik.
7. Kepala Sekolah, Waka Kurikulum, guru, siswa, dan staf SDIT Hidayatullah Yogyakarta yang telah bersedia dalam membantu proses pengambilan data penelitian
8. Ibu Suhaemi, yang telah memberikan kasih sayang, doa, dukungan moral maupun material, serta menjadi motivasi terbesar bagi peneliti selama menempuh pendidikan. Terima kasih atas setiap pengorbanan, kesabaran, nasihat, dan kepercayaan yang selalu diberikan sehingga peneliti mampu menyelesaikan perjalanan akademik ini. Semoga Allah Swt. senantiasa

memberikan kesehatan, kebahagiaan, keberkahan umur, serta membalas segala kebaikan dan pengorbanan Ibu dengan balasan yang terbaik.

9. Almarhum Bapak Abdul Rozak Hasibuan. Terima kasih atas cinta, kasih sayang, perjuangan, dan pengorbanan yang telah Ayah berikan selama membersamai peneliti. Meskipun Ayah telah berpulang sebelum peneliti menyelesaikan pendidikan ini, doa, nasihat, dan kenangan bersama Ayah selalu menjadi kekuatan untuk terus bertahan dan berusaha hingga sampai pada titik ini. Semoga Allah Swt. senantiasa melimpahkan rahmat dan ampunan-Nya, melapangkan alam kubur Ayah, serta menempatkan Ayah di tempat terbaik di sisi-Nya. Al-Fatihah.
10. Saudara dan saudari kandungku, Aminah Hasibuan, Abyad Hasibuan, dan Nauval Hasibuan terima kasih atas doa, dukungan, perhatian, canda tawa, serta semangat yang selalu kalian berikan kepada peneliti. Terima kasih telah menjadi keluarga yang selalu hadir dan memberikan kekuatan dalam setiap proses yang peneliti jalani hingga mampu menyelesaikan pendidikan ini. Semoga Allah Swt. senantiasa memberikan kesehatan, kebahagiaan, keberkahan, dan menjaga kasih sayang di antara kita semua.
11. Keluarga besar peneliti, khususnya Bapak Sahron Hasibuan, Bapak Syarif Hasibuan, dan Oppung, peneliti mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya atas segala doa, perhatian, bantuan, dukungan, motivasi, dan nasihat yang telah diberikan selama peneliti menempuh pendidikan. Ucapan terima kasih juga peneliti sampaikan kepada seluruh keluarga besar yang tidak dapat

disebutkan satu per satu. Semoga Allah Swt. membalas segala kebaikan serta melimpahkan keberkahan kepada seluruh keluarga.

12. Sahabat-sahabat peneliti, khususnya Dea Annisa dan Nelis, peneliti mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya atas doa, dukungan, perhatian, serta kebersamaan yang telah diberikan selama menempuh pendidikan di Universitas Islam Indonesia. Ucapan terima kasih juga peneliti sampaikan kepada sahabat-sahabat dalam "Sirkel Dolan Asoy", yaitu Falah, Fadli, Syifa, dan Abib, yang telah menjadi teman berbagi cerita, menemani berbagai perjalanan, serta memberikan warna dan kenangan indah selama peneliti menjalani kehidupan sebagai mahasiswa di Yogyakarta. Teman-teman PAI Angkatan 2022, terima kasih atas kebersamaan, dukungan, dan berbagai pengalaman yang telah mewarnai perjalanan akademik penulis hingga sampai pada tahap ini. Semoga Allah Swt. senantiasa menjaga tali persahabatan ini, melimpahkan kesehatan, keberkahan, kebahagiaan, serta kesuksesan kepada kita semua.
13. Pemilik NIM 22422051 peneliti mengucapkan terima kasih atas segala doa, perhatian, dukungan, kesabaran, serta ketulusan yang diberikan selama proses penyusunan skripsi ini. Terima kasih telah menemani setiap langkah, menjadi tempat berbagi cerita, menguatkan ketika peneliti merasa lelah, dan meyakinkan bahwa setiap usaha akan membuahkan hasil. Semoga Allah Swt. membalas segala kebaikan dan senantiasa memberikan keberkahan dalam setiap perjalanan hidup.

14. Abuy kucing kesayangan penulis, yang setia menemani proses pengerjaan skripsi, meskipun kontribusinya lebih banyak tidur di dekat laptop daripada membantu menyusun skripsi. Kehadirannya tetap menjadi penghibur di tengah berbagai tekanan selama proses penelitian ini.
15. Diri peneliti sendiri. Terima kasih telah bertahan, berjuang, dan tidak memilih menyerah meskipun perjalanan menyelesaikan skripsi ini dipenuhi dengan berbagai tantangan, keraguan, dan kelelahan. Terima kasih telah terus belajar, bangkit, dan berusaha menjadi lebih baik dalam setiap proses yang dilalui. Semoga pencapaian ini menjadi awal dari langkah-langkah baik berikutnya serta pengingat bahwa setiap usaha yang disertai doa akan menemukan jalan dan hasil terbaik menurut kehendak Allah Swt.

Jazakumullajaza, semoga Allah SWT selalu memberikan kasih sayang, keridhoan, petunjuk Iman dan Islam kepada kita . Peneliti mengharapkan kritik dan saran yang membangun karena penelitu sadar skripsi ini masih belum mencapai kesempurnaan. Peneliti sangat berharap agar skripsi ini bisa bermanfaat bagi peneliti dan pembaca atau pihak lain yang membutuhkan. Aamiin.

Yogyakarta 10 Agustus 2026

Peneliti



Asma Salsabilah Hasibuan

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN ..... **iii**

NOTA DINAS ..... **v**

SURAT REKOMENDASI PEMBIMBING ..... **vi**

MOTTO ..... **vii**

ABSTRAK ..... **viii**

ABSTRACT ..... **ix**

DAFTAR ISI ..... **xv**

DAFTAR GAMBAR ..... **xvi**

DAFTAR TABEL ..... **xvii**

BAB I **1**

PENDAHULUAN **1**

A. Latar Belakang 1

B. Rumusan Masalah 5

C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian 5

D. Sistematika Pembahasan 7

BAB II **10**

KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI **10**

A. Kajian Pustaka 10

B. Landasan Teori 17

BAB III **43**

METODE PENELITIAN **43**

A. Jenis Penelitian dan Pendekatan 43

B. Tempat atau Lokasi Penelitian 49

C. Subjek dan Informan Penelitian 49
D. Teknik Penentuan Informan 50
E. Teknik Pengumpulan Data 50
F. Keabsahan Data 52
G. Teknik Analisis Data 52
BAB IV 56
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN 56
A. Gambaran Lokasi Penelitian 56
B. Hasil Penelitian dan Pembahasan 64
BAB V 116
KESIMPULAN DAN SARAN 116
A. Kesimpulan 116
B. Saran 118
DAFTAR PUSTAKA 119
LAMPIRAN 123

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 rapor peserta didik satu 66
Gambar 4.2 rapor peserta didik dua 67
Gambar 4.3 rapor peserta didik ketiga 68
Gambar 4.5 Capaian Pembelajaran 72
Gambar 4.6 Media Visual Puzzle 100
Gambar 4.7 Panduan Penggunaan Puzzle 101
Gambar 4.8 Kartu Hikmah 101

Gambar 4.9 Puzzle sesudah Revisi 111

Gambar 4.10 Puzzle sebelum revisi 111

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Skala Linkert 54

Tabel 3. 2 Kategori Kelayakan 55

Tabel 4. 1 Data Peserta Didik 59

Tabel 4. 2 Data Guru SDIT Hidayatullah Yogyakarta 60

Tabel 4. 3 Data Fasilitas SDIT Hidayatullah Yogyakarta 61

Tabel 4. 4 Dokumen Fasilitas Kelas Inklusi 78

Tabel 4. 5 Rancangan Isi Kepingan Puzzle 83

Tabel 4. 6 Rancangan Kartu Hikmah 86

Tabel 4. 7 Perancangan Penggunaan Media 87

Tabel 4. 8 Kisi-kisi Instrumen penilaian validasi materi 92

Tabel 4. 9 kisi-kisi instrumen penilaian validasi media 94

Tabel 4. 10 Hasil Validasi Materi 102

Tabel 4. 11 Saran Ahli Materi 104

Tabel 4. 12 Hasil Validasi Ahli Media 106

Tabel 4. 13 Saran Ahli Media 108

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan Inklusi merupakan Upaya penyelenggaraan pendidikan yang memberikan kesempatan kepada seluruh peserta didik untuk belajar Bersama dalam satu lingkungan sekolah termasuk peserta didik yang memiliki kebutuhan belajar khusus. Dalam praktik Pendidikan inklusi menuntut sekolah untuk melakukan penyesuaian pada tujuan, materi, metode, media, dan evaluasi agar proses pembelajaran benar-benar dapat diakses oleh setiap peserta didik.

Kebijakan Pendidikan inklusi di Indonesia mendapatkan penguatan melalui peraturan Mentri Pendidikan Nasional Nomor 70 Tahun 2009 yang mewajibkan satuan Pendidikan regular untuk menerima dan memberikan layanan Pendidikan bagi peserta didik berkebutuhan khusus.[2] Tujuan utama Pendidikan inklusi Adalah mewujudkan lingkungan belajar yang ramah, setara, dan responsive terhadap keberagaman kebutuhan semua peserta didik, sehingga tidak ada Peserta didikyang termarjinalkan dari haknya atas Pendidikan berkualitas.[3]

SDIT Hidayatullah Yogyakarta merupakan salah satu sekolah dasar yang telah menyelenggarakan kelas inklusi. Berdasarkan hasil observasi awal yang telah dilakukan peneliti, proses pembelajaran di kelas inklusi dilaksanakan melalui

[2] Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 70 Tahun 2009 tentang Pendidikan Inklusif bagi Peserta Didik yang Memiliki Kelainan dan Memiliki Potensi Kecerdasan dan/atau Bakat Istimewa.

[3] Muhammad Faturohman, Laxmi Permata Sari Suardi, Mirda Oktavia, Suci Amelia, dan Annisa Alifiyani, "Konsep Dasar Pendidikan Inklusi," *Jurnal Inovasi Pendidikan* 9, no. 2 (2026): 1-7.

sistem pengelompokan belajar sesuai dengan kemampuan peserta didik. Dalam satu kelompok kecil yang menjadi fokus penelitian ini terdapat tiga peserta didik yang memiliki kebutuhan belajar yang berbeda, yaitu peserta didik dikategori *slow learner*, peserta didik dengan hambatan *speech delay*, dan peserta didik yang kebutuhan pendampingan pada aspek kesiapan belajar.[4]

Kelompok belajar yang menjadi fokus penelitian ini berada pada rentan usia kelas IV sekolah dasar, tetapi pembelajaran yang diberikan tidak sepenuhnya mengikuti usia kronologi. Guru menyesuaikan materi, target, dan bentuk aktitas dengan kesiapan kognitif, kemampuan Bahasa, serta tangkat kefokusan masing-masing peserta didik. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa kelas inkusi di SDIT Hidayatullah Yogyakarta memerlukan strategi pembelajaran yang lebih fleksibel, terutama Ketika materi pembelajaran bersifat abstrak, padat informasi, dan disampaikan secara berurutan.

Hasil observasi awal menunjukkan bahwa pembelajaran pada kelompok yang diamati masih didominasi oleh metode ceramah dan penugasan menulis. Guru menyampaikan materi secara lisan, kemudian peserta didik diminta menyalin atau menjawab pertenyaan sederhana. Pola pembelajaran seacam ini belum sepenuhnya efektif bagi kelompok peserta didik yang membutuhkan bantuan visual, pengulangan, instruksi singkat, dan aktivitas yang melibatkan benda konkret. Pada pembelajaran berlangsung, peneliti menemukan bahwa perhatian peserta didik lebih mudah teralihkan ketika penjelasan terlalu panjang dan tidak disertai media

[4] Observasi Kegiatan belajar Mengajar di kelas inklusi (Amanah) SDIT Hidayatullah Yogyakarta, 2 maret 2026 , jam 08.30

pendukung yang menarik. Metode ceramah yang bersifat auditif dan pasif secara pedagogis kurang optimal bila diterapkan sebagai satu-satunya pendekatan dalam pembelajaran bagi peserta didik berkebutuhan khusus.[5]

Temuan tersebut diperkuat oleh wawancara awal dengan guru dan pegamatan terhadap respon Peserta didik. Peserta didik tempak tertarik ketika guru menggunakan gambar atau benda yang dapat disentuk secara langsung. Guru juga mengakui bahwa media pembelajaran yang sesuai untuk kelompok ini masih terbatas, sedangkan materi kisah Nabi Harun menuntut peserta didik mamahami tokoh, alur peristiwa, dan keteladanan. Keadaan ini menimbulkan kesenjangan antara kebutuhan belajar peserta didik dengan fasilitas pembelajaran yang tersedia.

Salah satu alternatif media yang dapat digunakan untuk menjembatani kebutuhan tersebut adalah media visual-manipulatif- berbasis *puzzle*. Media *puzzle* tidak hanya menampilkan informasi gambar, tetapi juga menuntuk keterlibatan motorik dan kognitif Peserta didiksaat menyusun, mencocokkan, dan mengurutkan kepingan.[6] Karakter ini sangat sesuai untuk Peserta didikyang membutukan pembelajaran konkret, bertahap, dan berulang. Pada Pembelajaran Kisah Nabi Harun, *puzzle* dapat dikembangkan bukan sekedar sebagai permainan gambar, melainkan sebagai medai urutan cerita yang membantu Peserta didikmengenal tokoh, memahami peristiwa utama, dan mengambil nilai teladan secara sederhana.[7]

---

[5] Mohammad Idrees Naeemy and Hiroki Yoneda, "Students with Intensive Needs in an Inclusive Education System: A Literature Review," *Journal of ICSAR*, July 13, 2024, 204–29, https://doi.org/10.17977/um005v8i2p204.

[6] Yeni Rachmawati, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak* (Prenada Media, 2012).

[7] Sul Aisyah Kanna Rombe Allo, Nur Fakhrunnisaa, and Hisban Thaha, "Pengembangan Media Puzzle pada Materi Iman kepada Allah Kelas II Madrasah Ibtidaiyah Pondok Pesantren

Hamalik menegaskan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran dapat membangkitkan motivasi, merangsang aktivitas belajar, dan memberikan pengaruh psikologis positif bagi peserta didik.[8]

Berdasarkan catatan observasi terbaru, materi yang dipandang paling sesuai untuk dikembangkan kedalam media *puzzle* adalah kisah Nabi Harun a.s. Materi ini relatif singkat, mudah disederhanakan, memiliki alur cerita yang jelas, dan memuat nilai keteladanan yang dekat dengan kebidupan peserta didik, seperti membantu kebaikan, berkata baik, sabar, dan taat kepada Allah. Oleh karna itu, fokus penelitian ini diarahkan pada pengembangan *puzzle* pada materi kisah Nabi Harun a.s. yang disesuaikan dengan kebutuhan tiga peserta didik kelas inklusi, yaitu *slow learner*, peserta didik dengan hambatan *speech delay*, dan peserta didikdengan kebutuhan pendampingan pada kesiapan belajar.

Mengacu pada permasalahan tersebut, penelitian memandang perlu untuk melakukan penelitian pengembangan dengan judul "Pengembangan Media Visual Bebasis *Puzzle* pada Materi Kisah Nabi Harun a.s. bagi Peserta didikBerkebutuhan Khusus Kelas Inklusi di SDIT Hidayatullah Yogyakarta". Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan pendekatan Research and Development (R&D),[9] karena penelitian ini berfokus pada pemahaman mendalam

Teknologi Darussalam Salu Induk," *ISLAMIKA* 7, no. 2 (April 2025): 351–61, https://doi.org/10.36088/islamika.v7i2.5665.

[8] Fitriyah dan Wiwik Wijayanti, RAGAM MEDIA PEMBELAJARAN ADAPTIF UNTUK ANAK BERKEBUTUHAN KHUSUS (2024), hlm. 79–80..

[9] Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta, hlm. 407–412.

terhadap kondisi nyata pembelajaran, karakteristik peserta didik berkebutuhan khusus, serta berkebutuhan khusus media pembelajaran yang kemudian diwujudkan melalui proses pengembangan produk yang terstruktur, tervalidasi, dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.[10]

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dan fokus arahan perkembangan, rumusan masalah dalam penelitian ini dirinci sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan media visual berbasis *puzzle* pada materi kisah Nabi Harun a.s. bagi kelompok Peserta didikkebutuhan khusus kelas inklusi di SDIT Hidayatullah Yogyakarta?
2. Bagaimana kelayakan media visual berbasis *puzzle* pada materi kisah Nabi Harun a.s. berdasarkan validasi uji coba terbatas pada kelompok Peserta didikkelas inklusi di SDIT Hidayatullah Yogyakarta?

C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

Adapun tujuan peneliti yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Tujuan Penelitian
    a. Mendeskripsikan proses pengembangan media visual berbasi *puzzle* pada materi kisah Nabi Harun a.s. bagi kelompok peserta didik berkebutuhan khusus kelas inklusi di SDIT Hidayatullah Yogyakarta.

[10] Moleong, L.J. (2017). Metodologi Penelitian Kualitatif (Edisi Revisi). Bandung: Remaja Rosdakarya, hlm. 6.

b. Mengetahui kelayakan media visual berbasis *puzzle* pada materi kisah Nabi Harun a.s berdasarkan uji coba terbatas pada kelompok peserta didik kelas inklusi di SDIT Hidayatullah Yogyakarta.

2. Kegunaan Penelitian

a. Secara Teoritis

1) Pengembangan media visual berbasis *puzzle* pada materi Kisah Nabi Harun a.s. diharapkan dapat menambah informasi mengenai pengembangan media pembelajaran di bidang agama.

2) Menjadi motivasi atau dasar untuk mengembangkan penelitian selanjutnya

b. Secara Praktis

1) Bagi Lembaga Pendidikan (Sekolah)

Bagi lembaga pendidikan yang menjadi lokasi penelitian Berkebutuhan Khusus di kelas inklusi, penelitian ini diharapkan menjadi bahan pertimbangan dalam penyediaan media pembelajaran yang lebih disukai dengan kebutuhan Peserta didikkelas inklusi.

2) Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan contoh rancangan media manipulatif yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi Kisah Nabi Harun secara lebih konkret, menarik, dan mudah dipahami.

3) Bagi Kelompok Peserta Didik Berkebutuhan Kusus

Hasil penelitian ini diharapkan media media yang dikembangkan diharapkan membantu mereka memahami tokoh, urutan peristiwa, dan nilai teladan dari kisah Nabi Harun a.s. sesuai dengan kemampuan masing-masing.

D. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan dalam penelitian ini disusun mengacu pada Pedoman Penulisan Skripsi Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Agama Islam, Universitas Islam Indonesia. Secara umum, sistematika penulisan skripsi terdiri atas tiga bagian utama, yaitu bagian awal, bagian isi, dan bagian akhir.

Bagian awal skripsi memuat halaman sampul, halaman judul, halaman pernyataan keaslian, halaman pengesahan, nota dinas, motto (jika diperlukan), persembahan (jika diperlukan), pedoman transliterasi, abstrak, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, daftar lampiran, serta daftar singkatan atau lambang apabila diperlukan. Bagian isi skripsi terdiri atas lima bab yang saling berkaitan dan disusun secara sistematis sesuai dengan tahapan penelitian. Setiap bab memuat pembahasan yang berbeda, mulai dari pendahuluan hingga kesimpulan penelitian.

BAB I Pendahuluan terdiri atas beberapa bagian. Bagian pertama menjelaskan latar belakang penelitian sebagai dasar pemikiran yang melandasi dilaksanakannya penelitian. Selanjutnya, rumusan masalah memuat pertanyaan-pertanyaan penelitian yang akan dijawab melalui proses penelitian. Bagian berikutnya berisi tujuan dan manfaat penelitian yang menjelaskan kontribusi yang

diharapkan dari hasil penelitian. Pada bagian akhir disajikan sistematika pembahasan yang memberikan gambaran umum mengenai susunan dan isi skripsi.

BAB II Kajian Pustaka membahas penelitian-penelitian terdahulu yang relevan dengan topik penelitian, baik yang bersumber dari skripsi, jurnal ilmiah, maupun referensi lainnya. Penelitian terdahulu tersebut dianalisis dengan menguraikan persamaan dan perbedaannya dengan penelitian yang dilakukan. Selain itu, bab ini juga memuat landasan teori yang menjadi dasar dan acuan dalam pelaksanaan penelitian.

BAB III Metode Penelitian membahas metode yang digunakan dalam penelitian ini, meliputi jenis dan pendekatan penelitian, model penelitian dan pengembangan, lokasi penelitian, subjek penelitian, prosedur penelitian, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, teknik analisis data, serta teknik uji keabsahan data yang digunakan sebagai pedoman dalam pelaksanaan penelitian.

BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan menyajikan hasil penelitian yang diperoleh selama proses penelitian dan pengembangan media visual berbasis *puzzle* di SD IT Hidayatullah Yogyakarta. Pada bab ini dipaparkan gambaran lokasi penelitian, proses pengembangan media yang diawali dengan analisis kebutuhan, perencanaan produk, hingga pengembangan media. Selain itu, bab ini juga membahas hasil penelitian yang diperoleh berdasarkan observasi, wawancara, dan dokumentasi, kemudian dianalisis serta dihubungkan dengan landasan teori dan penelitian terdahulu sehingga menghasilkan pembahasan yang komprehensif sesuai dengan tujuan penelitian.

BAB V Penutup menyajikan kesimpulan berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan untuk menjawab rumusan masalah mengenai pengembangan media visual berbasis *puzzle* pada materi Kisah Nabi Harun a.s. bagi peserta didik berkebutuhan khusus di kelas inklusi SD IT Hidayatullah Yogyakarta. Selain itu, bab ini juga memuat saran yang diharapkan dapat menjadi masukan bagi guru, sekolah, maupun peneliti selanjutnya dalam pengembangan media pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA, adalah menulis kembali berbagai sumber-sumber data yang diperoleh dalam menyusul proposal skripsi ini yaitu yang bersumber dari buku-buku, jurnal, dll

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

A. Kajian Pustaka

Untuk mendukung penyusunan skripsi ini maka penulis melakukan pengamatan, mengkaji beberapa pustaka terdahulu yang relevan dengan topik yang akan diteliti dan untuk menghindari plagiasi maka peneliti menyantumkan beberapa hasil penelitian terdahulu.

Dalam menelusuri penelitian yang relevan dengan pengembangan media Pembelajaran pada materi Kisah Nabi Harun a.s bagi peserta didik berkebutuhan khusus di kelas inklusi, peneliti melakukan pencarian melalui berbagai basis data ilmiah, seperti Google Scholar serta sumber-sumber jurnal nasional yang relevan. Penelusuran ini bertujuan untuk memetakan posisi dan kebaruan penelitian skripsi ini dibandingkan dengan penelitian-penelitian sebelumnya, khususnya yang membahas media pembelajaran pada materi Kisah Nabi Harun, penelitian kualitatif dengan pendekatan Research and Development (R&D), serta pendidikan bagi peserta didik berkebutuhan khusus. Berdasarkan hasil penelusuran tersebut, ditemukan beberapa penelitian yang memiliki keterkaitan tematik, baik dari segi objek kajian, pendekatan penelitian, maupun fokus pada pengembangan dan penggunaan media pembelajaran dalam Pendidikan Agama Islam.

Penelitian yang relevan pertama dilakukan oleh Mahfudzah dkk. Dalam jurnal berjudul *"Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam."* Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan tujuan mengembangkan media

pembelajaran interaktif yang layak digunakan dalam proses pembelajaran PAI. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. [11] Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan dinilai valid berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli media, serta mampu meningkatkan minat dan pemahaman peserta didik. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan penulis terletak pada fokus pengembangan media pembelajaran PAI dan penggunaan pendekatan R&D. Adapun perbedaannya terletak pada subjek penelitian, di mana penelitian Mahfudzah dkk. dilakukan pada peserta didik reguler, sedangkan penelitian ini berfokus pada peserta didik berkebutuhan khusus di kelas inklusi. Dengan demikian, penelitian ini memiliki kebaruan dalam aspek penyesuaian media terhadap karakteristik kognitif dan kebutuhan belajar peserta didik berkebutuhan khusus.

Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Azza Riski Dwiyanti dan Chusnul Chotimah dengan judul *"Penerapan Pembelajaran Berbasis Media Puzzle untuk Meningkatkan Kognitif Siswa pada Mata Pelajaran Agama Islam di SMP Negeri 2 Peterongan Jombang."* Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan media *puzzle* dalam pembelajaran PAI serta mengevaluasi dampaknya terhadap peningkatan kemampuan kognitif peserta didik. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan metode studi kasus, dengan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dan dokumentasi, serta analisis

[11] Fadhilatun Mahfudzah, Abdul Hamid K, and Samsidar Tanjung, "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN AGAMA ISLAM PESERTA DIDIKSD," *JURNAL TEKNOLOGI INFORMASI & KOMUNIKASI DALAM PENDIDIKAN* 5, no. 2 (February 2019), https://doi.org/10.24114/jtikp.v5i2.12593.

data melalui reduksi, penyajian, dan penarikan kesimpulan.[12] Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *puzzle* mampu meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan penulis terletak pada penggunaan media *puzzle* dalam pembelajaran PAI serta fokus pada peningkatan pemahaman peserta didik. Adapun perbedaannya terletak pada pendekatan dan subjek penelitian, di mana penelitian tersebut menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif pada peserta didik reguler jenjang SMP, sedangkan penelitian ini menggunakan pendekatan R&D untuk mengembangkan media *puzzle* secara sistematis bagi peserta didik berkebutuhan khusus di kelas inklusi jenjang SD.

Penelitian ketiga dilakukan oleh Sul Aisyah Kanna Rombe Allo dkk. dengan judul *"Pengembangan Media Puzzle pada Materi Iman kepada Allah Kelas II Madrasah Ibtidaiyah Pondok Pesantren Teknologi Darussalam Salu Induk."* Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan model pengembangan Dick and Carey yang terdiri atas sepuluh tahap sistematis. Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui hasil pengembangan media *puzzle* serta tingkat validitas dan praktikalitasnya dalam pembelajaran PAI. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memperoleh tingkat validitas sebesar 89,6% dari ahli media dan 91,7% dari ahli materi dengan kategori sangat valid, serta tingkat praktikalitas sebesar 87,5% dari guru dan 86,7% dari peserta

[12] Azza Riski Dwiyanti and Chusnul Chotimah, "Penerapan Pembelajaran Berbasis Media Puzzle untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 2 Peterongan Jombang," *ALSYS* 5, no. 3 (May 2025): 777–88, https://doi.org/10.58578/alsys.v5i3.5872.

didik dengan kategori sangat praktis.[13] Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan penulis terletak pada penggunaan pendekatan R&D dalam pengembangan media *puzzle* pada pembelajaran PAI di jenjang pendidikan dasar serta adanya uji validitas dan praktikalitas media. Adapun perbedaannya terletak pada fokus materi dan subjek penelitian, di mana penelitian tersebut berfokus pada materi Iman kepada Allah pada peserta didik reguler, sedangkan penelitian ini berfokus pada materi Sejarah Islam yang dikembangkan secara khusus untuk peserta didik berkebutuhan khusus di kelas inklusi.

Penelitian Ahmad Izza Muttaqin dan Siti Humairoh berjudul *"Implementasi Media Pembelajaran Puzzle pada Mata Pelajaran PAI Materi Al-Khulafaur Ar-Rasyidin Kelas VII SMP Darussyafa'ah, Setail-Genteng."* Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *puzzle* dilakukan melalui tahap perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Media *puzzle* dinilai dapat membuat pembelajaran PAI lebih menarik, membantu peserta didik memahami materi Al-Khulafaur Ar-Rasyidin, serta meningkatkan keaktifan belajar. Penelitian ini memiliki hubungan yang kuat dengan penelitian penulis karena sama-sama membahas media *puzzle* dalam materi yang berkaitan dengan sejarah Islam.[14] Perbedaannya terletak pada jenjang dan subjek penelitian. Penelitian tersebut dilakukan pada peserta didik SMP

[13] Sul Aisyah Kanna Rombe Allo, Fakhrunnisaa, and Thaha, "Pengembangan Media Puzzle pada Materi Iman kepada Allah Kelas II Madrasah Ibtidaiyah Pondok Pesantren Teknologi Darussalam Salu Induk." (April 2025)

[14] Ahmad Izza Muttaqin and Siti Humairoh, *IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN PUZZLE PADA MATA PELAJARAN PAI MATERI AL-KHULAFAUR AR-RASYIDIN KELAS VII SMP DARUSSYAFA'AH, SETAIL-GENTENG*, 2021.

reguler, sedangkan penelitian penulis berfokus pada peserta didik berkebutuhan khusus di kelas inklusi sekolah dasar. Selain itu, penelitian terdahulu lebih menekankan implementasi media, sedangkan penelitian penulis diarahkan pada pengembangan media.

Penelitian lain yang dapat dijadikan pendukung adalah penelitian Pahmi Kasim et al. berjudul *"Upaya Meningkatkan Kemampuan Bacaan Surah Al-Ikhlas melalui Media Puzzle pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadits Kelas 1 MI Al-Maghfirah Bina Jaya."* Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas dan menunjukkan bahwa media *puzzle* dapat membantu meningkatkan kemampuan peserta didik dalam membaca Surah Al-Ikhlas. Media *puzzle* juga dinilai mampu menarik perhatian peserta didik, mempermudah pemahaman materi, dan meningkatkan motivasi belajar.[15] Relevansi penelitian ini terletak pada penggunaan *puzzle* dalam pembelajaran keislaman pada jenjang dasar. Namun, penelitian tersebut berfokus pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits, bukan Sejarah Islam, dan tidak secara khusus membahas peserta didik berkebutuhan khusus. Oleh karena itu, penelitian ini digunakan sebagai pendukung bahwa media *puzzle* dapat menjadi alternatif media pembelajaran agama Islam yang lebih menarik dan mudah diterima peserta didik.

Penelitian berikutnya dilakukan oleh Siti Milawati dan Jasiah dengan judul *"Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Puzzle Maker untuk Meningkatkan*

[15] Pahmi Kasim, Mujahid Damopolii, and Ruwiah A. Buhungo, *UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN BACAAN SURAH AL-IKHLAS MELALUI MEDIA PUZZLE PADA MATA PELAJARAN AL-QUR'AN HADITS KELAS 1 MI AL- MAGFIRAH BINA JAYA*, n.d.

Minat dan Keaktifan Peserta didik pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak." Penelitian ini menggunakan metode pengembangan dengan tahapan analisis, perancangan, pengembangan, penerapan, dan evaluasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *puzzle* maker layak digunakan dan dapat meningkatkan minat serta keaktifan peserta didik dalam pembelajaran Akidah Akhlak.[16] Keterkaitan penelitian ini dengan penelitian penulis terletak pada penggunaan media berbasis *puzzle* dalam rumpun Pendidikan Agama Islam. Perbedaannya, penelitian tersebut diterapkan pada mata pelajaran Akidah Akhlak dan belum diarahkan kepada peserta didik berkebutuhan khusus. Oleh karena itu, penelitian penulis memiliki ruang yang berbeda, yaitu mengembangkan media *puzzle* untuk pembelajaran pada materi kisah Nabi Harun a.s. dengan mempertimbangkan karakteristik peserta didik berkebutuhan khusus di kelas inklusi.

Penelitian yang dilakukan oleh Ferenza Dwi Stefani dan Nur Samsiyah berjudul *"Penerapan Media Pembelajaran Flashcard Mengenal Kata untuk Anak Berkebutuhan Khusus di Kelas Inklusi."* Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media flashcard dapat diterapkan pada anak berkebutuhan khusus di kelas inklusi, meskipun dalam pelaksanaannya guru masih perlu memberikan bimbingan secara lebih intensif.[17]

---

[16] Siti Milawati, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Puzzle Maker untuk Meningkatkan Minat dan Keaktifan Peserta didikPada Mata Pelajaran Akidah Akhlak*, 01, no. 03 (2025).

[17] Ferenza Dwi Stefani and Nur Samsiyah, "Penerapan media pembelajaran flashcard mengenal kata untuk anak berkebutuhan khusus di kelas inklusi," *Jurnal Genre (Bahasa, Sastra, dan Pembelajarannya)* 2, no. 2 (April 2021): 103–7, https://doi.org/10.26555/jg.v2i2.2973.

Penelitian ini relevan dengan penelitian penulis karena sama-sama menempatkan anak berkebutuhan khusus di kelas inklusi sebagai perhatian utama. Namun, media yang digunakan berbeda. Penelitian tersebut menggunakan flashcard untuk mengenalkan kata, sedangkan penelitian ini mengembangkan media visual berbasis *puzzle* pada materi kisah Nabi Harun a.s.. Dengan demikian, penelitian tersebut menjadi penguat bahwa peserta didik berkebutuhan khusus membutuhkan media yang konkret, sederhana, dan mudah dipahami.

Penelitian Ratih Purnama Pertiwi dan Sri Enggar Kencana Dewi yang berjudul *"Pengembangan Modul Pembelajaran Anak Berkebutuhan Khusus Implementasi Kurikulum Merdeka di SD Negeri Inklusi"* memiliki keterkaitan dengan penelitian ini karena sama-sama berangkat dari kebutuhan pembelajaran anak berkebutuhan khusus di sekolah inklusi. Penelitian tersebut menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE, meskipun pelaksanaannya hanya sampai pada tahap pengembangan. Produk yang dihasilkan berupa modul pembelajaran untuk anak berkebutuhan khusus pada mata pelajaran IPAS kelas I. Hasil penelitian menunjukkan bahwa modul memperoleh respons kemenarikan sebesar 80% dan validasi ahli materi serta ahli media sebesar 85%, sehingga dinilai layak digunakan dalam pembelajaran anak berkebutuhan khusus.[18]

Relevansi penelitian tersebut dengan penelitian penulis terletak pada upaya mengembangkan perangkat pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik

[18] Ratih Purnama Pertiwi and Sri Enggar Kencana Dewi, "Pengembangan Modul Pembelajaran Anak Berkebutuhan Khusus Implementasi Kurikulum Merdeka di SD Negeri Inklusi," *Jurnal Elementaria Edukasia* 6, no. 3 (September 2023): 1033–42, https://doi.org/10.31949/jee.v6i3.6685.

peserta didik berkebutuhan khusus. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran di kelas inklusi tidak dapat sepenuhnya disamakan dengan pembelajaran reguler, sebab guru perlu menyediakan media atau bahan ajar yang lebih konkret, menarik, dan mudah dipahami. Namun, penelitian Pertiwi dan Dewi berfokus pada pengembangan modul pembelajaran IPAS, sedangkan penelitian penulis diarahkan pada pengembangan media visual berbasis *puzzle* dalam pembelajaran Sejarah Islam. Dengan demikian, penelitian ini memiliki ruang yang berbeda karena menempatkan media *puzzle* sebagai sarana untuk membantu peserta didik berkebutuhan khusus memahami materi kisah Nabi Harun a.s. secara lebih sederhana dan visual.

Berdasarkan pemetaan penelitian-penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa penelitian ini menempati posisi sebagai penelitian pengembangan yang melanjutkan dan memperkuat temuan-temuan sebelumnya. Penelitian ini tidak hanya mengkaji penggunaan media pembelajaran pada materi kisah Nabi Harun a.s., tetapi secara khusus mengembangkan media pembelajaran yang adaptif, konkret, dan sesuai dengan karakteristik anak berkebutuhan khusus pada salah satu kelompok di kelas inklusi melalui pendekatan Research and Development (R&D). Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi praktis dan teoretis dalam pengembangan pembelajaran PAI yang inklusif, humanis, dan aplikatif, khususnya bagi salah satu kelompok peserta didik berkebutuhan Khusus kelas inklusi di SDIT Hidayatullah Yogyakarta.

B. Landasan Teori

1. Media Visual Berbasis *Puzzle* untuk Anak Berkebutuhan Khusus

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata ”media” berasal dari bahasa latin medius yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. Dalam konteks pendidikan, Arsyad mendefinisikan media pembelajaran sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.[19] Dalam arti lain, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang berfungsi sebagai perantara dalam penyampaian pesan pembelajaran yang dapat merangsang anak pada aspek pikiran, perasaan, perhatian, dan keinginan peserta didik, sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif, terencanan, dan sesuai dengan tujuan yang telah dirancang.[20]

Konsep media pembelajaran tidak terlepas dari perkembangan paradigma teknologi pendidikan dalam memandang peran media pada proses pembelajaran. Terdapat empat paradigma yang menjelaskan kedudukan media pembelajaran. Pertama, media dipahami sebagai alat bantu audio-visual yang digunakan pendidikan untuk mendukung pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Kedua, media dipandang sebagai sarana yang dirancang dan dikembangkan secara sistematis dengan berlandaskan prinsip-prinsip komunikasi. Ketiga, media sebagai bagian

[19] Suparlan Suparlan, *Peran Media Dalam Pembeajaran Di SD/MI | ISLAMIKA*, July 30, 2020, https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/islamika/article/view/796.

[20] Teni Nurrita, “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA,” *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran Hadits Syari’ah Dan Tarbiyah* 3, no. 1 (June 2018): 171–210, https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171-210.

integral dari sistem pembelajaran sehingga keberadaaanya berkaitan dengan komponen-komponen lain dalam proses pembelajaran. Keempat, media diposisikan sebagai sumber belajar yang disengaja dirancang dan dikembangkan untuk dimanfaat kan dalam mendukung kegiatan belajar peserta didik. [21]

b. Tujuan Media Pembelajaran

Media pembelajaran secara filosofis merupakan komponen integral dalam pendidikan yang berfungsi sebagai perantara komunikasi antara pendidik dan peserta didik.[22] Para ahli mengemukakan berbagai pandangan mengenai tujuan utama dari menggunakan media pembelajaran. Kamp dan Dayton ynag dikutip oleh Pagarra et al. Menekankan tiga tujuan fundamental manfaat dari penggunaan media peda pembelajaran, yaitu:[23]

1) Mempermudah Menyampaikan Informasi

Salah satu tujuan utama penggunaan media pembelajaran adalah mempermudah penyampaian informasi kepada peserta didik. melalui media yang tepat, materi pembelajaran dapat disajikan secara jelas, konkret, dan mudah dipahami sehingga mengurangi

[21] Hamzah Pagarra, Ahmad Syawaluddin, and Wawan Krismanto, *Media Pembelajaran* (Badan Penerbit UNM, Makassar., 2022).

[22] Sri Yunita and Ucup Supriatna, "Pengaruh Penggunaan Media Puzzle terhadap Hasil Belajar Siswa," *Syntax Idea* 3, no. 8 (August 2021): 1999, https://doi.org/10.36418/syntax-idea.v3i8.1451.

[23] Pagarra, Syawaluddin, and Krismanto, *Media Pembelajaran*.

kemungkinan terjadinya kesalahpahaman dalam menerima informasi.

2) Membangkitkan Motivasi Belajar

Selain sebagai sarana penyampaian informasi, media pembelajaran juga bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Motivasi merupakan salah satu faktor penting yang memengaruhi keberhasilan proses pembelajaran. Peserta didik yang memiliki motivasi belajar cenderung lebih aktif mengikuti kegiatan pembelajaran, sedangkan rendahnya motivasi dapat menghambat ketercapaian tujuan pembelajaran. Motivasi belajar dapat berasal dari dalam diri peserta didik (motivasi intrinsik) maupun dipengaruhi oleh faktor luar, seperti dorongan dan strategi yang diberikan oleh pendidik (motivasi ekstrinsik). Dalam hal ini, penggunaan media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik dapat menjadi salah satu strategi untuk menumbuhkan motivasi belajar.

3) Menciptakan aktivitas Belajar yang Nyata

Media pembelajaran juga berperan dalam menghubungkan pengalaman belajar yang telah dimiliki peserta didik dengan pengalaman belajar yang baru. Melalui penyajian materi yang konkret, media membantu peserta didik membangun pemahaman secara lebih mendalam karena informasi yang diterima dapat dikaitkan dengan pengalaman sebelumnya. Media visual,

audiovisual, maupun multimedia memiliki kemampuan untuk menghadirkan objek, peristiwa, atau situasi yang sulit diamati secara langsung sehingga peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang lebih nyata.

c. Fungsi Media Pembelajaran

Levie & Lentsz yang dikutip Pagarra et al, media visual memiliki empat fungsi utama dalam proses pembelajaran, yaitu fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif, dan fungsi kompensatoris. Keempat fungsi tersebut menunjukkan bahwa media visual tidak hanya berperan sebagai alat bantu penyampaian informasi, tetapi juga mampu meningkatkan kualitas proses belajar peserta didik.[24]

1) Fungsi Atensi

Fungsi atensi merupakan kemampuan media visual dalam menarik, memusatkan, dan mempertahankan perhatian peserta didik terhadap materi pembelajaran. Penyajian gambar, ilustrasi, warna, maupun bentuk visual yang menarik dapat mengurangi kebosanan peserta didik sehingga perhatian mereka lebih terfokus pada materi yang sedang dipelajari. Fungsi ini sangat penting terutama bagi peserta didik yang memiliki rentang perhatian relatif pendek atau mudah terdistraksi selama pembelajaran. Dengan demikian, penggunaan media visual dapat membantu guru menciptakan

[24] Ibid. hal 16-19

suasana belajar yang lebih kondusif dan meningkatkan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

2) Fungsi Afektif

Fungsi afektif berkaitan dengan kemampuan media visual dalam membangkitkan minat, motivasi, dan respons emosional peserta didik terhadap materi pembelajaran. Penyajian visual yang menarik dapat menumbuhkan rasa senang, antusias, dan ketertarikan peserta didik untuk mengikuti pembelajaran. Kondisi tersebut akan mendorong peserta didik untuk berpartisipasi lebih aktif sehingga proses belajar menjadi lebih bermakna. Dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam, media visual juga dapat membantu peserta didik menghayati nilai-nilai yang terkandung dalam materi pembelajaran melalui ilustrasi yang disajikan.

3) Fungsi kognitif

Fungsi kognitif menunjukkan bahwa media visual mampu membantu peserta didik memahami materi pembelajaran dengan lebih mudah. Informasi yang disampaikan dalam bentuk gambar atau ilustrasi dapat memperjelas konsep-konsep yang bersifat abstrak sehingga peserta didik lebih mudah menghubungkan informasi baru dengan pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya. Selain itu, media visual juga membantu meningkatkan daya ingat peserta didik karena informasi diterima melalui saluran visual yang lebih mudah diproses oleh otak. Oleh sebab itu, media visual

berperan dalam mendukung pencapaian tujuan pembelajaran, khususnya pada materi yang memerlukan pemahaman terhadap urutan peristiwa atau alur cerita.

4) Fungsi kompensatoris

Fungsi kompensatoris merupakan kemampuan media visual dalam membantu peserta didik yang mengalami kesulitan belajar untuk memahami materi pembelajaran. Media visual dapat menjadi alternatif penyampaian informasi bagi peserta didik yang kurang mampu memahami penjelasan secara verbal atau teks tertulis. Dengan adanya ilustrasi, gambar, simbol, maupun warna, peserta didik memperoleh bantuan tambahan dalam memahami isi pembelajaran sesuai dengan kemampuan belajarnya. Oleh karena itu, fungsi kompensatoris menjadikan media visual sangat relevan digunakan dalam pembelajaran bagi peserta didik berkebutuhan khusus yang memiliki karakteristik belajar berbeda dengan peserta didik pada umumnya.

d. Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki berbagai manfaat dalam mendukung keberhasilan proses pembelajaran.[25] Berbagai ahli mengemukakan manfaat media pembelajaran dari sudut pandang yang berbeda, namun pada dasarnya saling melengkapi. Adapun manfaat media pembelajaran menurut beberapa ahli adalah sebagai berikut.

[25] Ibid. hal 20-22

Sudjana dan Rivai mengemukakan bahwa media pembelajaran memiliki beberapa manfaat dalam proses pembelajaran, yaitu:[26]

1) Menumbuhkan motivasi belajar peserta didik, karena penggunaan media mampu menarik perhatian peserta didik sehingga mereka lebih antusias mengikuti proses pembelajaran.
2) Memperjelas penyajian materi pembelajaran sehingga materi yang disampaikan lebih mudah dipahami dan memungkinkan peserta didik mencapai tujuan pembelajaran secara optimal.
3) Menciptakan variasi metode pembelajaran, sehingga proses pembelajaran tidak hanya berpusat pada metode ceramah. Dengan demikian, peserta didik tidak mudah merasa bosan dan pendidik dapat mengajar dengan lebih efektif.
4) Meningkatkan aktivitas belajar peserta didik karena peserta didik tidak hanya mendengarkan penjelasan pendidik, tetapi juga melakukan berbagai kegiatan seperti mengamati, mendemonstrasikan, mempraktikkan, dan aktivitas belajar lainnya.

Media pembelajaran juga memiliki berbagai manfaat praktis yang dapat menunjang efektivitas proses pembelajaran[27]

1) Media pembelajaran berfungsi memperjelas penyampaian pesan dan informasi sehingga materi yang disampaikan menjadi lebih mudah

[26] Ibid. hal 20-22

[27] Ganjar Riski Khasanah, "Pengembangan Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Materi Iman Kepada Hari Akhir Pada Siswa Kelas VI Di SD Negeri Srumbung" (Universitas Islam Indonesia, 2024).

dipahami oleh peserta didik serta mampu memperlancar proses pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar.

2) Media pembelajaran dapat meningkatkan serta mengarahkan perhatian peserta didik terhadap materi yang dipelajari sehingga mampu menumbuhkan motivasi belajar dan menciptakan interaksi yang lebih baik antara peserta didik dengan lingkungan belajarnya.

3) Media pembelajaran dapat mengatasi berbagai keterbatasan yang berkaitan dengan ruang, waktu, dan kemampuan indera. Objek yang terlalu besar atau terlalu kecil, peristiwa yang telah terjadi di masa lalu, proses yang rumit, maupun kejadian yang berbahaya dapat disajikan melalui berbagai media, seperti gambar, model, video, film, maupun simulasi, sehingga peserta didik tetap dapat mempelajarinya secara efektif.

4) Media pembelajaran memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret melalui penyajian objek atau peristiwa secara visual maupun audiovisual, sehingga peserta didik memperoleh pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi yang dipelajari.

5) Media pembelajaran mampu memberikan kesamaan pengalaman belajar kepada peserta didik mengenai berbagai peristiwa di lingkungan mereka serta memperluas kesempatan untuk berinteraksi secara langsung dengan pendidik, masyarakat, maupun lingkungan sekitar.

Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran tidak hanya mempermudah penyampaian materi, tetapi juga menciptakan proses pembelajaran yang lebih efektif, interaktif, dan bermakna.

e. Jenis-Jenis Media Visual Pembelajaran

Media visual didefinisikan sebagai alat komunikasi yang mengandalkan indera penglihatan untuk menyampaikan pesan atau informasi dari sumber kepada penerima.[28] Smaldino dkk. Menyatakan bahwa media visual merupakan kategori media yang memfasilitasi komunikasi dan pembelajaran dangam membawa informasi melalui taks dan tampilan visual.[29] Sejalan dengan itu, Miarso menekankan bahwa media visual berfungsi menyalurkan pesan serta merangsang fikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan belajar peserta didik guna untuk mendorong proses belajar yang disengaja dan terkendali.[30]

Dari berbagai pendapat ahli tersebut menunjukkan bahwa media visual adalah instrumen instrusional tanoa suara yang berfokus pada stimulasi penglihatan untuk mengonkretkan informasi abstrak sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif.

Karakteristik utama media visual terletak pada sifatnya yang statis, berorientasi pada ruang, serta mampu menyajikan komunikasi satu arah yang reseptif bagi peserta didik. klasifikasi media visual menurut para ahli

[28] Yunita and Supriatna, "Pengaruh Penggunaan Media Puzzle terhadap Hasil Belajar Siswa."

[29] Ibid.

[30] Ibid.

dibagi menjadi beberapa jenis utama yakni media visual yang tidak diproyeksikan dan media visual yang diproyeksikan. Media visual visual dua dimensi (2D) meliputi grafis, sketsa, poster, bagan, dan peta datar yang meyajikan informasi pada bidang datar. Sementara itu, media visual tiga dimensi (3D) mencakup benda asli atau tiruan seperti medel, torso, globe, dan diorama yang memberikan dimensi kedalaman bagi pemahaman peserta didik. Berdasarkan teknologinya, media visual juga dibedakan menjadi media cetak yang dihasilkan melalui proses mekanis (seperti buku teks dan modul) serta media digital yang berbasis mikroprosesor dengan informasi yang disimpan dalam format file komputer.[31]

Smaldino, dkk yang dikutip oleh khasanah, memaparkan beberapa unsur visual diantaranya:

1) Pengaturan, pengaturan merupakan proses menentukan unsur-unsur yang akan dimasukkan ke dalam media visual, seperti gagasan utama, bentuk desain, serta tata letak setiap elemen agar tersusun secara sistematis dan mudah dipahami.
2) Keseimbangan, yaitu penataan unsur visual secara proporsional, baik secara vertikal maupun horizontal sehingga tampilan yang nyaman dan menarik.
3) Warna, unsur pemilihan pada warna perlu memperhatikan keselarasan dan kontras agar media lebih menarik seta membantu peserta didik memahami informasi dengan lebih mudah.

[31] Ibid.

4) Kemudahan dibaca, media visual harus menggunakan jenis huruf yang sederhana, ukuran yang sesuai, spasi yang cukup, serta kontras warna yang baik agar teks mudah dibaca dan dipahami peserta didik.

5) Menarik, media visual hendaknya memiliki tampilan yang sederhana namun menarik. Daya tarik dapat dibangun melalui pemilihan desain, warna, dan penyajian visual yang sesuai tanpa penggunaan efek yang berlebihan.

f. Media visual Bebasis *Puzzle*

Secara etimologis, *puzzle* berasal dari bahasa Inggris yang berarti teka-teki atau bongkar pasang. Berdasarkan pandangan Gilli dan Dalle, *puzzle* merupakan alat permainan edukatif (APE) yang dimainkan dengan cara membongkar pasang kepingannya untuk merangsang berbagai kemampuan anak. Maulida dkk. mendefinisikannya sebagai media yang terdiri dari potongan gambar, huruf, atau angka yang membentuk pola tertentu untuk diselesaikan secara tepat. Sementara itu, Farhan menegaskan bahwa media *puzzle* adalah potongan gambar yang disusun kembali hingga membentuk gambar utuh yang berfungsi sebagai sarana belajar efektif bagi anak-anak. Melalui sintesis pendapat tersebut, media pembelajaran berbasis *puzzle* dapat dipahami sebagai media visual interaktif berbentuk kepingan komponen terpisah yang menuntut

penalaran logis dan manipulasi motorik dari peserta didik untuk menyatukannya menjadi konsep yang bermakna.[32]

Karakteristik media *puzzle* meliputi sifatnya yang konkret, menantang (gamifikasi), dan repetitif, yang sangat membantu dalam penguatan memori. Komponen media *puzzle* umumnya terdiri dari papan permainan, kepingan *puzzle* (berisi gambar atau teks materi), dan buku petunjuk penggunaan. Terdapat berbagai jenis *puzzle* dalam pembelajaran, antara lain Spelling *Puzzle* untuk kosa kata, Jigsaw *Puzzle* untuk menyusun gambar utuh, Crossword *Puzzle* (teka-teki silang), dan The Thing *Puzzle* yang berbasis deskripsi benda. Kelebihan media ini mencakup peningkatan keterampilan kognitif melalui latihan logika, penguatan koordinasi mata dan tangan, serta penumbuhan motivasi belajar yang menyenangkan. Namun, kelemahannya terletak pada kebutuhan waktu yang relatif banyak dalam penggunaannya di kelas dan menuntut kreativitas tinggi dari guru dalam mendesain materi agar tetap sistematis.[33]

Langkah-langkah penggunaan media *puzzle* dalam pembelajaran diawali dengan penentuan kompetensi dasar, desain media yang relevan dengan materi, validasi ahli, implementasi dalam proses belajar, baik secara individu maupun kelompok, serta diakhiri dengan evaluasi dan refleksi hasil belajar. Hasil penelitian terdahulu memperkuat efektivitas media ini. Yunita membuktikan adanya pengaruh signifikan penggunaan *puzzle* terhadap hasil

[32] Ibid.
[33] Ibid.

belajar kognitif pada materi Pendidikan Agama Islam (PAI), sementara Iskandar dan Sulistia menunjukkan bahwa *puzzle* efektif sebagai terapi stimulasi kognitif bagi anak berkebutuhan khusus untuk meningkatkan konsentrasi dan kemandirian. Alasan utama efektivitasnya adalah kemampuan *puzzle* menciptakan meaningful learning experience, di mana peserta didik tidak hanya menghafal, tetapi juga terlibat aktif dalam menganalisis informasi.[34]

Dalam pembelajaran Sejarah Islam, media *puzzle* berperan penting dalam membantu peserta didik memahami tokoh, alur cerita, dan urutan peristiwa secara kronologis melalui visualisasi kepingan kejadian sejarah. Bagi peserta didik berkebutuhan khusus (ABK) di kelas inklusi, *puzzle* sangat relevan karena sifatnya yang konkret membantu mengatasi hambatan kognitif dan atensi. Peserta didik dengan hambatan seperti *slow learner* atau gangguan konsentrasi terbantu dengan adanya konteks visual yang jelas serta aktivitas manipulatif yang mampu menarik perhatian mereka secara lebih intensif.[35]

Sintesis penulis menyatakan bahwa media visual berbasis *puzzle* layak dikembangkan dalam penelitian ini karena mampu mengintegrasikan aspek kognitif, motorik, dan afektif dalam satu instrumen pembelajaran yang aksesibel bagi peserta didik berkebutuhan khusus, sekaligus

[34] Ibid.
[35] Ibid.

meningkatkan minat belajar terhadap materi Sejarah Islam di SD IT Hidayatullah Yogyakarta.

g. Kelayakan Media Pembelajaran

Kelayakan media pembelajaran didefinisikan sebagai standar ukuran untuk menentukan sejauh mana sebuah media valid, praktis, dan efektif digunakan dalam proses pendidikan. Uji kelayakan bertujuan untuk memastikan bahwa media yang dihasilkan benar-benar berkualitas sebelum diimplementasikan secara luas kepada peserta didik, sehingga dapat meminimalkan kesalahan konsep dan kendala teknis selama proses pembelajaran berlangsung.[36]

Aspek-aspek kelayakan media menurut Romi Satria Wahono mencakup tiga ranah utama, yaitu aspek rekayasa perangkat, aspek desain pembelajaran, dan aspek komunikasi visual. Kelayakan isi atau materi berfokus pada kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, kebenaran konsep secara keilmuan, serta kedalaman materi yang disajikan. Kelayakan penyajian mencakup keruntutan alur pikir, interaktivitas media dengan peserta didik, serta kemampuan media dalam menumbuhkan motivasi belajar. Kelayakan bahasa ditinjau dari penggunaan istilah yang tepat, keterbacaan teks, serta kemudahan bahasa untuk dipahami oleh peserta didik pada jenjang sekolah dasar. Sementara itu, kelayakan desain atau kegrafikan melibatkan penilaian terhadap komposisi warna,

[36] Ibid.

keseimbangan proporsi gambar, ketepatan pemilihan jenis huruf, serta kemenarikan visual secara keseluruhan.[37]

Validasi media dilakukan oleh ahli materi untuk menilai aspek substansi pembelajaran dan oleh ahli media untuk menilai aspek teknis serta komunikasi visual. Kriteria penilaian kelayakan umumnya menggunakan skala Likert yang kemudian dianalisis secara deskriptif persentase. Berdasarkan kriteria Arikunto, media dinyatakan sangat layak apabila memperoleh persentase 81%–100%, layak pada rentang 61%–80%, dan cukup layak pada rentang 41%–60%.[38]

Sebagai simpulan, media visual berbasis *puzzle* yang dikembangkan dalam penelitian ini wajib melalui tahapan validasi dan uji kelayakan yang ketat. Proses ini memastikan bahwa setiap aspek, mulai dari materi Sejarah Islam hingga desain grafis yang ramah bagi peserta didik berkebutuhan khusus (ABK), benar-benar memenuhi standar validitas sehingga media yang dihasilkan valid, layak digunakan, dan mampu mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran di kelas inklusi.[39]

h. Pentingnya Media Pembelajaran bagi ABK

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam mendukung proses belajar anak berkebutuhan khusus (ABK) yang memiliki keterbatasan fisik maupun psikologis dalam menjalankan aktivitas sehari-

[37] Khasanah, "Pengembangan Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Materi Iman Kepada Hari Akhir Pada Siswa Kelas VI Di SD Negeri Srumbung."

[38] Ibid.

[39] Ibid.

hari. Penggunaan media dapat membantu memperjelas penyampaian materi, mengatasi keterbatasan indera, serta meningkatkan motivasi dan interaksi belajar. Selain itu, media memungkinkan peserta didik belajar sesuai dengan gaya belajarnya dan mendorong kemandirian belajar.[40]

Menurut Kemp dan Dayton, media pembelajaran dapat meningkatkan kualitas, daya tarik, serta efektivitas pembelajaran, bahkan memungkinkan proses belajar berlangsung lebih fleksibel. Secara khusus, media juga berfungsi dalam aspek kognitif, psikomotor, dan afektif, serta membantu Peserta didikmemahami materi melalui fungsi atensi, afektif, kognitif, dan kompensatoris. Oleh karena itu, pemilihan media perlu disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, materi, serta kemudahan penggunaannya agar pembelajaran menjadi lebih efektif, variatif, dan mampu meningkatkan keaktifan peserta didik.[41]

2. Karakteristik Peserta didik Berkebutuhan Khusus yang Menjadi Fokus Penelitian

Penyelenggaraan pendidikan inklusi didasari pada pemahaman bahwa setiap peserta didik memiliki keunikan dan karakteristik yang beragam sehingga memerlukan layanan pendidikan yang berbeda-beda dengan kebutuhan spesifiknya.[42] Anak Berkebutuhan Khusus (ABK) dilihat dari aspek fisik, psikologis, kognitif, maupun sosial mengalami hambatan dalam

[40] Fitriyah dan Wiwik Wijayanti, RAGAM MEDIA PEMBELAJARAN ADAPTIF UNTUK ANAK BERKEBUTUHAN KHUSUS (2024), hlm. 40

[41] I*bid,* hlm. 41

[42] Itqi, "STRATEGI GURU DALAM MENGATASI SISWA SLOW LEARNER DI SEKOLAH DASAR," *Walada: Journal of Primary Education* 1, no. 1 (October 2023), https://doi.org/10.61798/wjpe.v1i1.1.

mencapai potensi maksimalnya yang menuntut dalam segi penanganan dari tenaga kependidikan yang kompeten dalam mengatur pendidikan berbasis inklusi.[43] Adapun peda penelitian ini tidak membahas seluruh kategori ABK secara luas, melainkan dibatasi pada karakteristik peserta didik yang secara faktual ditemukan di kelas penelitian. Fokus utama penelitian ini diarahkan pada tiga kategori kelompok pelajar pada peserta didik yaitu dengan karakteristik *slow learner*, peserta didik dengan *speech delay*, dan peserta didik yang mengalami hambatan kesiapan belajar.

a. Slow Learner

Beberapa menurut para ahli memberikan definisi mengenai *slow learner*. Menurut Brut yang dikutip oleh Chauhan menyatakan bahwa istilah *slow learner* atau anak lamban belajar ditujukan bagi anak-anak yang tidak mampu menyelesaikan tugas-tugas sekolah secara normal diharapkan dari kelompok pada usia mereka.[44] Jenson juga mendefinisikan mereka sebagai peserta didik dengan IQ antara 80 hingga 90 yang sering disebut *dull normal* yang cenderung lambat dalam menangkap materi pembelajaran terutama yang melibatkan materi simbolik, abstrak, konseptual.[45] Pada definisi lain, kirk yang ditulis dalam jurnal Chauhan juga menegaskan bahwa *slow learner* bukanlah anak dengan disabilitas intlektual karna mereka masih mampu mencapai tingkat kesuksesan

[43] Ibid.

[44] Sangeeta Chauhan, *SLOW LEARNERS: THEIR PSYCHOLOGY AND EDUCATIONAL PROGRAMMES*, no. 8 (2011).

[45] Ibid.

akademik tertentu, meskipun dengan kecepatan belajar yang lebih lamban dibandingkan dengan peserta didik pada usia rata-rata.[46]

Berdasarkan pendapat dari kutipan di atas dapat disintesiskan bahwa *slow learner* adalah peserta didik yang memiliki potensi intelektual sedikit di bawah rata-rata yang mengakibatkan hambatan dalam kecepatan belajar, kemampuan berfikir abstrak, dan pemrosesan informasi konseptual namun masih tetap memiliki kapasitas untuk mencapai prestasi akademik melalui pandampingan yang tepat.

Karakteristik *slow learner* memiliki daya ingat ynag buruk serta rentang perhatian yang pendek.[47] Dari segi akademik, mereka sering mengalami kegagalan berulang dalam mencapai target standar, kesulitan dalam membaca dan berhitung, serta lambat dalam melihat hubungan antara kata dan pengertian. Dan secara sosial mereka cenderung kurang percaya diri dan terkadang mengalami hambatan dalam interaksi karena ketidakmampuan mengekspresikan ide dengan jelas.[48]

Dalam strategi pembelajaran kebutuhan utama *slow learner* adalam pemberian waktu tambahan serta instruksi yang bersifat konkret untuk menjembatani keterbatasan berfikir abstrak mereka.[49] Strategi yang sesuai

[46] Ibid.

[47] Itqi, "STRATEGI GURU DALAM MENGATASI SISWA SLOW LEARNER DI SEKOLAH DASAR"; Rizqi Amaliyah and Endyka Erye Frety, "Strategi Penanganan Speech Delay pada Anak: Literatur Review," *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi* 23, no. 2 (July 2023): 1665, https://doi.org/10.33087/jiubj.v23i2.3569.

[48] Itqi, "STRATEGI GURU DALAM MENGATASI SISWA SLOW LEARNER DI SEKOLAH DASAR."

[49] Chauhan, *SLOW LEARNERS: THEIR PSYCHOLOGY AND EDUCATIONAL PROGRAMMES*.

meliputi pendekatan individual yang memberikan perhatian khusus pada disabilitas spesifik peserta didik serta penggunaan media pembelajaran yang menyenangkan seperti belajar sambil bermain untuk memfokuskan perhatian mereka. Selain itu dengan memberikan motivasi secara berkela dan pengulangan materi pembelajaran sangat diperlukan agar infomasi dapat tersimpan dalam ingatan panjang mereka.[50]

b. Speech Delay

Amaliyah dan Frety mendefinisikan *speech delay* sebagai keterlambatan bicara dengan tingkat perkembangan yang berada jauh di bawah normal dibandingkan dengan anak-anak seusianya.[51] Fauzia dkk membedakan antara *speech delay* dengan speech disolder yang mana pada *speech delay* kemampuan bicara anak masih dapat berkembang sebagaimana anak normal lainnya, hanya saja dalam kurun waktu yang lebih lambat.[52] Ikatan Dokter Anak Indonesia (IDAI) menyembutkan bahwa keterlambatan bicara merupakan masalah umum yang mempengaruhi perkembangan bahasa anak prasekolah dengan prevalensi sekitar 5-8%.[53]

Maka *speech delay* adalah suatu kondisi hambatan perkembangan bahasa ekspresif maupun reseptif yang ditandai dengan kemampuan

[50] Itqi, "STRATEGI GURU DALAM MENGATASI SISWA SLOW LEARNER DI SEKOLAH DASAR."

[51] Amaliyah and Frety, "Strategi Penanganan Speech Delay pada Anak."

[52] Wulan Fauzia, Fithri Meiliawati, and Peni Ramanda, *Mengenali Dan Menangani Speech Delay Pada Anak | Al-Shifa Jurnal Bimbingan Konseling Islam*, July 4, 2022, https://jurnal.uinbanten.ac.id/index.php/alshifa/article/view/3728.

[53] Amaliyah and Frety, "Strategi Penanganan Speech Delay pada Anak."

komunikasi lisan anak yang tertinggal dengan teman sebayanya namun tetap memiliki peluang untuk diperbaiki melalui stimulus yang tepat.[54]

Karakteristik peserta didik dengan *speech delay* yang Nampak meliputi kesulitan dalam mengucapkan kata secara jelas, sering melakukan kesalahan dalam merangkai kalimat, serta suara atau intonasi yang terdengar lirih. Selain itu anak cenderung enggan berkomunikasi secara verbal dan lebih sering menggunakan Bahasa isyarat atau Gerakan tubuh untuk menyampaikan keinginan mereka. kontak mata yang terbatas juga sering menjadi ciri tambahan pada anak yang dengan hambatan bicara.[55]

Hambatan komunikasi dalam pembelajaran dan strategi pembelajaran pada aspek akademik, Di mana peserta didik mengalami kesulitan dalam mengeja, membaca dan bersosialisasi karena pesan yang mereka sampaikan sulit dimengerti oleh guru maupun teman sebaya. Strategi pembelajaran yang relevan adalah dengan menjadikan guru sebagai *role model* bicara yang benar, mengajak bicara secara perlahan dan berulang, serta memberikan stimulus melalui kagiatan mendorong atau permainan yang mendorong penggunaan kosa kata baru.[56]

c. Hamabatan Kesiapan Belajar

Berdasarkan referensi yang tersedia, istilah ‘hambatan kesiapan belajar’ tidak ditemukan sebagai kategori resmi Anak Bekebutuhan

[54] Fauzia, Meiliawati, and Ramanda, *Mengenali Dan Menangani Speech Delay Pada Anak | Al-Shifa Jurnal Bimbingan Konseling Islam*.

[55] Ibid.

[56] Fitriyani Fitriyani, Liftiah Liftiah, and Ali Formen, “Strategi Guru Dalam Menangani Anak Speech Delay Di Sekolah Dasar: Studi Kasus,” *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang* 11, no. 04 (December 2025): 217–28, https://doi.org/10.36989/didaktik.v11i04.9680.

Khusus dalam literatur medis maupun padagogis formal. Akan tetapi istilah hambatan kesiapan belajar dalam penelitian ini digunakan untuk mendeskripsikan peserta didik yang memerlukan pendampingan intensif karena kesiapan belajar akademik maupun mental belum optimal untuk mengikuti pembelajaran reguler seperti anak seusianya.[57]

Teori mengenaikesiapan belajar (*learning readiness*) atau kesiapan sekolah (*school readiness*) menjadi dasar penjelasan kondisi ini. Kesiapan belajar berkaitan erat dengan kematangan psikologis dan ketertarikan peserta didik terhadap materi yang dipelajari.[58] Jenson menyebutkan bahwa banyak peserta didik yang dianggap lamban sebenarnya hanya mengalami keterlambatan dalam 'kesiapan perkembangan' untuk menangkao konsep-konsep tertentu.[59]

Katakteristik peserta didik dengan hambatan kasiapan belajar dalam kategori ini menunjukkan karakter seperti kurangnya motivasi, keengganan untuk menyelesaikan tugas, serta ketidakpastian mental yang menyebabkan materi pembelajaran tidak dapat terasimilasi secara optimal dalam struktur kognitif mereka.[60] Faktor eksternal seperti kekurangan

[57] Anisatul Hidayah and Maemonah Maemonah, "Ah Analisis Hambatan Belajar Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran Matematika," *Symmetry: Pasundan Journal of Research in Mathematics Learning and Education* 7, no. 2 (December 2022): 232–40, https://doi.org/10.23969/symmetry.v7i2.6737.

[58] Ibid.

[59] Chauhan, *SLOW LEARNERS: THEIR PSYCHOLOGY AND EDUCATIONAL PROGRAMMES*.

[60] Hidayah and Maemonah, "Ah Analisis Hambatan Belajar Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran Matematika."

stimulus lingkungan atau faktor internal seperti kematangan otak yang belum sesuai dengan tuntutan akademik juga turut berpengaruh.[61]

Kebutuhan belajar dan strategi pembelajaran kebutuhan utama mereka adalah penyesuaikan kurikulum dan materi yang tidak memberikan tuntutan berlebih terhadap kemampuan mereka saat ini.[62] Strategi yang disarankan untuk pelaksanaan apersepsi yang kuat untuk membangun ketertarikan, modifikasi instruksi agar lebih sederhana, serta menciptakan lingkungan yang dinamis dan menyenangkan agar kesiapan mental peserta didik dapat terbentuk sebelum masuk ke materi inti.[63]

Secara keseluruhan pada ketiga kelompok peserta didik di atas yaitu *slow learner*, *speech delay*, dan hambatan kesiapan belajar yang memiliki karakteristik yan berbeda namun bermuara pada kebutuhan yang sama, yaitu pembelajaran yang adaptif, fleksibel, dan berpusat pada individu.[64] Keterbatasan dalam memproses informasi abstrak pada *slow learner*, hambatan artikulasi pada *speech delay*, serta belum matangnya kemampuan kognitif pada hambatan kesiapan belajar menuntut adanya media pembelajaran yang mampu menjembatani hambatan-hambatan tersebut.

3. Pendidikan Inklusi

[61] Ibid.

[62] Fitriyani, Liftiah, and Formen, "Strategi Guru Dalam Menangani Anak Speech Delay Di Sekolah Dasar."

[63] Itqi, "STRATEGI GURU DALAM MENGATASI SISWA SLOW LEARNER DI SEKOLAH DASAR."

[64] Ibid.

Pendidikan inklusi adalah penyelenggaraan pendidikan yang memungkinkan semua keragaman peserta didik.[65] Pendidikan inklusi tidak hanya berfokus pada kehadiran peserta didik berkebutuhan khusus di sekolah atau di kelas reguler, melainkan menekankan penyelenggaraan sistem pembelajaran yang adaptif terhadap keragaman karakteristik dan kebutuhan belajar seluruh peserta didik.[66] Implementasi pendidikan inklusi yang berkualitas mensyaratkan adaptasi pada komponen kurikulum, metode, media, dan evaluasi pembelajaran. Implementasi pendidikan inklusi yang berkualitas mensyaratkan adaptasi pada komponen kurikulum, metode, media dan evaluasi pembelajaran.[67]

4. Kisah Nabi Harun a.s. sebagai Materi Media

Kisah Nabi Harun a.s. dipilih sebagai materi penelitian ini karna memiliki susunan cerita yang relatif sederhana dan mudah disesuaikan dengan kemampuan berfikir dengan kemampuan berfikir Peserta didiksekolah dasar. Penggunaan kisah Nabi Harun a.s dalam pembelajaran PAI dinilai relevan karena cerita keagamaan dapat mambantu peserta didik memahami nilai-nilai Islam secara kontekstual, menarik, dan dekat dengan kehidupan sehari-hari.[68]

---

[65] Dian Atnantomi Wiliyanto and Rizki Husadani, "Pemetaan Jumlah Kasus Speech Delay Di Sekolah Dasar Negeri Inklusif Kota Surakarta: Studi Kasus," *Journal on Education* 6, no. 01 (2023): 9916–23.

[66] Aziz, A. (2018). Pendidikan Inklusi: Teori dan Praktik. Bandung: Remaja Rosdakarya, hlm. 55–62.

[67] *ibid*

[68] L. Tukmasara, "Pembelajaran PAI Berbasis Cerita Nabi Dan Rasul Untuk Siswa," *Jurnal Komprehensif* 1, no. 2 (2023): 74–81.

Pada penelitian ini materi kisah Nabi Harun a.s. dibatasi dalam beberapa aspek utama, yaitu pengenalan Nabi Harun sebagai saudara Nabi Musa a.s., perannya dalam mendampingi dakwah Nabi Musa, sifat Nabi Harun yang fasih dan lembut dalam berbicara, ajakan pada kaumnya untuk menyembah Allah, sera nilai teladan yang dapat dipahami oleh peserta didik. Pembatasan ini sejalan dengan prinsip pemilihan pada meddia dan materi PAI di sekolah dasar yang perlu di sesuaikan dengan karakteristik peserta didik agar pembelajaran menjadi lebih mudah dipahami dan dapat diambil maknanya untuk diterapkan di kehidupan sehari-hari. (referensi buku ajar kelas 4 PAI Hidayatullah)

Penyederhanaan materi dilakukan agar tujuan pembelajaran lebih realistis dan sesuai dengan tahap perkembangan peserta didik sekolah dasar khususnya untuk Peserta didikdi kelas inklusi. Melalui media *puzzle*, tujuan pembelajaran tidak diarahkan untuk menganalisis kisah Nabi Harun a.s. secara historis dan mendalam, melainkan difokuskan pada pengenalan tokoh, menyusun urutan peristiwa sederhana, serta mengetahui dan menyebutkan minimal satu nilai keteladanan dari kisah tersebut. Media *puzzle* dapat membantu peserta didik memahami materi secara lebih konkret karena keterlibatan aktivitas menyusun, mencocokkan, dan menghubungkan bagian-bagian informasi menjadi satu kesatuan yang utuh.[69] Penggunaan media *puzzle* dalam pembelajaran pada kisah Nabi

[69] Karina Isnaini, "Penerapan media permainan puzzle untuk meningkatkan pemahaman Peserta didikpada mata pelajaran pendidikan agama Islam," *Maliki Interdisciplinary Journal* 3, no. 9 (September 2025): 829–37.

Harun a.s. diharapkan mampu menciptakan kegiatan belajar yang lebih aktif, terarah, dan menyenangkan.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian dan Pendekatan

1. Jenis Penelitian

Sesuai dengan pertanyaan penelitian yang menjadi fokus peneliti yang berjudul ”Pengembangan Media Visual Berbasis *Puzzle* pada Materi Kisah Nabi Harun a.s. bagi peserta didik Berkebutuhan Khusus Kelas Inklusi di SDIT Hidayatullah Yogyakarta” ini, maka pendekatan penelitian dan pengembangan atau yang secara luas dikenal dengan istilah *Research and Development* (R&D). Menurut Sugiyono, penelitian dan pengembangan adalah suatu strategi atau metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu sekaligus menguji keefektifan dari produk tersebut.[70] Definisi lain dikemukakan oleh Borg dan Gall yang membatasi penelitian penelitian pengembangan sebagai sebuah usaha sistematis untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam dunia pendidikan.[71] Kemudian Soenarto memberikan penekanan bahwa R&D adalah penelitian yang berupaya menghasilkan produk berupa materi, media, alat, atau strategi pembelajaran dengan tujuan mengatasi permasalahan nyata

[70] Vika Yunita, Sujinah Sujinah, and Yarno Yarno, “Pengembangan Modul Ajar Berdiferensiasi Berbasis ADDIE pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SMK Negeri 2 Bojonegoro,” *Jurnal Pendidikan Madrasah* 9, no. 1 (August 2024): 115–22, https://doi.org/10.14421/jpm.2024.115-122.

[71] I. Made Tegeh and I. Made Kirna, “Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan Dengan Addie Model,” *Jurnal Ika* 11, no. 1 (2013).

di dalam kelas atau laboratorium, dan bukan hanya sekedar untuk menguji teori.[72]

Berdasarkan perbandingan definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan adalah metode ilmiah yang berfokus pada proses perencanaan, pembuatan, pegujian validasi suatu produk pendidikan untuk memecahkan masalah praktis di lapangan.

Dalam konteks penelitian ini, metode R&D dipilih untuk menjembatani kesenjangan antara teori pembelajaran Pendidikan Berislam pada materi kisah Nabi Harun a.s. dengan praktik penyampaian materi di kelas inklusi, sehingga menghasilkan sebuah media visual berbasis *puzzle* yang tervalidasi dan layak digunakan peserta didik berkebutuhan khusus di SDIT Hidayatullah Yogyakarta.[73]

2. Tujuan dan Karakteristik Penelitian Pengembangan

Tujuan utama dari penelitian pengembangan dalam bidang pendidikan adalah untuk memperbaiki praktik pembelajaran secara nyata melalui produk yang dihasilkan.[74] Penelitian ini tidak hanya bertujuan mengahasilkan produk baru, tetapi juga melakukan validasi yang sistematis untuk mamastikan produk tersebut efektif, berkualitas, dan memenuhi standar kelayakan ynag baik.[75] Karakteristik utama dari R&D adalah orientasinya yang berbasi pada

[72] Ibid.
[73] Ibid.
[74] Ibid.
[75] Yunita, Sujinah, and Yarno, "Pengembangan Modul Ajar Berdiferensiasi Berbasis ADDIE pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SMK Negeri 2 Bojonegoro."

kebutuhan lanpangan, proses pengembangan produk, dan adanya uji validitas untuk menjamin kualitas produk akhir.[76]

Alasan peneliti menggunakan metode R&D dalam pengembangan media visual berbasis *puzzle* ini adalah dikarnakan aadanya kebutuhan materi untuk menyediakan media pembelajaran yang adaptif bagi Peserta didikberkebutuhan khusus. Pembelajaran Sejrah Islam sering kali dianggap abstrak, sehingga diperlukan produk nyata berupa media visual berbasis *puzzle* yang mampu menyederhanakan kompleksitas materi tersebut. Dengan metode R&D peneliti dapat mematiskan bahwa media yang akan dikembangkan benar-benar sesuai dengan profil dan karakteristik belajar Peserta didikdi kelas inklusi SDIT Hidayatullah Yogyakarta.[77] Model ini merupakan salah satu model desain pembelajran sistematik yang berpijak pada landasan teoritis desain instruksional.[78]

3. Model Pengembangan

Dalam melaksanakan penelitian pengembangan ini, peneliti menggunakan model ADDIE, yang merupakan akronim dari *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*.[79] Berikut adalah penjelasan masing-masing tahapan model ADDIE:

---

[76] Syaiful Ulum Riswandi et al., "Systematic Literature Review: Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Model ADDIE," *PESHUM : Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Humaniora* 5, no. 3 (April 2026): 8307–12, https://doi.org/10.56799/peshum.v5i3.15478.

[77] Ibid.

[78] Tegeh and Kirna, "Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan Dengan Addie Model."

[79] Mia Rosmiati, "Animasi Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Menggunakan Metode ADDIE," *Paradigma - Jurnal Komputer dan Informatika* 21, no. 2 (September 2019): 261–68, https://doi.org/10.31294/p.v21i2.6019.

a. *Analysis* (Analisis)

Tahap analisisi merupakan tahap awal untuk mengidentifikasi kebutuhan dasar pengembangan media visual berbasis *puzzle*.[80] Peneliti melakukan analisis terhadap kebutuhan peserta didik, kebutuhan guru, kesesuaian materiserta fasilitas pembelajaran yang tersedia di SDIT Hidayatullah Yogyakarta.[81] Analisis dilakukan melalui teknik observasi, wawancara dan dokumentasi untuk memperoleh informasi yang menjadi dasar dalam merancang media pembelajaran.

b. *Design* (Desain)

Tahap desain merupakan penyusunan rancangan awal atau kerangka produk media visual berbasis *puzzle* berdasarkan hasil analisis kebutuhan.[82] Pada tahap ini peneliti merancang konsep media yang meliputi materi, ilustrasi pada setiap kepingan *puzzle*, kartu hikmah, panduan guru, tata letak, serta menyusun instrumen validasi yang akan digunakan untuk melihat kelayakan produk pada tahap pengembangan.[83]

c. *Development* (Pengembangan)

Tahap pengembangan merupakan tahap merealisasikan rancangan media visual berbasis *puzzle* yang telah disusun pada tahap

[80] Yunita, Sujinah, and Yarno, "Pengembangan Modul Ajar Berdiferensiasi Berbasis ADDIE pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SMK Negeri 2 Bojonegoro."

[81] Rosmiati, "Animasi Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Menggunakan Metode ADDIE."

[82] Yunita, Sujinah, and Yarno, "Pengembangan Modul Ajar Berdiferensiasi Berbasis ADDIE pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SMK Negeri 2 Bojonegoro."

[83] Rosmiati, "Animasi Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Menggunakan Metode ADDIE."

desain menjadi sebuah produk pembelajaran yang siap divalidasi..[84] Pada tahap ini, peneliti mengembangkan seluruh komponen media sesuai dengan rancangan yang telah dibuat, meliputi ilustrasi, kepingan *puzzle*, kartu hikmah, panduan guru, serta tata letak media. Selanjutnya, produk awal yang telah dikembangkan divalidasi oleh ahli materi dan ahli media untuk mengetahui tingkat kelayakan media berdasarkan aspek materi maupun aspek media. Hasil validasi berupa penilaian, komentar, dan saran dari para validator digunakan sebagai dasar dalam melakukan revisi terhadap produk sehingga diperoleh media visual berbasis puzzle yang layak digunakan dalam pembelajaran.[85]

d. *Implementation* (Implementasi)

Tahap ini adalah penerapan media pembelajaran yang dikembangkan. Penerapan ini dilakukan dengan tujuan menguji coba media pembelajaran secara langsung. Tahap pengimplementasian akan dilakukan dengan dua tahap yaitu tahap pertama uji validitas isi oleh ahli materi dan ahli desain pembelajaran. Tahap kedua uji kepraktisan dengan uji coba lapangan. Hasil uji coba ini yang akan menjadi dasar dalam melakukan kegiatan evaluasi.[86]

e. *Evaluation* (evaluasi)

Tahap evaluasi dilaksanakan setelah melaksankan tahap implementasi atau penerapan dalam pembelajaran di lapangan. tahap

[84] Ibid.
[85] Ibid.
[86] Yunita, Sujinah, and Yarno, "Pengembangan Modul Ajar Berdiferensiasi Berbasis ADDIE pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SMK Negeri 2 Bojonegoro."

penilaian akhir dan pemberian umpan balik.[87] Evaluasi dilakukan untuk mengukur ketercapaian tujuan pengembangan dan melakukan revisi berdasarkan hasil implementasi agar produk benar-benar layak digunakan.[88]

Pemilihan model ADDIE didasari oleh sifatnya yang sistematis, fleksibel, dan interaktif. ADDIE dianggap lebih rasional dan lengkap karena setiap tahapannya saling berkaitan erat untuk memastikan kualitas produk. Selain itu, model ini mudah dipahami dan diaplikasikan dalam berbagai konteks, termasuk untuk mengembangkan media pembelajaran bagi anak usia dini maupun peserta didik dengan berkebutuhan beragam di kelas inklusi.[89]

Akan teteapi, Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri atas lima tahapan, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation,* dan *Evaluation*. Namun, pelaksanaan penelitian ini dibatasi sampai pada tahap *Development*. Pembatasan tersebut disesuaikan dengan fokus penelitian yang diarahkan pada proses pengembangan media visual berbasis *puzzle* dan penilaian kelayakan produk melalui validasi ahli. Oleh karena itu, tahap *Implementation* berupa uji coba penggunaan media kepada peserta didik dan tahap *Evaluation* secara keseluruhan tidak dilaksanakan dalam penelitian ini.

---

[87] Rosmiati, "Animasi Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Menggunakan Metode ADDIE."

[88] Ibid.

[89] Siti Rohaeni, "PENGEMBANGAN SISTEM PEMBELAJARAN DALAM IMPLEMENTASI KURIKULUM 2013 MENGGUNAKAN MODEL ADDIE PADA ANAK USIA DINI," *Instruksional* 1, no. 2 (April 2020): 122, https://doi.org/10.24853/instruksional.1.2.122-130.

B. Tempat atau Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDIT Hidayatullah Yogyakarta. Pemilihan lokasi penelitian didasarkan pada beberapa pertimbangan akademik dan praktis. Pertama, SDIT Hidayatullah Yogyakarta merupakan sekolah yang menyelenggarakan pendidikan yang inklusif dan menerima peserta didik berkebutuhan khusus. Kedua, sekolah tersebut melaksanaka Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam secara rutin bagi peserta didik Berkebutuhan Khusus, namun masih menghadapi keterbatasan media pembelajaran yang sesuai dengan kemampuan peserta didik. Ketiga, lokasi penelitian mudah dijangkau dan pihak sekolah memberikan izin serta dukungan terhadap pelaksanaan penelitian.

Dengan pertimbangan tersebut, SDIT Hidayatullah Yogyakarta dinilai relevan sebagai lokasi penelitian untuk mengembangkan media pembelajaran Sejarah Kebudayan Islam bagi Peserta didikBerkebutuhan Khusus.

C. Subjek dan Informan Penelitian

Subjek uji coba media terbatas dalam penelitian ini adalah tiga peserta didik pada satu kelompok belajar kelas inklusi.

Informan penelitian adalah pihak-pihak yang memiliki keterlibatan langsung dan pengetahuan yang memadai terkait pembelajaran pendidikan berislam bagi peserta didik berkebutuhan khusus . Informan dalam penelitian ini meliputi:

1. Guru utama kelas amanah, sebagai informan utama yang memberikan data mengenai proses pembelajaran, materi yang diajarkan, kesulitan

pembelajaran, serta kebutuhan media pembelajaran pada materi kisah Nabi Harun a.s.

2. Peserta didik, tentunya sebagai subjek uji coba terbatas media pembelajaran, dengan pengamatan pada keterlibatan, respons, dan kemudahan penggunaan media.
3. Pihak Kurikulum, sebagai informan pendukung yang memberikan data terkait kebijakan sekolah dalam penyelenggaraan pendidikan inklusif.

D. Teknik Penentuan Informan

Teknik penentuan informan dalam penelitan ini menggunakan *purposive sampling,* yaitu teknik pengambilan informan berdasarkan pertimbangan tertentu yang sesuai dengan tujuan penelitian.[90] Informan dipilih karena memiliki pengalaman, kompetensi, dan keterlibatan langsung dalam pembelajaran bagi peserta didik berkebutuhan khusus kelas inklusi di SDIT Hidayatullah Yogyakarta.

Penggunaan *purposive sampling* dinilai tepat dalam penelitian R&D karena peneliti tidak bertujuan melakukan generalisasi, melainkan memperoleh data yang mendalam dan kontekstual sebagai dasar pengembangan media pembelajaran di SDIT Hidayatullah Yogyakarta.

E. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, menggunakan beberapa teknik pengumpulan data yang bertujuan untuk memperoleh informasi mengenai analisis, proses, kelayakan, dan hasil dari penggunaan media pembelajaran yang dikembangkan. Teknik-teknik ini

[90] Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif,* Bandung, Alfabeta, 2021.

disesuaikan dengan model ADDIE yang diterapkan dalam proses pengembangan media.

Pengumpulan data merupakan langkah ynag strategis dalam penelitian karna data yang dikumpulkan akan digunakan untuk menjawab rumusan masalah. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Observasi

   Observasi merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara pengamatan secara langsung terhadap objek penelitian untuk mengetahui kondisi nyata di lapangan.

2. Wawancara

   Wawancara dilakukan secara semi-terstruktur kepada guru utama dan guru pendamping khusus. Teknik ini digunakan untuk menggali data terkait kebutuhan media pembelajaran, kendala pembelajaran, serta harapan terhadap media pembelajaran yang akan dikembangkan.[91]

3. Dokumentasi

   Dokumentasi digunakan untuk memperoleh data pendukung berupa buku pembelajaran, catatan pembelajaran, foto kegiatan, serta dokumen lain yang mendukung dan relevan dengan penelitian.

4. Angket

[91] John W. Creswell, *Qualitative Inquiry and Research Design,* California: Sage Publications, 2018.

Angket digunakan pada tahap validasi ahli dan uji coba terbatas untuk menilai kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan. Angket disusun menggunakan skala penilaian sederhana agar mudah dipahami oleh responden.[92]

F. Keabsahan Data

Keabsahan data dalam penelitian ini dijaga melalui triangulasi. Triangulasi adalah pemeriksaan keabsahan data yang memanfatkan sesuatu yang lain di luar data tersebut untuk keperluan pengecekan data biasa disebut dengan perbandingan data. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan triangulasi metode. Triangulasi metode merupakan penelitian yang menggali dana menganalisis informasi yang dilakukan peneliti terhadap sumber data menggunakan wawancara, observasi, dan pencermatan dokumen.[93] Sumber data pada penelitian ini yaitu wawancara kepada guru kelas, observasi dengan mengamati aktivitas di dalam kelas, dan pengambilan data melalui analisis dokumen yang berhubungan dengan materi yang sedang diteliti.

G. Teknik Analisis Data

Menurut Sugiyono, analisis data merupakan proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkannya ke dalam unit-unit, melakukan sintesis, menyusun ke dalam pola,

[92] Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian,* Jakarta: Rineka Cipta, 2019.

[93] Agung Barkah, Tria Mardiana, and Muhammad Japar, "ANALISIS IMPLEMENTASI METODE PEMBELAJARAN DALAM MASA PANDEMI COVID-19 PADA MATA PELAJARAN PKN," *Pedagogi: Jurnal Penelitian Pendidikan* 7, no. 2 (November 2020), https://doi.org/10.25134/pedagogi.v7i2.3426.

memilih data yang penting untuk dipelajari, serta menarik kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain.[94]

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis data kualitatif dan kuantitatif. Analisis data kualitatif digunakan untuk menganalisis data yang diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, sedangkan analisis data kuantitatif digunakan untuk menganalisis hasil validasi media oleh ahli materi dan ahli media.[95]

1. Analisis Data Kualitatif

Analisis data kualitatif dalam penelitian ini menggunakan model analisis interaktif Miles dan Huberman yang meliputi tiga tahap, yaitu:[96]

a. Reduksi Data

Reduksi data merupakan proses memilih, memusatkan perhatian, menyederhanakan, dan mengelompokkan data hasil observasi, wawancara, serta dokumentasi sesuai dengan fokus penelitian.

b. Penyajian Data

Penyajian data dilakukan dengan menyusun hasil penelitian dalam bentuk uraian deskriptif, tabel, maupun gambar sehingga memudahkan peneliti dalam memahami data yang diperoleh.

---

[94] Dr Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*, 2013. Hal 244.

[95] Ibid., hal. 174

[96] Qomaruddin Qomaruddin and Halimah Sa'diyah, *Kajian Teoritis Tentang Teknik Analisis Data Dalam Penelitian Kualitatif: Perspektif Spradley, Miles Dan Huberman | Journal of Management, Accounting, and Administration*, n.d., accessed July 29, 2026, https://pub.nuris.ac.id/journal/jomaa/article/view/93.

c. Penarikan Kesimpulan

Penarikan kesimpulan merupakan proses menginterpretasikan data yang telah dianalisis untuk menjawab rumusan masalah serta menjadi dasar dalam pengembangan media visual berbasis *puzzle.*

2. Analisis Data Kuantitatif

Analisis data kuantitatif digunakan untuk mengetahui tingkat kelayakan media visual berbasis *puzzle* berdasarkan hasil penilaian ahli materi dan ahli media. Data yang diperoleh melalui angket validasi yang menggunakan langkah Skala Likert lima tingkat sebagai berikut:[97]

Tabel 3. 1 Skala Linkert

Kategori	Skor
Sangat Kurang	1
Kurang	2
Cukup	3
Baik	4
Sangat Baik	5

Data hasil validasi kemudian dianalisis menggunakan teknik deskriptif persentase dengan rumus sebagai berikut:

[97] Bilson Simamora, "Skala Likert, Bias Penggunaan Dan Jalan Keluarnya," *Jurnal Manajemen* 12, no. 1 (2022): 84–93.

$$Persentase = \frac{Jumlah\ skor\ yang\ diperoleh}{Skor\ maksimal}\ x\ 100\%$$

Skor maksimal diperoleh dari jumlah butir penilaian dikalikan skor tertinggi dan jumlah validator. Hasil persentase digunakan untuk menentukan tingkat kelayakan media visual berbasis *puzzle* dan menjadi dasar dalam melakukan revisi produk berdasarkan masukan dari validator.

Kemudian persentase skor media visual berbasis *puzzle* kemudian didasari pada kategori kelayakan berdasarkan kriteria oleh Arikunto sebagai berikut:[98]

Tabel 3. 2 Kategori Kelayakan

No	Skor dalam Persen (%)	Kategori Kelayakan
1.	< 20%	Sangat Tidak Layak
2.	21% - 40%	Tidak Layak
3.	41% - 60%	Cukup Layak
4.	61% - 80%	Layak
5.	81% - 100%	Sangat Layak

[98] Lis Ernawati dan Totok Sukardiyono, "Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif pada Mata Pelajaran Administrasi Server", *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education),* Vol. 2, No. 2, (2017), hal. 207.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Lokasi Penelitian

1. Profil SDIT Hidayatullah Yogyakarta

Nama Sekolah	: SDIT Hidayatullah Yogyakarta
Akreditasi	: A
NPSN	: 20401514
Alamat	: Jalan Palagan Tentara pelajar Km. 14,5
Kelurahan	: Donoharjo
Kecamatan	: Kec. Ngaglik
Kota	: Kab. Sleman
Provinsi	: Daerah Istimewa Yogyakarta
Status	: Swasta
Jenis Sekolah	: Islam

2. Sejarah Singkat SDIT Hidayatullah Yogyakarta

Penelitian ini dilaksanakan di SDIT Hidayatullah yogyakarta yang beralamat di Jalan Palagan Tentara pelajar Km. 14,5 Balong, Donoharjo, kecamatan Ngaglik, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta.

Sekolah ini berada di bawah naungan Yayasan As Sakinah Yogyakarta dan merupakan salah satu lembaga pendidikan dasar Islam terpadu yang mengintegrasikan pendidikan umum dan pendidikan keislaman dalam peroses pembelajarannya.

SDIT Hidayatullah Yogyakarta mulai berdiri pada bulan Juli tahun 1998 sebagai salah satu bentuk komitmen Yayasan As Sakinah Yogyakarta dalam menyediakan layanan pendidikan Islam yang berkualitas. Yayasan ini didirikan bedasarkan Akta Notaris Daliso Rudianto, S.H. Nomor 68 Tahun 1991. sejak awal berdirinya yayasan As Sakinah, sekolah terus mengalami perkembangan baik dari segi jumlah peserta didik, maupun sarana dan prasarana pembelajaran. Dalam penyelenggaraan pendidikan, sekolah memperoleh izin Dinas Pendidikan Nasional Kabupaten Sleman melalui Surat Keputusan Nomor 039/KPTS/108/2001 serta izin pendirian Nomor 054/KPTS/PEND.SLM/IV/2004.

Komitmen sekolah dalam menjaga mutu pendidikan ditunjukkan melalui hasil akreditasi yang selalu memperoleh predikat A pada setiap periode yaitu pada tahun 2006, 2011, 2016, dan 2022. Prestasi tersebut menunjukkan bahwa sekolah memiliki kualitas penyelenggaraan pendidikan yang baik, baik dari aspek kurikulum, tenaga pendidik, managemen sekolah, maupun fasilitas pembelajaran.

3. Visi Misi SDIT Hidayatullah Yogyakarta

Visi

"Menjadi sekolah yang mampu membangun generasi bertauhid unggul dan berkarakter"

Misi

1. Menanamkan dan memantapkan nilai-nilai aqidah Islam yang teraktualisasi dalam kehidupan sehari-hari
2. Menyelenggarakan KBM (Kegiatan Belajar dan Mengajar) berbasis tauhid
3. Menumbuhkan kesadaran terhadap pengamalan ajaran Islam pada peserta didik
4. Menyelenggarakan pendidikan Al Qur'an yang unggul dan bermutu
5. Menumbuhkan semangat berprestasi dalam bidang akademik kepada seluruh warga sekolah
6. Mengembangkan minat dan bakat murid serta meningkatkan prestasi non akademik melalui ekstrakurikuler
7. Mendorong pengembangan kreativitas murid dalam bidang literasi dengan program-program yang mendukung
8. Membina kemandirian peserta didik melalui pembiasaan, latihan kepemimpinan, kegiatan alam, kewirausahaan, dan pengembangan diri
9. Menerapkan dan membiasakan peserta didik untuk bersikap tanggung jawab, jujur, amanah, peduli, dan beradab

10. Mengembangkan budaya 5S (Senyum, Salam, Sapa, Sopan, dan Santun)

4. Sumber Daya Manusia

SDIT Hidayatullah Yogyakarta didukung oleh sumber daya manusia yang terdiri atas tenaga pendidik, tenaga kependidikan, serta peserta didik yang berperan sebagai subjek utama dalam proses pembelajaran. Keberadaan guru dan tenaga kependidikan menjadi faktor penting dalam menunjang penyelenggaraan pendidikan, termasuk pelaksanaan pembelajaran di kelas inklusi. Adapun data mengenai jumlah guru, tenaga kependidikan, dan peserta didik di SDIT Hidayatullah Yogyakarta disajikan pada tabel berikut sebagai gambaran kondisi sumber daya manusia di lokasi penelitian.

a. Data peserta didik

Tabel 4 1 Data Peserta Didik

Jumlah Peserta Didik pada Masing Masing Jenjang Kelas			
Jenjang Kelas	L	P	TOTAL
Kelas 1	33	42	75
Kelas 2	47	42	89
Kelas 3	52	49	101
Kelas 4	39	54	93
Kelas 5	51	29	80
Kelas 6	55	45	100
Total	277	261	538
Data Peserta Didik Berdasarkan Kalasifikasi Kelas			
Klasifikasi	L	P	Total

Reguler	148	137	285
Tahfidz	120	118	253
Inklusi	9	6	15
Total	277	261	538

b. Data Guru

Tabel 4 2 Data Guru SDIT Hidayatullah Yogyakarta

Jumlah Guru berdasarkan Jenjang			
Jenjang	L	P	Total
S1	16	54	60
S2	3	0	3
Total	19	54	63
Jumlah Guru Berdasarkan Mapel			
Mapel	L	P	Total
Guru Kelas SDIT	4	20	24
Pendidian Agama Islam	1	2	3
Pendidikan Jasmani Kesehatan	3		3
Matematika	1		1
Guru Al Qur'an dan inklusi	11	32	43
Total	20	54	74
Jumlah Guru berdasarkan Jenis Kelamin			
Jenis Kelamin	Total		

Laki-laki	20		
Perempuan	54		
Total	74		
Jumlah Guru Berdasarkan Status Kepegawaian			
Status	L	P	Total
PNS	0	0	0
PPPK	0	0	0
Total	0	0	0

5. Fasilitas Sekolah

SDIT Hidayatullah Yogyakarta memiliki berbagai sarana dan prasarana yang mendukung penyelenggaraan kegiatan pendidikan dan proses pembelajaran. Ketersediaan fasilitas tersebut menjadi salah satu faktor pendukung dalam pelaksanaan penelitian, khususnya pada pengembangan media visual berbasis puzzle untuk pembelajaran Kisah Nabi Harun di kelas inklusi. Data mengenai sarana dan prasarana sekolah disajikan pada tabel berikut.

Tabel 4 3 Data Fasilitas SDIT Hidayatullah Yogyakarta

No	Jenis Fasilitas	Jumlah	Kondisi
1.	Meja Kerja kepala sekolah	1	Baik
2.	Meja Kerja Guru	60	Baik
3.	Ruang Kepala Sekolah	1	Baik
4.	Ruang Guru	4	Baik

5.	Ruang Kelas	24	Baik
6.	UKS	1	Baik
7.	Perpustakaan	1	Baik
8.	Kamar Mandi Peserta didik	16	Baik
9.	Kamar Mandi Guru	3	Baik
10.	Koperasi	1	Baik
11.	Kantin	1	Baik
12.	Masjid	1	Baik
13.	Ruang Kelas Reguler	12	Baik
14.	Ruang Kelas Tahfidz	12	Baik
15.	Ruang Kelas Inklusi	1	Baik
16.	Meja komputer	5	Baik, rusak 1
17.	Meja tamu	2	Baik
18.	Meja Murid Biasa	68	Baik
19.	Meja Kursi Murid Informa	583	Baik
20.	Meja Kursi Tamu	2	Baik
21.	Komputer Meja	4	Baik
22.	Laptop	8	Baik 7 rusak 1
23.	TV LED	12	Baik
24.	Pinter Warna	2	Baik
25.	Scanner	2	Baik
26.	Almari File	5	Baik

27.	Almari Pantry	25	Baik
28.	Almari Kelas	28	Baik
29.	Rak File Kayu	5	Baik
30.	Almari Piala	2	Baik
31.	Filing Kabinet	5	Baik
32.	Printer	3	Baik
33.	Kipas Angin	50	Baik
34.	Dispenser	28	Baik
35.	AC	1	Baik
36.	Proyektor	3	Baik
37.	Speker/ Horn	2	Baik
38.	Speker Salon per Kelas	25	Baik
39.	Microphone Warless	3	Baik
40.	Amplifier	2	Baik
41.	CCTV	12	Baik
42.	Mobil	1	Baik
43.	Sepeda Motor	0	-
44.	Jam	24	10 rusak
45.	Rak Sepatu	25	Baik
46.	Papan Tulis	25	Baik
47.	Pompa Air	1	Baik
48.	Penyaring Air	1	Baik

49.	Gerobak	1	Baik
50.	Angkong	1	Agak rusak
51.	Rak Sepatu Guru Pelastik	1	Baik
52.	Rak kayu kantor guru Qur'an laki-laki	1	Baik
53.	Kursi Susun guru	100	12 Rusak

B. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Proses pengembangan media visual berbasis *puzzle* pada materi kisah Nabi Harun a.s.

   a. Tahap Analisis (*Analysis*)

      1) Analisis kebutuhan Peserta didik

         Tahap awal dalam proses pengembangan media pembelajaran analisis ini bertujuan untuk memperoleh gambaran mengenai karakteristik, kemampuan belajar, serta kebutuhan peserta didik yang menjadi subjek penelitian sehingga media yang dikembangakan sesuai dengan kondisi nyata di lapangan. Data analisis kebutuhan diperoleh melalui observasi kelas dan wawancara dan dokumentasi terkait peserta didik fokus penelitian di kelas Amanah.

         Peneliti melakukan observasi di kelas inklusi SDIT Hidayatullah Yogyakarta pada tanggal 2 maret 2026. Jumlah peserta didik kelas inklusi sebanyak 12 orang yang dibagi menjadi 7 rombel belajar. Observasi dilakukan pada mata pelajaran Pendidikan Berislam pada pukul jam 08.30 WIB sampai jam 10.00 WIB.

Guru menjelaskan bahwa peserta didik pada rombongan belajar fokus penelitian, bahwa rombel belajar ini mengikuti kurikulum reguler sehingga materi yang diberikan sama seperti kelas reguler, hanya penyampaiannya yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik.

> "Untuk rombel ketiga mereka menggunakan kurikulum reguler. Jadi cara mengajarnya sama dengan anak reguler, hanya saja karena isinya cuman tiga orang, jatuhnya jadi kaya semi privat. Metode tergantung materinya, ada berkisah, penjelasan langsung, atau praktik lalu diberi tugas."

Berdasarkan hasil observasi kepada rombel ketiga, peneliti mengamati karakteristik dari peserta didik yang berbeda dari ketiga peserta didik. Salah satu dari ketiga peserta didik tersebut cenderung banyak bermain ketika guru menjelaskan dan acuh terhadap perintah guru, ada juga mengalami kesulitan dalam mengerjakan tugas, dan ada juga yang tidak memperhatikan penjelasan guru.[99]

Diperkuat dari hasil wawancara dengan guru utama kelas inklusi, setiap peserta didik rombongan belajar ketiga memiliki karakteristik belajar yang berbeda.

Peserta didik pertama (hambatan kesiapan belajar), dari hasil observasi peserta didik terlihat mengalami keterlambatan dalam memahami materi selain itu peserta didik masih mengalami hambatan dalam aspek regulasi emosi dan motivasi belajar. Guru utama

[99] Observasi Kegiatan belajar Mengajar di kelas inklusi (Amanah) SDIT Hidayatullah Yogyakarta, 2 maret 2026 , jam 08.30

menjelaskan bahwa peserta didik ini sering menunjukan penolakan ketika diberi tugas yang dianggap sulit atau terlalu banyak. Meskipun demikian, peserta didik ini memiliki kemampuan berpikir logis yang baik sehingga guru lebih sering menggunakan pendekatan diskusi dan pemberian motivasi daripada sekedar memberikan instruksi.

"Harsan punya IQ yang cukup tinggi, tapi punya tantangan di emosi dan motivasi belajar. Dulu kalau disuruh menulis banyak dia bisa menangis berguling-guling. Tapi logikanya jalan, jadi saya sering ajak diskusi santai, 'kenapa sih kita harus belajar?' kenapa harus menulis?' pendekatan ini dan motivasi rutin sangat dibutuhkan harsan"[100]

Diperkuat dari hasil dokumentasi nilai pada rapor peserta didik pertama yang dapat dilihat pada gambar 4.1 dibawah ini.

Aspek	Perkembangan
1. Kognitif	Ananda Arshan menggunakan kurikulum regular/ kurikulum Merdeka. Alhamdulillah Ananda Arshan mampu mengikuti kegiatan belajar dengan kurikulum Merdeka. Terlihat dari pemahaman terhadap materi-materi pelajaran melalui hasil tugas, latihan soal dan ulangan harian serta ujian sumatif.
2. Afeksi	Alhamdulillah Ananda Arshan mampu mengungkapkan apa yang dirasakan dan diinginkan meski terkadang harus ditanya dulu oleh ustadzah, misal menangis atau marah karena tidak bisa mengerjakan soal-soal atau tugas yang diberikan. Gampang terpancing dan marah apabila ada teman yang "mengatai", sudah jarang terlihat menangis. Kadang lama atau bahkan telat dalm mengumpulkan tugas karena dalam mengerjakan tugasnya diselingi bercerita/ ngobrol dengan teman sebelah tempat duduknya. Rasa empati terhadap kawan cukup.
3. Sosialisasi	Alhamdulillah Ananda Arshan baik dalam bersosialisasi dengan orang lain. Mengikuti kegiatan bersama dengan kelas lain, jajan ke kantin dan koperasi, bermain di luar kelas, bermain leggo bersama teman di dalam kelas. Bercanda dengan teman sekelas. Ke kantor ustadzah untuk mengisi isi spidol.
4. Komunikasi	Alhamdulillah Ananda Arshan tidak ada gangguan dalam komunikasi. Komunikasi dua arah baik.
5. Keterampilan dan Kemandirian	Alhamdulillah Ananda Arshan mempunyai keterampilan bina diri yang baik, mampu membereskan barang pribadi dan sekolah, membantu teman dan ustadzah, melaksanakan piket harian. Sering terlambat datang ke sekolah, tingkatkan untuk datang tepat waktu. Motivasi belajar baik.
6. Adab dan Ibadah	Alhamdulillah Ananda Arshan rutin sholat dhuha dan dhuhur berjamaah, wudhu, infaq, berdoa sebelum dan sesudah makan dan belajar. Khusuk dalam sholat dan aktif dalam halaqoh. Adab berteman baik, adab di kamar mandi baik, adab belajar cukup.

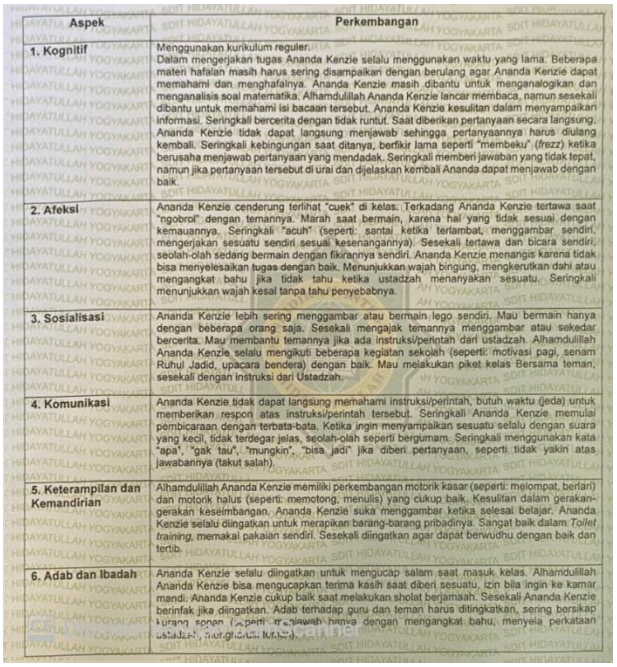
Gambar 4.1 rapor peserta didik satu

[100] Wawancara dengan ustadzah Astuti selaku guru utama kelas Amanah SDIT Hidayatullah Yogyakarta, tanggal 30 April 2026, jam 13.00 di kelas Amanah

Peserta didik kedua, berdasarkan hasil observasi peserta didik kedua ini sering kali berhenti mengerjakan tugas dan mengalihkan perhatiannya pada aktivitas lain dan memiliki karakteristik mudah kehilangan fokus ketika mengikuti pembelajaran. Hal tersebut diperkuat oleh hasil wawancara dengan guru utama.[101]

”kenzi dulunya diduga *speech delay*, sekarang lambat dalam mengerjakan karena sering hilang fokus atau bermain sendiri. Kalau tidak bisa mengerjakan bukannya bertanya, malah main. Jadi tugasnya sering tidak selesai tepat waktu”

Diperkuat dari hasil dokumentasi nilai pada rapor peserta didik kedua yang dapat dilihat pada gambar 4.2 dibawah ini:



Aspek	Perkembangan
1. Kognitif	Menggunakan kurikulum reguler. Dalam mengerjakan tugas Ananda Kenzie selalu menggunakan waktu yang lama. Beberapa materi hafalan masih harus sering disampaikan dengan berulang agar Ananda Kenzie dapat memahami dan menghafalnya. Ananda Kenzie masih dibantu untuk menganalogikan dan menganalisis soal matematika. Alhamdulillah Ananda Kenzie lancar membaca, namun sesekali dibantu untuk memahami isi bacaan tersebut. Ananda Kenzie kesulitan dalam menyampaikan informasi. Seringkali bercerita dengan tidak runtut. Saat diberikan pertanyaan secara langsung, Ananda Kenzie tidak dapat langsung menjawab sehingga pertanyaannya harus diulang kembali. Seringkali kebingungan saat ditanya, berfikir lama seperti "membeku" (*frezz*) ketika berusaha menjawab pertanyaan yang mendadak. Seringkali memberi jawaban yang tidak tepat, namun jika pertanyaan tersebut di urai dan dijelaskan kembali Ananda dapat menjawab dengan baik.
2. Afeksi	Ananda Kenzie cenderung terlihat "cuek" di kelas. Terkadang Ananda Kenzie tertawa saat "ngobrol" dengan temannya. Marah saat bermain, karena hal yang tidak sesuai dengan kemauannya. Seringkali "acuh" (seperti: santai ketika terlambat, menggambar sendiri, mengerjakan sesuatu sendiri sesuai kesenangannya). Sesekali tertawa dan bicara sendiri, seolah-olah sedang bermain dengan fikirannya sendiri. Ananda Kenzie menangis karena tidak bisa menyelesaikan tugas dengan baik. Menunjukkan wajah bingung, mengkerutkan dahi atau mengangkat bahu jika tidak tahu ketika ustadzah menanyakan sesuatu. Seringkali menunjukkan wajah kesal tanpa tahu penyebabnya.
3. Sosialisasi	Ananda Kenzie lebih sering menggambar atau bermain lego sendiri. Mau bermain hanya dengan beberapa orang saja. Sesekali mengajak temannya menggambar atau sekedar bercerita. Mau membantu temannya jika ada instruksi/perintah dari ustadzah. Alhamdulillah Ananda Kenzie selalu mengikuti beberapa kegiatan sekolah (seperti: motivasi pagi, senam Ruhul Jadid, upacara bendera) dengan baik. Mau melakukan piket kelas Bersama teman, sesekali dengan instruksi dari Ustadzah.
4. Komunikasi	Ananda Kenzie tidak dapat langsung memahami instruksi/perintah, butuh waktu (jeda) untuk memberikan respon atas instruksi/perintah tersebut. Seringkali Ananda Kenzie memulai pembicaraan dengan terbata-bata. Ketika ingin menyampaikan sesuatu selalu dengan suara yang kecil, tidak terdegar jelas, seolah-olah seperti bergumam. Seringkali menggunakan kata "apa", "gak tau", "mungkin", "bisa jadi" jika diberi pertanyaan, seperti tidak yakin atas jawabannya (takut salah).
5. Keterampilan dan Kemandirian	Alhamdulillah Ananda Kenzie memiliki perkembangan motorik kasar (seperti: melompat, berlari) dan motorik halus (seperti: memotong, menulis) yang cukup baik. Kesulitan dalam gerakan-gerakan keseimbangan. Ananda Kenzie suka menggambar ketika selesai belajar. Ananda Kenzie selalu diingatkan untuk merapikan barang-barang pribadinya. Sangat baik dalam *Toilet training*, memakai pakaian sendiri. Sesekali diingatkan agar dapat berwudhu dengan baik dan tertib.
6. Adab dan Ibadah	Ananda Kenzie selalu diingatkan untuk mengucap salam saat masuk kelas. Alhamdulillah Ananda Kenzie bisa mengucapkan terima kasih saat diberi sesuatu, izin bila ingin ke kamar mandi. Ananda Kenzie cukup baik saat melakukan sholat berjamaah. Sesekali Ananda Kenzie berinfak jika diingatkan. Adab terhadap guru dan teman harus ditingkatkan, sering bersikap kurang sopan (seperti: menjawab hanya dengan mengangkat bahu, menyela pertataan ustadzah, [illegible]).

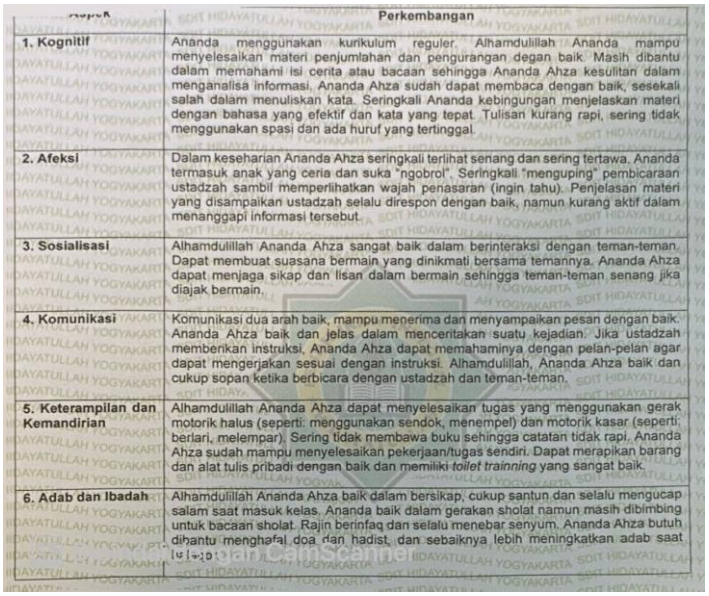
Gambar 4.2 rapor peserta didik dua

[101] Observasi Kegiatan belajar Mengajar di kelas inklusi (Amanah) SDIT Hidayatullah Yogyakarta, 2 maret 2026 , jam 08.30

Peserta didik yang ketiga dalam fokus penelitian ini, merupakan Peserta didik yang termasuk dalam kategori *slow learner*. Berdasarkan hasil observasi bahwa peserta didik ketiga membutuhkan waktu yang lebih lama dibandingkan teman-temannya untuk memahami materi pembelajaran. Dari wawancara, guru utama juga mengatakan peserta didik ketiga ini kesulitan dalam mengikuti pembelajaran.[102]

”Ahza adalah Peserta didik pindahan, tergolong *slow learner* dan butuh waktu lebih untuk memahami materi. Dulu di sekolah lamanya direkomendasikan pindah ke sekolah SLB karena nilai rendah dan tidak mau menulis”[103]

Diperkuat dari hasil dokumentasi nilai pada rapor peserta didik ketiga yang dapat dilihat pada gambar 4.3 dibawah ini:



Aspek	Perkembangan
1. Kognitif	Ananda menggunakan kurikulum reguler. Alhamdulillah Ananda mampu menyelesaikan materi penjumlahan dan pengurangan degan baik. Masih dibantu dalam memahami isi cerita atau bacaan sehingga Ananda Ahza kesulitan dalam menganalisa informasi. Ananda Ahza sudah dapat membaca dengan baik, sesekali salah dalam menuliskan kata. Seringkali Ananda kebingungan menjelaskan materi dengan bahasa yang efektif dan kata yang tepat. Tulisan kurang rapi, sering tidak menggunakan spasi dan ada huruf yang tertinggal.
2. Afeksi	Dalam keseharian Ananda Ahza seringkali terlihat senang dan sering tertawa. Ananda termasuk anak yang ceria dan suka "ngobrol". Seringkali "menguping" pembicaraan ustadzah sambil memperlihatkan wajah penasaran (ingin tahu). Penjelasan materi yang disampaikan ustadzah selalu direspon dengan baik, namun kurang aktif dalam menanggapi informasi tersebut.
3. Sosialisasi	Alhamdulillah Ananda Ahza sangat baik dalam berinteraksi dengan teman-teman. Dapat membuat suasana bermain yang dinikmati bersama temannya. Ananda Ahza dapat menjaga sikap dan lisan dalam bermain sehingga teman-teman senang jika diajak bermain.
4. Komunikasi	Komunikasi dua arah baik, mampu menerima dan menyampaikan pesan dengan baik. Ananda Ahza baik dan jelas dalam menceritakan suatu kejadian. Jika ustadzah memberikan instruksi, Ananda Ahza dapat memahaminya dengan pelan-pelan agar dapat mengerjakan sesuai dengan instruksi. Alhamdulillah, Ananda Ahza baik dan cukup sopan ketika berbicara dengan ustadzah dan teman-teman.
5. Keterampilan dan Kemandirian	Alhamdulillah Ananda Ahza dapat menyelesaikan tugas yang menggunakan gerak motorik halus (seperti: menggunakan sendok, menempel) dan motorik kasar (seperti; berlari, melempar). Sering tidak membawa buku sehingga catatan tidak rapi. Ananda Ahza sudah mampu menyelesaikan pekerjaan/tugas sendiri. Dapat merapikan barang dan alat tulis pribadi dengan baik dan memiliki *toilet trainning* yang sangat baik.
6. Adab dan Ibadah	Alhamdulillah Ananda Ahza baik dalam bersikap, cukup santun dan selalu mengucap salam saat masuk kelas. Ananda baik dalam gerakan sholat namun masih dibimbing untuk bacaan sholat. Rajin berinfaq dan selalu menebar senyum. Ananda Ahza butuh dibantu menghafal doa dan hadist, dan sebaiknya lebih meningkatkan adab saat

Gambar 4.3 rapor peserta didik ketiga

[102] Observasi Kegiatan belajar Mengajar di kelas inklusi (Amanah) SDIT Hidayatullah Yogyakarta, 2 maret 2026 , jam 08.30

[103] Wawancara dengan ustadzah Astuti selaku guru utama kelas Amanah SDIT Hidayatullah Yogyakarta, tanggal 30 April 2026, jam 13.00 di kelas Amanah

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, diketahui bahwa peserta didik pada rombongan ini memiliki karakteristik belajar yang beragam, yaitu peserta didik dengan hambatan kesiapan belajar, peserta didik *speech delay*, dan peserta didik kategori *slow learner.* Meskipun menggunakan kurikulum reguler, guru menyesuaikan metode pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan masing-masing peserta didik. Temuan ini sejalan dengan konsep pendidikan inklusi oleh Wiliyanto and Husadani yang menekankan bahwa pembelajaran harus disesuaikan dengan kebutuhan belajar setiap peserta didik.[104]

Karateristik tersebut juga sesuai dengan landasan teroi yang menjelaskan bahwa peserta didik *slow learner* memerlukan pembelajaran yang konkret, bertahap, dan disertai pengulangan.[105] Sedangkan peserta didik dengan hambatan kesiapan belajar membutuhkan motivasi, penyederhanaan instruksi, serta suasana hati yang menyenangkan agar siap mengikuti pembelajaran.[106] Sementara peserta didik yang mudah kehilangan fokus dan kategori *speech delay* memerlukan media yang mampu menarik dan mempertahankan perhatian selama proses pemebelajaran.[107]

Karakteristik peserta didik tersebut menunjukkan bahwa mereka memerlukan media pembelajaran yang mampu menyajikan informasi

[104] Wiliyanto and Husadani, Inklusi, hal. 48.
[105] Sangeeta Chauha, Slow Learner, hal .41-43
[106] Hidayah and Maemonah, hambatan Kesiapan Belajar, hal. 46-47
[107] Amaliyah dan Frety, Speech Delay, hal. 43-44

secara konkret, menarik perhatian, serta mempermudah pemahaman materi. Oleh karena itu, penggunaan media visual menjadi salah satu alternatif yang sesuai untuk mendukung proses pembelajaran peserta didik berkebutuhan khusus. Hal ini sejalan dengan pendapat Fitriyah dan Wiwik Wijayanti yang menyatakan bahwa media pembelajaran berperan dalam memperjelas penyampaian materi, membantu mengatasi keterbatasan yang dimiliki peserta didik berkebutuhan khusus, meningkatkan motivasi belajar, serta memungkinkan peserta didik belajar sesuai dengan karakteristik dan gaya belajarnya. Dengan demikian, media visual berbasis *puzzle* dipilih karena mampu menyajikan materi secara konkret, menarik perhatian peserta didik, dan membantu mereka memahami urutan peristiwa dalam Kisah Nabi Harun a.s. secara lebih mudah.[108]

2) Materi

Analisis kebutuhan materi dilakukan untuk menentukan materi pembelajaran yang akan dikembangkan ke dalam media visual berbasis puzzle. Analisis ini didasarkan pada hasil observasi pembelajaran di kelas, wawancara dengan guru utama Kelas Amanah, serta analisis terhadap dokumen kurikulum berupa Capaian Pembelajaran (CP), Tujuan Pembelajaran (TP), dan buku ajar Pendidikan Agama Islam kelas IV yang digunakan di SD IT Hidayatullah Yogyakarta.

[108] Fitriyah dan Wiwik Wijayanti, Pentingnya Media Pembelajaran untuk anak berkebutuhan Khusus, hal. 41-41.

Berdasarkan hasil observasi selama proses pembelajaran Pendidikan Berislam materi Kisah Nabi Harun a.s. di Kelas Amanah, materi Kisah Nabi Harun a.s. disampaikan guru menggunakan metode ceramah. Guru menjelaskan isi cerita secara lisan disertai penjelasan sederhana kepada peserta didik. Selama pembelajaran berlangsung, peserta didik tampak memperhatikan penjelasan guru, namun belum tersedia media yang mampu memvisualisasikan peristiwa-peristiwa dalam kisah tersebut. Guru masih memanfaatkan buku paket sebagai sumber utama pembelajaran sehingga peserta didik hanya melihat beberapa gambar yang terdapat pada buku ajar.

Temuan tersebut diperkuat melalui hasil wawancara dengan guru utama Kelas Amanah yang menjelaskan bahwa materi Kisah Nabi Harun a.s. merupakan salah satu materi yang paling membutuhkan media visual. Guru menyampaikan bahwa penyampaian cerita secara lisan sebenarnya sudah mampu menarik perhatian peserta didik, namun akan lebih efektif apabila didukung dengan visualisasi yang menggambarkan jalannya peristiwa.

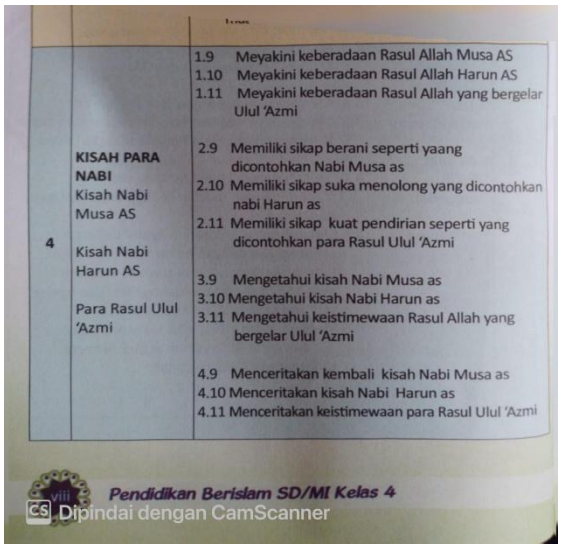
> ”Kalau untuk Sejarah, saya biasanya menggunakan metode berkisah. Respons mereka Alhamdulillah sangat antusias. Saya menyampaikannya seperti mendongeng. Misalnya saya ajak mereka perjalanan waktu, ’Yuk kita kembali ke tahun 3 Hijriah.’ Mereka sangat tertarik dengan cara-cara seperti itu”[109]

[109] Wawancara dengan ustadzah Astuti selaku guru utama kelas Amanah SDIT Hidayatullah Yogyakarta, tanggal 30 April 2026, jam 13.00 di kelas Amanah

Guru juga menambahkan bahwa visualisasi akan membantu peserta didik membangun gambaran mengenai peristiwa sejarah sehingga materi lebih mudah dipahami dan diingat.

”Sejarah atau siroh sangat butuh video atau visualisasi agar anak-anak terbayang suasananya. Kalau dengan kisah lisan saja bagus untuk imajinasi, tapi dengan ditambah visual mereka akan jauh lebih ingat”.

Selain hasil observasi dan wawancara, analisis kebutuhan materi juga dilakukan melalui telaah dokumen kurikulum yang digunakan sekolah. Berdasarkan dokumen Capaian Pembelajaran (CP) Pendidikan Agama Islam kelas IV, peserta didik diharapkan mampu menceritakan kisah beberapa nabi yang wajib diimani. Sementara itu, Tujuan Pembelajaran (TP) pada materi Kisah Nabi Harun a.s. menargetkan agar peserta didik memahami kisah Nabi Harun a.s. serta mampu mengambil hikmah dari kisah tersebut. Berikut dokumentasi CP dan TP pada materi Kisah Nabi Harun a.s.



4	KISAH PARA NABI Kisah Nabi Musa AS Kisah Nabi Harun AS Para Rasul Ulul 'Azmi	1.9 Meyakini keberadaan Rasul Allah Musa AS 1.10 Meyakini keberadaan Rasul Allah Harun AS 1.11 Meyakini keberadaan Rasul Allah yang bergelar Ulul 'Azmi 2.9 Memiliki sikap berani seperti yaang dicontohkan Nabi Musa as 2.10 Memiliki sikap suka menolong yang dicontohkan nabi Harun as 2.11 Memiliki sikap kuat pendirian seperti yang dicontohkan para Rasul Ulul 'Azmi 3.9 Mengetahui kisah Nabi Musa as 3.10 Mengetahui kisah Nabi Harun as 3.11 Mengetahui keistimewaan Rasul Allah yang bergelar Ulul 'Azmi 4.9 Menceritakan kembali kisah Nabi Musa as 4.10 Menceritakan kisah Nabi Harun as 4.11 Menceritakan keistimewaan para Rasul Ulul 'Azmi

Pendidikan Berislam SD/MI Kelas 4
Dipindai dengan CamScanner

Gambar 4.5 Capaian Pembelajaran

Analisis terhadap buku ajar Pendidikan Berislam SD/MI Kelas IV menunjukkan bahwa materi Kisah Nabi Harun a.s. memuat beberapa pokok bahasan utama, yaitu pengangkatan Nabi Harun sebagai pendamping Nabi Musa dalam berdakwah kepada Fir'aun, perjuangan dakwah Nabi Harun kepada Bani Israil, peristiwa penyembahan patung anak sapi ketika Nabi Musa menerima wahyu di Bukit Sinai, usaha Nabi Harun mengingatkan kaumnya agar tidak mengikuti ajaran Samiri, hingga kedatangan kembali Nabi Musa yang menegur kaumnya dan mengajak mereka bertaubat. Selain memuat alur cerita, materi juga dilengkapi dengan nilai-nilai keteladanan yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, seperti senantiasa memohon pertolongan kepada Allah Swt., mengajak kepada kebaikan, mencegah kemungkaran, saling mengingatkan dalam kebaikan, dan saling tolong-menolong.

Hasil analisis menunjukkan bahwa materi Kisah Nabi Harun a.s. menjadi materi yang paling membutuhkan media visual karena penyampaiannya selama ini masih didominasi metode berkisah dan penggunaan buku ajar. Kondisi tersebut sesuai dengan landasan teori yang menjelaskan bahwa kisah Nabi Harun a.s. memiliki alur yang sederhana sehingga mudah divisualisasikan dan disesuaikan dengan kemampuan peserta didik sekolah dasar, khususnya di kelas inklusi.[110] Pemilihan materi juga telah mengakomodasi prinsip penyederhanaan isi pembelajaran, yaitu memfokuskan peserta didik pada pengenalan tokoh,

[110] L. Tukmasara, Materi Kisah Nabi Harun a.s., hal. 48-50

urutan peristiwa, serta nilai-nilai keteladanan. Atas dasar tersebut, media visual berbasis puzzle dipilih karena mampu menyajikan rangkaian peristiwa sejarah secara konkret sehingga membantu peserta didik memahami isi cerita dengan lebih mudah.

3) Guru

Analisis kebutuhan guru dilakukan untuk mengetahui kebutuhan guru terhadap media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran, khususnya pada materi Kisah Nabi Harun a.s. Analisis ini bertujuan memperoleh informasi mengenai metode pembelajaran yang digunakan guru, kendala yang dihadapi selama proses pembelajaran, serta harapan guru terhadap media yang dapat mendukung pembelajaran peserta didik berkebutuhan khusus. Data diperoleh melalui observasi, wawancara dengan guru kelas Amanah, dan dokumentasi selama penelitian berlangsung.

Berdasarkan hasil observasi, pembelajaran di kelas Amanah dilaksanakan oleh satu guru utama yang dibantu oleh dua guru pendamping. Temuan tersebut diperkuat oleh hasil wawancara dengan guru kelas Amanah yang menyampaikan bahwa:

”Khusus kelas inklusi gurunya ada tiga, satu guru kelas dan dua guru pendamping.”[111]

Dokumentasi yang diperoleh peneliti juga menunjukkan bahwa guru kelas Amanah telah memiliki sertifikat Pendidikan Profesi Guru

[111] Wawancara dengan ustadzah Astuti selaku guru utama kelas Amanah SDIT Hidayatullah Yogyakarta, tanggal 30 April 2026, jam 13.00 di kelas Amanah

(PPG) dengan konsentrasi pendidikan inklusif. Hal tersebut menunjukkan bahwa guru memiliki kompetensi dalam mendampingi peserta didik berkebutuhan khusus serta memahami karakteristik dan kebutuhan belajar mereka.

Selanjutnya, berdasarkan hasil observasi, peneliti menemukan bahwa penyampaian materi Kisah Nabi Harun a.s. masih dilakukan melalui metode penjelasan langsung kepada peserta didik secara bergantian. Temuan tersebut sejalan dengan hasil wawancara guru yang menyatakan bahwa:

> ”Kalau untuk materi kaya sejarah saya biasanya menggunakan metode berkisah.”

Guru juga menjelaskan bahwa media visual sangat membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran, khususnya materi sejarah Islam yang memuat banyak tokoh, tempat, dan peristiwa. Namun, keterbatasan waktu menjadi kendala sehingga guru belum dapat mengembangkan media pembelajaran secara mandiri. Hal tersebut disampaikan guru sebagai berikut:

> ”Sangat membantu. Tapi masalahnya saya kekurangan waktu untuk membuat media sendiri. Selama ini paling mengandalkan gambar-gambar di buku cetak, dan itu saja sudah membuat mereka senang.”[112]

Selain itu, guru mengungkapkan bahwa perkembangan teknologi, khususnya Artificial Intelligence (AI), membuka peluang dalam

[112] Wawancara dengan ustadzah Astuti selaku guru utama kelas Amanah SDIT Hidayatullah Yogyakarta, tanggal 30 April 2026, jam 13.00 di kelas Amanah

menghasilkan media pembelajaran yang lebih menarik dan mampu membantu peserta didik memahami materi sejarah Islam. Guru menyampaikan bahwa:

> "Belakangan ini saya melihat di Instagram ada video sejarah pakai AI, misalnya visualisasi berada di zaman Nabi Nuh. Itu sangat bagus dan menarik. Anak-anak yang kadang susah menghafal nama akan jauh lebih mudah mengingat kalau imajinasi divisualisasikan. Saya punya keinginan mengembangkan media seperti itu, tapi belum ada waktu dan gak bisa juga mbak."

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi, dapat diketahui bahwa guru membutuhkan media pembelajaran yang mampu membantu penyampaian materi Kisah Nabi Harun a.s. secara lebih konkret dan menarik bagi peserta didik berkebutuhan khusus. Meskipun guru telah menggunakan metode berkisah dalam pembelajaran, ketersediaan media visual masih terbatas pada gambar-gambar yang terdapat di buku cetak. Di sisi lain, guru berpendapat bahwa visualisasi materi dapat meningkatkan perhatian dan memudahkan peserta didik dalam memahami tokoh, alur, serta peristiwa dalam materi. Pendapat tersebut sesuai dengan teori sudjanah dan rivai yang mengemukakan menciptakan variasi metode pembelajaran, sehingga proses pembelajaran tidak hanya berpusat pada metode ceramah. Dengan demikian, peserta didik tidak mudah merasa bosan dan pendidik dapat mengajar dengan lebih efektifAkan tetapi guru terkendala pada keterbatasan waktu dan kemampuan dalam mengembangkan media menjadi kendala utama. Oleh karena itu, pengembangan media visual berbasis puzzle pada penelitian ini

diharapkan dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan guru dan karakteristik peserta didik berkebutuhan khusus di kelas inklusi.

4) Fasilitas

Berdasarkan hasil observasi, ruang belajar Kelas inklusi memiliki kondisi yang cukup kondusif untuk mendukung proses pembelajaran peserta didik berkebutuhan khusus. Pencahayaan dan sirkulasi udara di dalam kelas memadai karena terdapat sembilan jendela yang memungkinkan cahaya alami masuk ke ruang belajar serta dilengkapi satu kipas angin untuk menjaga kenyamanan peserta didik selama pembelajaran.

Penataan ruang disesuaikan dengan karakteristik pembelajaran di kelas inklusi. Meja dan kursi peserta didik disusun dalam kelompok-kelompok kecil sesuai rombongan belajar sehingga memudahkan guru utama dan guru pendamping memberikan bimbingan secara langsung kepada setiap peserta didik. Ukuran meja dan kursi juga sesuai dengan postur peserta didik sekolah dasar sehingga mendukung kenyamanan selama belajar.

Fasilitas pendukung pembelajaran juga tersedia dengan cukup lengkap.[113] Kelas dilengkapi satu papan tulis sebagai media penyampaian materi, loker penyimpanan pribadi peserta didik, lemari

[113] Data inventaris sekolah SDIT Hidayatullah Yogyakarta https://docs.google.com/spreadsheets/d/1nELgI1BbAG9b24b7AgUrSxgruazOIS9-/edit?usp=drive_link&ouid=105379188404598987051&rtpof=true&sd=true

penyimpanan media dan permainan edukatif, pojok membaca yang berisi buku-buku bacaan anak, serta papan majalah dinding yang dimanfaatkan untuk menampilkan informasi kelas dan hasil karya peserta didik. Selain itu, tersedia ruang emosi yang berada di salah satu sudut kelas. Ruang ini dilengkapi media pengenalan ekspresi emosi sebagai tempat peserta didik menenangkan diri ketika mengalami kesulitan mengendalikan emosi selama pembelajaran. Adapun fasilitas sanitasi berupa satu kamar mandi berada di dalam area kelas dan digunakan bersama oleh peserta didik. Kamar mandi menggunakan desain standar karena tidak terdapat peserta didik dengan hambatan fisik yang memerlukan modifikasi aksesibilitas.

Tabel 4. 4 Dokumen Fasilitas Kelas Inklusi

No	Fasilitas	Jumlah	Kondisi
1.	Meja guru	3	Baik
2.	Kursi guru	3	Baik
3.	Papan tulis	1	Baik
4.	Loker siswa	18	Baik
5.	Lemari penyimpanan	1	Baik
6.	Meja peserta didik	16	Baik
7.	Kursi peserta didik	16	Baik
8.	Pojok membaca	1	Baik
9.	Papan majalah dinding	2	Baik
10.	Dispenser air	1	Baik

11.	Kipas angin	1	Baik
12.	Jam dinding	1	Baik
14.	Jendela	9	Baik
15.	Kamar mandi	1	Baik
16.	Ruang emosi	1	Baik

Hasil wawancara bersama guru utama yang menyampaikan bahwa penggunaan media visual sangat membantu peserta didik, namun guru belum memiliki cukup waktu untuk mengembangkan media pembelajaran secara mandiri.

> ”Selama ini paling mengandalkan gambar-gambar di buku cetak, dan itu saja sudah membuat mereka senang. Saya punya keinginan mengembangkan media seperti itu, tapi belum ada waktunya”

Kondisi fasilitas tersebut menunjukkan bahwa Kelas Amanah telah memiliki lingkungan belajar yang mendukung penerapan media visual berbasis puzzle. Penataan tempat duduk dalam kelompok kecil memudahkan penggunaan media secara kolaboratif maupun individual, sedangkan keberadaan ruang emosi dan pojok membaca memperlihatkan bahwa kelas telah dirancang sesuai karakteristik peserta didik berkebutuhan khusus. Hasil wawancara menunjukkan bahwa kendala yang dihadapi guru bukan pada ketersediaan sarana, melainkan belum tersedianya media visual yang sesuai dengan materi Sejarah Islam. Dengan demikian, pengembangan media visual berbasis

puzzle diarahkan untuk melengkapi fasilitas pembelajaran yang telah tersedia agar pemanfaatannya lebih optimal.

b. Tahap Desain (*Design*)

Tahap desain merupakan tahap perencanaan wal media visual berbasisi puzzle pada pateri Kisah Nabi Harun a.s. media yang dikembangkan dirancang berdasarkan hasil kebutuhan peserta didik, guru, materi dan fasilitas pembelajaran di kelas inklusi SDIT Hidayatullah Yogyakarta. Konsep media visual berbasis puzzle pada penelitian ini berbeda dengan puzzle pada umumnya yang hanya berfokus pada penyusunan gambar. Puzzle yang dikembangkan tidak hanya menampilkan ilustrasi visual, tetapi juga mengintegrasikan materi pembelajaran Pendidikan Berislam, khususnya Kisah Nabi Harun a.s. sehingga setiap kepingan puzzle memuat informasi yang saling berkaitan dengan membentuk alur cerita secara utuh.

Perancangan medis mengacu pada teori Yunita and Supriatna menjelaskan bahwa media visual berbasis puzzle mampu membantu peserta didik memahami konsep melalui aktivitas menyusun, mencocokkan, dan menghubungkan bagian-bagian informasi menjadi satu kesatuan yang bermakna.[114] Aktivitas tersebut memberikan pengalaman belajar yang konkret karena peserta didik tidak hanya menerima informasi secara verbal, tetapi juga berinteraksi langsung dengan media pembelajaran. Penggunaan media visual berbasis puzzle

[114] Yunita and Supriatna, Media Visual Berbasis Puzzle, hal. 35-36

juga sejalan dengan karakteristik peserta didik berkebutuhan khusus yang memerlukan media konkret, menarik, dan mudah dipahami untuk membantu meningkatkan perhatian, konsentrasi, serta pemahaman terhadap materi pembelajaran.

Konsep media pada penelitian ini dirancang sesuai dengan karakteristik peserta didik di kelas inklusi yang terdiri atas peserta didik *slow learner*, peserta didik *speech delay*, dan peserta didik dengan hambatan kesiapan belajar. Berdasarkan analisis tersebut, desain media ini dibuat dengan ilustrasi yang sederhana, penggunaan warna dibuat cerah namun tidak berlebihan, ukuran tulisan diperbesar, dan penyajian materi disusun secara bertahap sesuai urutan peristiwa Kisah Nabi Harun a.s. penyesuaian tersebut mengacu pada prinsip pemilihan media pembelajaran yang menekankan bahwa media harus sesuai dengan karakteristik peserta didik agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

1) Perancangan kepingan Media visual berbasis Puzzle

Kepingan puzzle merupakan komponen utama dalam media visual berbasis puzzle yang dikembangkan. Kepingan ini dirancang untuk membantu peserta didik memahami alur Kisah Nabi Harun a.s. melalui kegiatan menyusun urutan peristiwa secara kronologis. Setiap kepingan memuat ilustrasi yang merepresentasikan satu bagian cerit disertai kalimat singkat sebagai penguat informasi. Penyusunan kepingan secara berurutan bertujuan agar peserta didik

lebih mudah menghubungkan setiap pristiwa sehingga membentuk pemahaman yangg utuh terhadap materi. Perancangan materi pada kepingan *puzzle* dibagi ke dalam 12 adengan utama yang disusun berdasarkan uruan kronologis Kisah Nabi Harun a.s. pembagian adengan ini dilakukan agar setiap kepingan hanya memuat satu peristiwa penting sehingga lebih mudah dipahami oleh peserta didik kebutuhan khusus.

Penyajian materi secara bertahap juga sejalan dengan pendapat munadi yang menyatakan bahwa media visual berfungsi membantu peserta didik memahami informasi secara sederhana, konkret, dan sistematis sehingga membantu peserta didik memahami hubungan antarpristiwa dalam sebuah cerita.[115]

Materi yang disajikan mengacu pada buku ajar Pendidikan Berislam kelas IV Sekolah Dasar yang digunakan SDIT Hidayatullah Yogyakarta, kemudian dikembangkan dengan merujuk pada literatur pendukung mengenai Kisah Nabi Harun a.s. sebagai pengayaan materi.[116] Selanjutnya, setiap adengan divisualisasikan ke dalam ilustrasi yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik berkebutuhan khusus sehingga dapat

[115] Munadi, Media visual, hal

[116] Tim Kurikulum Departemen Pendidikan Dewan Pengurus Pusat Hidayatullah, *Pendidikan Berislam Kelas 4B* (Departemen Pendidikan Dewan Pengurus Pusat Hidayatullah, 2016), hlm. 53-55.

mendukung proses pembelajaran secara lebih efektif. Rancangan kepingan puzzle dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4. 5 Rancangan Isi Kepingan Puzzle

No	Urutan Peristiwa	Rancangan Visual	Tujuan Penyajian
1.	Nabi Musa a.s. memohon kepada Allah Swt. agar Nabi Harun diangkat menjadi nabi pendampingnya.	Ilustrasi Nabi Musa sedang berdoa kepada Allah di padang pasir.	Mengenalkan awal kisah dan pentingnya berdoa kepada Allah.
2.	Allah Swt. mengabulkan doa Nabi Musa dan mengangkat Nabi Harun sebagai nabi dan rasul.	Ilustrasi Nabi Musa dan Nabi Harun berdiri berdampingan dengan cahaya dari langit sebagai simbol pengangkatan.	Menunjukkan bahwa Allah mengabulkan doa hamba-Nya.
3.	Nabi Musa dan Nabi Harun berdakwah kepada Fir'aun dan kaumnya.	Ilustrasi kedua nabi menyampaikan dakwah di hadapan Fir'aun.	Memahami tugas para nabi dalam menyampaikan risalah Allah.

4.	Fir'aun dan kaumnya menolak dakwah Nabi Musa dan Nabi Harun.	Ilustrasi Fir'aun dan kaumnya menolak ajakan kedua nabi.	Memahami adanya penolakan terhadap dakwah para nabi.
5.	Fir'aun dan tentaranya ditenggelamkan di Laut Merah.	Ilustrasi Laut Merah dan Fir'aun bersama tentaranya tenggelam.	Menunjukkan akibat kesombongan dan penolakan terhadap kebenaran.
6.	Bani Israil kembali berbuat kufur dan syirik setelah Fir'aun binasa.	Ilustrasi sebagian Bani Israil melakukan penyimpangan.	Menjelaskan bahwa keimanan harus terus dijaga.
7.	Nabi Musa menerima Taurat di Gunung Sinai dan Nabi Harun menjaga kaumnya.	Ilustrasi Gunung Sinai dan Nabi Harun bersama Bani Israil.	Memahami pembagian tugas Nabi Musa dan Nabi Harun.
8.	Samiri membuat patung anak sapi.	Ilustrasi Samiri membuat patung anak sapi.	Menjelaskan awal munculnya kesesatan.

9.	Sebagian Bani Israil menyembah patung anak sapi.	Ilustrasi Bani Israil mengikuti ajakan Samiri.	Memahami bahaya mengikuti ajakan yang salah.
10	Nabi Harun menasihati kaumnya agar kembali menyembah Allah Swt.	Ilustrasi Nabi Harun memberi nasihat kepada Bani Israil.	Menunjukkan keteguhan Nabi Harun dalam berdakwah.
11.	QS. Al-Furqan ayat 35 menjelaskan Nabi Harun sebagai pendamping Nabi Musa.	Ilustrasi Nabi Musa dan Nabi Harun berdampingan sebagai penyampai risalah Allah.	Menguatkan materi dengan dasar Al-Qur'an.
12.	Nabi Musa kembali, menegur kaumnya, menghancurkan patung anak sapi, dan mengajak mereka bertobat, dan nabi Musa mengusir Samiri.	Ilustrasi Nabi Musa dan Nabi Harun mengajak Bani Israil bertobat.	Menutup alur cerita dengan pesan tentang tobat dan kembali kepada Allah.

Prototype dari produk media visual berbasis Puzzle dapat dilihat pada gambar di bawah ini:

2) Kartu Hikmah

Kartu hikmah merupakan komponen pelengkap yang berisi nilai-nilai keteladanan Nabi Harun a.s. Kartu ini digunakan setelah peserta didik berhasil menyusun puzzle sebagai penguatan terhadap tujuan pembelajaran. Penyajian hikmah dalam bentuk visual dan kalimat sederhana diharapkan memudahkan peserta didik memahami nilai-nilai yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Rancangan kartu hikmah dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4. 6 Rancangan Kartu Hikmah

No	Judul Kartu Hikmah	Isi Hikmah	Keterkaitan dengan Puzzle
1.	Berdoa Kepada Allah	Jika membutuhkan pertolongan, aku berdoa kepada Allah	Puzzle 1-2
2.	Mengajak kepada Kebaikan	Aku mengajak teman melakukan kebaikan dengan cara yang baik.	Puzzle 3–4

3.	Hanya Menyembah Allah	Aku hanya menyembah Allah dan tidak mengikuti ajakan yang salah.	Puzzle 6–10
4.	Mau Mendengarkan Nasihat	Aku mau mendengarkan nasihat guru dan orang tua.	Puzzle 8–10
5.	Bertobat Jika Berbuat Salah	Jika berbuat salah, aku meminta maaf dan bertobat kepada Allah.	Puzzle 12

3) Perancangan Panduan penggunaan Media

Buku panduan dirancang sebagai petunjuk penggunaan media selama proses pembelajaran berlangsung. Panduan memuat tujuan pembelajaran, langkah-langkah penggunaan media, aturan permainan, serta pertanyaan yang dapat digunakan guru ketika paserta didik menyusun puzzle. Rancangan dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. 7 Perancangan Penggunaan Media

Tahap	Nama Tahap	Deskripsi Kegiatan

1.	Apersepsi (10 menit)	Guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam, mengajak peserta didik berdoa, melakukan apersepsi, serta menyampaikan tujuan pembelajaran.
2.	Kenalkan Tokoh (5 menit)	Guru memperkenalkan tokoh-tokoh utama dalam Kisah Nabi Harun a.s., yaitu Nabi Musa a.s., Nabi Harun a.s., Fir'aun, Samiri, dan Bani Israil sebelum peserta didik menyusun *puzzle*.
3.	Susun Puzzle (20 menit)	Guru memperlihatkan setiap kepingan puzzle secara bergantian sambil menjelaskan alur Kisah Nabi Harun a.s., kemudian menyusunnya pada papan puzzle sesuai

		urutan peristiwa hingga cerita selesai. Selanjutnya, kepingan puzzle dilepas kembali, dan peserta didik menyusun ulang puzzle sesuai urutan peristiwa dengan bimbingan guru.
4.	Ceritakan Kisah (10 menit)	Guru membimbing peserta didik menceritakan kembali isi setiap kepingan *puzzle* secara berurutan serta memberikan penjelasan apabila terdapat bagian yang belum dipahami.
5.	Tanya Jawab (10 menit)	Guru mengajukan pertanyaan sederhana mengenai tokoh, peristiwa, dan pesan yang terdapat dalam cerita untuk mengetahui

		pemahaman peserta didik.
6.	Ambil Hikmah (5 menit)	Guru menggunakan kartu hikmah untuk mengaitkan nilai-nilai keteladanan Nabi Harun a.s. dengan kehidupan sehari-hari peserta didik.

4) Perancangan *Packaging* Media

Perancangan packaging media dilakukan sebagai tahap akhir dalam proses desain produk. Menurut Arsyad, media pembelajaran yang baik tidak hanya memperhatikan isi materi, tetapi juga aspek penyajian, kepraktisan, kemudahan penggunaan, serta keamanan media sehingga dapat menunjang proses pembelajaran secara optimal.

Packaging media dirancang menggunakan bahan kardus tebal yang berfungsi sebagai wadah penyimpanan seluruh komponen media pembelajaran sehingga lebih rapi, aman, dan mudah dibawa. Penggunaan kardus dipilih karena memiliki bobot yang ringan, cukup kuat untuk melindungi isi media, serta mudah diperoleh dan ekonomis untuk digunakan sebagai kemasan produk pembelajaran.

Ukuran packaging disesuaikan dengan dimensi komponen media agar seluruh bagian dapat tersusun dengan baik di dalamnya. Komponen yang disimpan meliputi papan puzzle beserta kepingan puzzle Kisah Nabi Harun a.s., kartu hikmah, dan buku pedoman guru. Bagian dalam kemasan dirancang memiliki ruang penyimpanan untuk setiap komponen sehingga tidak mudah bergeser, tercampur, maupun mengalami kerusakan saat disimpan atau dipindahkan.

Selain memperhatikan aspek fungsional, desain packaging juga dibuat menarik dengan menampilkan identitas media pembelajaran pada bagian luar kemasan. Hal ini sejalan dengan prinsip desain media yang dikemukakan oleh Smaldino, bahwa media pembelajaran perlu dirancang agar menarik perhatian pengguna, mudah dikenali, dan praktis digunakan sehingga mampu meningkatkan efektivitas pemanfaatan media dalam proses pembelajaran. Berdasarkan pertimbangan tersebut, packaging dirancang sebagai pelengkap media yang tidak hanya berfungsi sebagai tempat penyimpanan, tetapi juga meningkatkan nilai estetika, kerapian, serta daya tahan produk hasil pengembangan. *Prototype* dapat dilihat di bawah ini:

5) Perancangan Instrumen Penilaian Validasi

Penilaian kelayakan media visual berbasis *puzzle* pada materi Kisah Nabi Harun a.s. melibatkan dua orang dosen Program Studi

Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Agama Islam Univarsitas Islam Indonesia yang berperan sebagai ahli materi dan ahli media. Penilaian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan media yang dikembangkan sebelum diimplementasikan dalam pembelajaran. Penyusunan kisi-kisi instrumen validasi mengacu pada aspek dan kriteria penilaian media pembelajaran yang dikemukakan oleh Romi Satria Wanoho, kemudian disesuaikan dengan karakteristik media visual berbasis puzzle, tujuan pembelajaran, serta kebutuhan peserta didik berkebutuhan khusus di kelas inklusi. Rancangan instrumen penilaian validasi dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4. 8 Kisi-kisi Instrumen penilaian validasi materi

No	Aspek	Indikator
1.	Kesesuaian Materi	1. Kesesuaian materi dengan Capaian Pembelajaran (CP)
		2. Kesesuaian materi dengan Tujuan Pembelajaran
		3. Kebenaran isi materi Kisah Nabi Harun a.s
		4. Urutan penyajian materi sudah runtut

		5. Materi sesuai dengan buku ajar yang digunakan sekolah
2.	Aspek Pembelajaran	6. Materi mudah dipahami peserta didik berkebutuhan khusus
		7. Materi disajikan secara sederhana dan konkret
		8. Kalimat mudah dipahami peserta didik
		9. Materi mampu membantu peserta didik memahami alur kisah
		10. Materi sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas inklusi
3.	Aspek Nilai Pendidikan Islam	11. Nilai-nilai Islami disampaikan dengan benar
		12. Hikmah yang disajikan sesuai isi materi
		13. Tidak terdapat penyimpangan konsep keislaman
		14. Media mendukung pencapaian tujuan pembelajaran Pendidikan Berislam

Tabel 4 9 kisi-kisi instrumen penilaian validasi media

No	Aspek	Instrumen
	Aspek Rekayasa Media	1. Media sesuai dengan tujuan pembelajaran
		2. Media mudah digunakan guru
		3. Media mudah digunakan peserta didik
		4. Media dapat digunakan berulang kali
		5. Ukuran media sesuai untuk pembelajaran
		6. Media aman digunakan peserta didik
2.	Aspek Tampilan Visual	7. Desain media menarik
		8. Pemilihan warna serasi
		9. Ilustrasi jelas dan mudah dikenali
		10. Ilustrasi sesuai dengan materi
		11. Ukuran gambar proporsional
		12. Tata letak media rapi
		13. Jenis huruf mudah dibaca
		14. Ukuran huruf sesuai

		15. Kalimat singkat dan mudah dipahami
3.	Aspek Karakteristik ABK	16. Media membantu peserta didik memahami materi secara konkret
		17. Media mampu menarik perhatian peserta didik
		18. Media tidak terlalu ramai sehingga mudah dipahami
		19. Urutan puzzle membantu peserta didik memahami alur cerita
		20. Kartu hikmah mendukung pemahaman peserta didik
		21. Panduan mengajar membantu guru menggunakan media
		22. Media layak digunakan dalam pembelajaran kelas inklusi

C. Pengembangan

1) Pengembangan Ilustrasi Media

Pada tahap ini dijelaskan proses pembuatan ilustrasi setiap adengan Kisah Nabi Harun a.s. ilustrasi dikembangkan berdasarkan storyboard yang telah disusun pada tahap perencanaan. Peneliti memanfaatkan *Artificial Intelligence* (AI) sebagai alat bantu dalam

menghasilkan ilustrasi sesuai kebutuhan media pembelajaran. Setiap ilustrasi dibuat menggunakan *prompt* yang disusun sendiri oleh peneliti berdasarkan materi Kisah Nabi Harun a.s., yang kemudian dilakukan beberapa kali revisi sehingga memperoleh hasil yang sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas inklusi.

Pemanfaatan AI dalam penelitian ini tidak dimaksudkan untuk menggantikan peran peneliti sebagai perancangan media, melainkan sebagai alat bantu yang mendukung proses pemilihan dan pengembangan visual yang sesuai dengan karakteristik materi pembelajaran. Peneliti tetap menentukan konsep ilustrasi, isi materi, gaya visual, komposisi gambar, serta melakukan proses seleksi dan revisi terhadap hasil yang dihasilkan AI. Dengan demikian, seluruh ilustrasi tetap berada di bawah kendali peneliti sehingga sesuai dengan tujuan penelitian pembelajaran dan kebutuhan peserta didik.

Ilustrasi dirancang dengan gaya buku cerita Islami untuk anak sekolah dasar, menggunaan warna-warna hangat, bentuk sederhana, serta detail visual yan tidak berlebihan agar mudah dipahami oleh peserta didik berkebutuhan khusus. Rancangan ini berdasarkan teori Smaldino yang berprinsip pengembangan media visual dirancang mengutamakan tampilan yang sederhana, jelas, dan menarik bagi peserta didik kelas inklusi. Oleh karna itu, ilustrasi tidak dibuat terlalu kompleks agar peserta didik berkebutuhan khusus lebih mudah memahami alur cerita.

2) Pengembangan Desain Media Menggunakan Canva

Setelah ilustrasi selesai dibuat, seluruh komponen media disusun menggunakan aplikasi Canva. Canva digunakan sebagai alat perangkat lunak untuk menggabungkan ilustrasi, teks materi, nomor urutan puzzle, bingkai, warna, ikon, serta tata letak setiap komponen media.

Pemilihan Canva didasari pada kemampuannya dalam menyediakan berbagai fitur desain yang mudah digunakan, seperti mengatur tata letak (*layout*), tipografi, elemen grafis, serta pengaturan ukuran secara presisi. Fitur-fitur tersebut memudahkan peneliti menghasilkan desain yang konsisten pada setiap komponen media sehingga memiliki keseragaman warna, ilustrasi, jenis huruf, dan komposisi visual. Canva juga memungkinkan hasil desain dieksplor dalam kualitas tinggi sehingga siap untuk dicetak sebagai media pembelajaran.

Pada tahap ini, peneliti menyesuaikan ukuran setiap komponen dengan rancangan produk yang telah ditetapkan. Kepingan *puzzle* dirancang berukuran 15 x 6,6 agar ukuran gambar cukup besar untuk diamati oleh peserta didik berkebutuhan khusus, tetapi tetap nyaman saat disusun pada papan media. Kartu hikmah dibuat berukuran 12 x 8 cm sehingga mudah dipegang oleh peserta didik dan memiliki ruang yang cukup untuk memuat kalimat hikmah beserta ilustrasi pendukung. Sementara itu, buku panduan

guru dikembangkan berupa buku panduan berukuran A5 (14,5 X 21 cm) dengan orientasi potret. Ukuran ini dipilih karena dianggap paling praktis untuk digunakan guru, mudah dibawa, serta cukup ringkas untuk dibaca di kelas, namun tetap mampu memuat penjelasan secara lengkap.

Penentuan ukuran setiap komponen mengacu pada prinsip desain media visual yang menekankan aspek keterbacaan (*readability*), kemudahan penggunaan (*usability*), dan proporsi tampilan. Menurut Azhar Arsyad, ukuran media harus disesuaikan dengan karakteristik pengguna sehingga informasi visual dapat diamati dengan mudah dan mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, ukuran setiap komponen media tidak ditentukan secara acak, tetapi disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik kelas inklusi serta mempertimbangkan kenyamanan guru dalam menggunakan media selama proses pembelajaran.

3) Proses Pencetakan Media

Setelah seluruh komponen media selesai dirancang secara digital, tahap selanjutnya adalah proses pencetakan media menjadi produk fisik yang siap digunakan dalam pembelajaran. Seluruh desain yang telah disusun menggunakan aplikasi Canva dicetak menggunakan jasa percetakan dengan menyesuaikan spesifikasi media yang telah dirancang.

Kepingan puzzle dicetak menggunakan bahan kayu sehingga memiliki daya tahan yang lebih baik dibandingkan bahan kertas atau karton. Pemilihan bahan kayu bertujuan agar media lebih kuat, tidak mudah rusak ketika digunakan berulang kali oleh peserta didik, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik melalui aktivitas menyusun kepingan puzzle secara langsung. Setelah proses pencetakan selesai, setiap kepingan dipotong sesuai pola puzzle yang telah dirancang sehingga siap digunakan dalam proses pembelajaran.

Selain kepingan *puzzle*, komponen pendukung lainnya juga dicetak sesuai dengan spesifikasi yang telah ditentukan pada tahap perancangan. Kartu hikmah dicetak menggunakan kertas Ivory karena memiliki permukaan yang halus, cukup tebal, serta tidak mudah rusak ketika digunakan secara berulang. Panduan penggunaan media juga dicetak menggunakan kertas Ivory agar lebih kuat, nyaman dibaca, dan memiliki kualitas cetak yang baik.

Selanjutnya, seluruh komponen media dikemas dalam sebuah kemasan berukuran 44 × 53 cm yang dirancang khusus agar seluruh komponen, yaitu kepingan *puzzle*, kartu hikmah, dan panduan penggunaan media, dapat tersusun dengan rapi, mudah disimpan, serta mudah diambil saat proses pembelajaran berlangsung. Setelah seluruh proses pencetakan selesai, semua komponen dirakit menjadi satu kesatuan media visual berbasis

puzzle yang siap memasuki tahap validasi oleh ahli media dan ahli materi. media yang telah dicetak dapat dilihat pada gambar berikut ini:



Gambar 4.5 Media Visual Puzzle



Gambar 4. 6 Panduan Penggunaan Puzzle



Gambar 4.7 Kartu Hikmah

2. Kelayakan media visual berbasis *puzzle*

a. Validasi Ahli

1) Ahli Materi

Validasi materi dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan isi materi pada media visual berbasis puzzle yang dikembangkan sebelum digunakan sebagai media pembelajaran. Penilaian dilakukan oleh Dr. Ahmad Zubaidi, S.Pd.I., M.Pd.I., dosen Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia. Validasi bertujuan untuk memperoleh masukan mengenai kesesuaian

materi dengan tujuan pembelajaran, ketepatan isi materi, aspek pembelajaran, serta nilai-nilai pendidikan Islam yang terkandung dalam media.

Instrumen penilaian terdiri atas tiga aspek, yaitu aspek kesesuaian materi, aspek pembelajaran, dan aspek nilai pendidikan Islam. Jumlah butir yang dinilai sebanyak 14 butir dengan skor maksimum sebesar 70. Hasil penilaian kelayakan materi oleh ahli materi disajikan pada tabel berikut ini:

Tabel 4. 10 Hasil Validasi Materi

No	Aspek Penilaian	Skor diperoleh	Skor Maksimum	Persentase	Kategori
1.	Kesesuaian Materi	23	25	90%	Sangat Layak
2.	Aspek Pembelajaran	16	25	64%	Layak
3.	Nilai Pendidikan Islam	18	20	90%	Sangat Layak
Total		57	70	81%	Sangat Layak

Bersadarkan hasil validasi pada Tabel 4.10 diperoleh skor keseluruhan sebesar **57** dari skor maksimum **70**, sehingga memperoleh

persentase sebesar **81,4%**. Persentase tersebut dihitung menggunakan rumus:

$$Persentase = \frac{Jumlah\ skor\ yang\ diperoleh}{Skor\ maksimal}\ x\ 100\%$$

$$Persentase = \frac{57}{70}\ x\ 100\% = 81{,}4\%$$

Berdasarkan kriteria kelayakan menurut Arikunto, persentase tersebut termasuk ke dalam kategori **"Sangat Layak"**. Dengan demikian, materi pada media visual berbasis *puzzle* yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan untuk digunakan sebagai media pembelajaran pada materi Kisah Nabi Harun a.s. bagi peserta didik berkebutuhan khusus di kelas inklusi.

Meskipun memperoleh kategori **sangat layak**, validator tetap memberikan beberapa masukan sebagai bahan penyempurnaan produk sebelum digunakan sebagai media pembelajaran. Masukan tersebut meliputi penyempurnaan penyajian nilai-nilai Islam pada ilustrasi, penambahan hubungan sebab-akibat dalam alur cerita sejarah, serta penegasan aspek inklusi yang menjadi dasar pengembangan media. Adapun saran yang diberikan oleh ahli materi dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4. 11 Saran Ahli Materi

No	Bagian yang Direvisi	Saran Ahli Materi	Tindak Lanjut Peneliti
1.	Penyajian Ilustrasi	Setiap ilustrasi hendaknya mencerminkan nilai-nilai Islam yang dapat diterapkan oleh peserta didik sehingga tidak menimbulkan pemahaman yang keliru terhadap isi cerita.	Peneliti merevisi penyajian ilustrasi dan narasi pada beberapa bagian media agar lebih menonjolkan nilai-nilai Islam yang terkandung dalam setiap adegan.
2.	Alur Cerita	Alur cerita sejarah perlu memperlihatkan hubungan sebab-akibat antarkejadian sehingga peserta didik lebih mudah memahami	Peneliti merevisi narasi pada setiap kepingan *puzzle* dengan menambahkan hubungan sebab-akibat antarperistiwa sehingga alur cerita

		rangkaian peristiwa Kisah Nabi Harun a.s.	menjadi lebih runtut dan mudah dipahami.
3.	Aspek Inklusi	Perlu diberikan justifikasi mengenai aspek inklusi yang menjadi dasar pengembangan media.	Peneliti menambahkan penjelasan mengenai karakteristik media yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik berkebutuhan khusus pada panduan penggunaan media.

Hasil validasi menunjukkan bahwa materi yang disajikan telah sesuai dengan tujuan pembelajaran, materi Kisah Nabi Harun a.s., serta nilai-nilai pendidikan Islam yang ingin disampaikan. Secara keseluruhan, hasil validasi ahli materi menunjukkan bahwa media visual berbasis *puzzle* memperoleh kategori **"Sangat Layak"** dengan persentase sebesar **81,4%**. Revisi yang dilakukan berdasarkan saran validator bertujuan untuk menyempurnakan penyajian materi, memperkuat hubungan sebab-akibat dalam alur cerita, memperjelas nilai-nilai Islam pada setiap ilustrasi, serta mempertegas karakteristik

media yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik berkebutuhan khusus di kelas inklusi.

2) Ahli Media

Validasi Media dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan media visual berbasis *puzzle* yang dikembangkan sebelum diujicobakan kepada peserta didik. penilaian dilakukan oleh ibu Mir'atun Nur Arifah, S.Pd.I., M.Pd.I., dosen Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia.validasi bertujuan untuk memperoleh masukan mengenai aspek rekayasa media, tampilan visual, serta kesesuaian media dengan karakteristik peserta didik berkebutuhan khusus di kelas inklusi.

Instrumen penilaian terdiri atas tiga aspek, yaitu aspek rekayasa media, aspek tampilan visual, dan aspek karakteristik peserta didik berkebutuhan khusus. Jumlah butir yang dinilai sebanyak 20 butir dengan skor dengan skor maksimum sebesar 100. Hasil penilaian kelayakan media oleh ahli media disajikan pada tabel berikut ini:

Tabel 4. 12 Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Skor Diperoleh	Skor Maksimum	Persentase	Kategori
1.	Rekayasa media	25	25	100%	Sangat Layak
2.	Tampilan Visual	39	40	97,5%	Sangat Layak

3.	Karakteristik ABK	25	35	71,4%	Layak
Total		89	100	89%	Sangat Layak

Berdasarkan hasil validasi pada tabel 4. Diperoleh skor keseluruhan sebesar 89 dari skor maksimum 100, sehingga memperoleh persentase sebesar 89%. Persentase tersebut dihitung menggunakan rumus:

$$Persentase = \frac{Jumlah\ skor\ yang\ diperoleh}{Skor\ maksimal}\ x\ 100\%$$

$$Persentase = \frac{89}{100}\ x\ 100\% = 89\%$$

berdasarkan kriteria kelayakan menurut teori Arikunto[117], persentase tersebut termasuk ke dalam kategori **'sangat layak'**. Demikianlah media visual berbasis puzzle yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan untuk digunakan sebagai media pembelajaran pada materi kisah Nabi Harus a.s. di kelas inklusi.

Mekipun memperoleh kategori sangat layak, validator tetap memberikan beberapa masukan sebagai bahan penyempurnaan produk sebelum dapat digunakan di lapangan. Masukan tersebut meliputi perbaikan pada panduan penggunaan media, penyesuaian ukuran kartu

[117] Arikunti, Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan.

hikmah, serta penyempurnaan kerapihan pada kemasan media. Adapun saran yang diberikan oleh ahli media dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4. 13 Saran Ahli Media

No	Bagian yang direvisi	Saran Ahli Media	Tindak Lanjut Peneliti
1.	Panduan Pembelajaran	Panduan pembelajaran dilengkapi dengan informasi mengenai persiapan pembelajaran, tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, langkah penggunaan media, waktu pelaksanaan, serta ketentuan penggunaan media.	Panduan mengajar direvisi dengan menambahkan identitas media, tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik sasaran, persiapan guru, langkah penggunaan media, alur pembelajaran, waktu pelaksanaan, serta evaluasi pembelajaran.
2.	Kartu Hikmah	Apabila kartu hikmah akan	Ukuran kartu hikmah diperbesar

		ditampilkan kepada peserta didik, ukuran kartu dapat disesuaikan agar lebih mudah dibaca.	dan tata letak isi disesuaikan sehingga lebih jelas dan mudah dibaca oleh peserta didik.
3.	Kemasan Media	Box media dibuat lebih rapi dan memiliki standar kualitas yang sama dengan kepingan puzzle.	Desain kemasan direvisi dengan memperbaiki tata letak, ukuran, dan kualitas visual sehingga lebih rapi serta serasi dengan keseluruhan media.

Hasil validasi menunjukkan bahwa media memperoleh penilaian sangat baik pada aspek rekayasa media dan tampilan visual. Secara keseluruhan, hasil validasi ahli media menunjukkan bahwa media visual berbasis puzzle telah memenuhi kriteria '**sangat layak'** untuk digunakan dalam pembelajaran setelah dilakukan revisi sesuai dengan saran validator. Revisi tersebut dilakukan untuk meningkatkan kualitas media sehingga lebih efektif, praktis, dan sesuai dengan kebutuhan guru maupun peserta didik di kelas inklusi.

b. Revisi

Setelah proses validasi oleh ahli media selesai dilaksanakan, peneliti melakukan revisi terhadap media visual berbasis *puzzle* berdasarkan saran

dan masukan yang diberikan oleh validator. Revisi dilakukan untuk menyempurnakan kualitas media sehingga lebih mudah digunakan oleh guru, lebih sesuai dengan karakteristik peserta didik berkebutuhan khusus, serta meningkatkan kepraktisan penggunaan media dalam proses pembelajaran.

1) Revisi Berdasarkan Ahli Materi

Setelah proses validasi oleh ahli materi selesai dilaksanakan, peneliti melakukan revisi terhadap media visual berbasis *puzzle* berdasarkan saran dan masukan yang diberikan oleh validator. Revisi dilakukan untuk menyempurnakan kualitas materi, memperjelas penyajian alur cerita sejarah, memperkuat nilai-nilai pendidikan Islam yang terkandung dalam media, serta mempertegas karakteristik media yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik berkebutuhan khusus di kelas inklusi.

Berdasarkan saran validator, peneliti telah melakukan penyempurnaan terhadap isi materi, penyajian alur cerita, serta penegasan karakteristik media bagi peserta didik berkebutuhan khusus. Revisi tersebut bertujuan agar media tidak hanya menyampaikan urutan peristiwa sejarah, tetapi juga mampu menanamkan nilai-nilai pendidikan Islam dan memudahkan peserta didik memahami hubungan sebab-akibat pada setiap peristiwa dalam Kisah Nabi Harun a.s. Dokumentasi media sebelum revisi dan setelah revisi dapat dilihat pada gambar berikut ini:

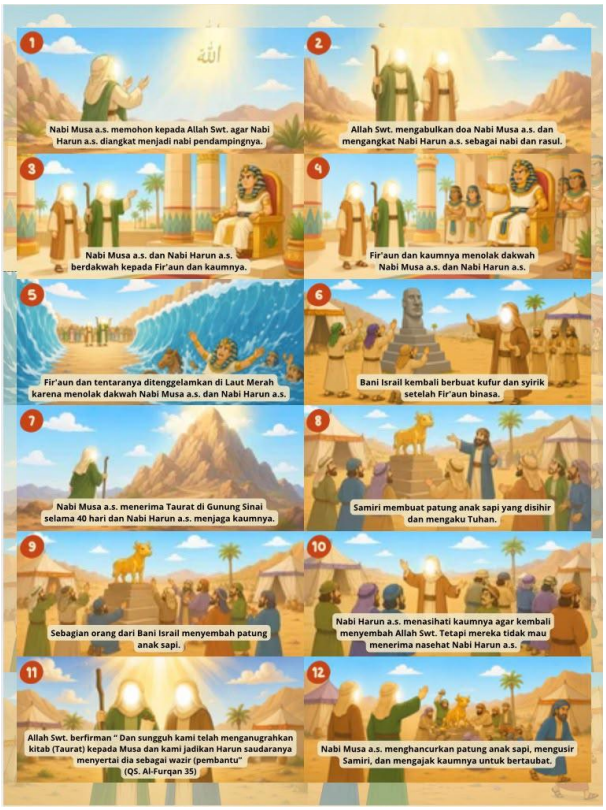


Figure 2 Gambar 4.8 Puzzle sebelum revisi

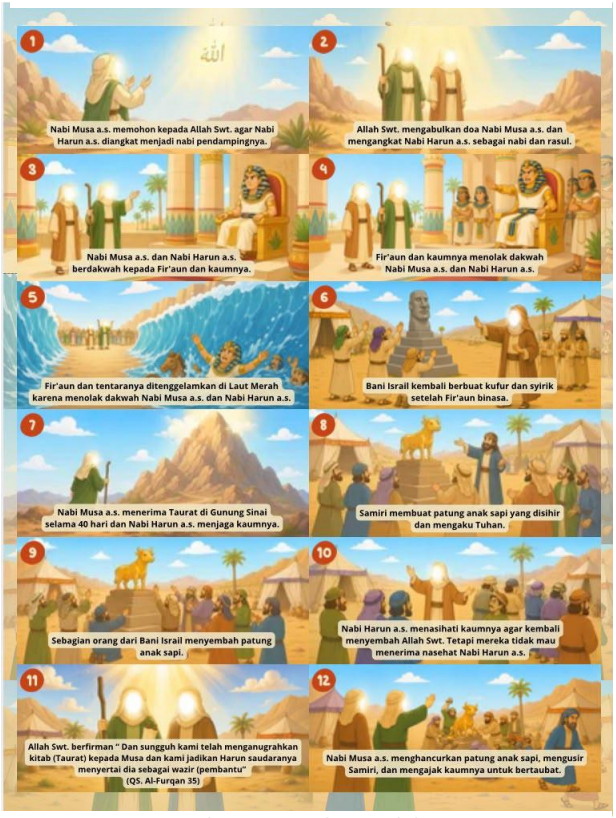


Figure 1 gambar 4.9 Puzzle sesudah Revisi

2) Revisi Berdasarkan Ahli Media

a) Revisi Panduan Penggunaan Media

Validator menyarankan agar panduan penggunaan media disusun lebih lengkap sehingga guru memperoleh petunjuk yang jelas sebelum melaksanakan pembelajaran menggunakan media visual berbasis *puzzle*. Menindaklanjuti saran tersebut, peneliti menyusun kembali panduan penggunaan media dengan menambahkan beberapa komponen yang sebelumnya belum dicantumkan.

Perbaikan yang dilakukan meliputi penambahan identitas media, tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik sasaran, persiapan guru sebelum pembelajaran, komponen media, langkah-langkah penggunaan media, alur pembelajaran, alokasi waktu, evaluasi pembelajaran, serta petunjuk penyimpanan media. Dengan adanya revisi tersebut, panduan penggunaan menjadi lebih sistematis dan dapat digunakan sebagai acuan bagi guru dalam mengimplementasikan media di kelas inklusi. Dokumentasi lengkap mengenai perubahan sebelum dan sesudah revisi disajikan dalam bentuk dokumentasi digital yang dapat diakses melalui barqode berikut ini:

Tabel 4.14 Hasil Produk sebelum dan sesudah Revisi

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
	

b) Revisi Kartu Hikmah

Validator menyarankan agar ukuran kartu hikmah diperbesar sehingga isi kartu lebih mudah dibaca oleh peserta didik. Berdasarkan saran tersebut, peneliti memperbesar ukuran kartu hikmah dari ukuran 6 x 9 menjadi 8 x 11 agar informasi yang disampaikan lebih jelas dan mudah dipahami oleh peserta didik, khususnya peserta didik berkebutuhan khusus.

c) Revisi Kemasan Media

Validator juga memberikan masukan agar kemasan media dibuat lebih rapi dan memiliki kualitas yang serasi dengan komponen media lainnya. Oleh karena itu, peneliti merevisi dengnan desain kemasan yang lebih rapi dan memperbaiki kualitas hasil cetak sehingga seluruh komponen media dapat tersusun dengan rapi dan mudah disimpan maupun dibawa.

Selain itu, kemasan media didesain dengan ukuran 44 × 53 cm sehingga seluruh komponen, yaitu kepingan *puzzle*, kartu hikmah, dan buku panduan, dapat disimpan dalam satu kemasan serta mudah dikeluarkan dan digunakan saat pembelajaran berlangsung.

3. Produk Akhir Media Visual Berbasis *Puzzle*

Setelah melalui tahapan pengembangan menggunakan model ADDIE yang dibatasi sampai tahap *development*, media visual berbasis *puzzle* pada materi Kisah Nabi Harun a.s. telah selesai dikembangkan dan disempurnakan berdasarkan hasil validasi ahli media dan ahli materi. Penyempurnaan dilakukan pada aspek panduan penggunaan media, kartu hikmah, kemasan media, penyajian materi, alur cerita, serta penegasan nilai-nilai pendidikan Islam sesuai dengan masukan yang diberikan oleh validator. Tahapan tersebut sejalan dengan model pengembangan ADDIE yang dikemukakan oleh Branch, bahwa pada tahap *development* produk dikembangkan, divalidasi oleh para ahli, kemudian direvisi hingga menghasilkan produk yang layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Hasil validasi menunjukkan bahwa media memperoleh persentase sebesar **89%** dari ahli media dan **81,4%** dari ahli materi dengan kategori **Sangat Layak** berdasarkan kriteria kelayakan menurut Arikunto. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media visual berbasis *puzzle* telah memenuhi kriteria kelayakan sebagai media pembelajaran bagi peserta didik berkebutuhan khusus di kelas inklusi. Kelayakan tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi aspek isi, penyajian, dan

tampilan sehingga dapat mendukung proses pembelajaran secara lebih efektif.

Produk akhir yang dihasilkan dalam penelitian ini terdiri atas 12 kepingan *puzzle* yang memuat alur Kisah Nabi Harun a.s., 5 kartu hikmah, buku panduan penggunaan media, serta kemasan media yang dirancang untuk menyimpan seluruh komponen dalam satu paket sehingga praktis digunakan dalam pembelajaran. Pengembangan media ini juga memperhatikan karakteristik peserta didik berkebutuhan khusus melalui penggunaan ilustrasi yang sederhana, warna yang lembut, penyajian materi secara bertahap, serta aktivitas menyusun urutan cerita yang konkret. Karakteristik tersebut sesuai dengan pendapat Fitriyah dan Wiwik Wijayanti yang menyatakan bahwa media pembelajaran bagi peserta didik berkebutuhan khusus perlu dirancang secara visual, sederhana, menarik perhatian, serta mampu membantu peserta didik memahami materi yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media visual berbasis *puzzle* pada materi Kisah Nabi Harun a.s. bagi peserta didik berkebutuhan khusus di kelas inklusi di SDIT Hidayatullah Yogyakarta, dapat disimpulkan Pengembangan media visual berbasis *puzzle* pada materi Kisah Nabi Harun a.s. bagi peserta didik berkebutuhan khusus kelas inklusi di SDIT Hidayatullah Yogyakarta dilakukan menggunakan model ADDIE yang dibatasi sampai tahap *development*. Pada tahap analysis, peneliti mengidentifikasi kebutuhan peserta didik, guru, materi, serta fasilitas pembelajaran melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil analisis menunjukkan bahwa peserta didik berkebutuhan khusus membutuhkan media pembelajaran yang visual, konkret, sederhana, menarik, dan disesuaikan dengan karakteristik belajar mereka, sedangkan guru membutuhkan media yang dapat membantu penyampaian materi sejarah Islam secara lebih mudah dan menarik.

Pada tahap design, hasil analisis tersebut dijadikan dasar dalam merancang media visual berbasis *puzzle*. Perancangan meliputi penyusunan alur Kisah Nabi Harun a.s. menjadi 12 adegan/kepingan *puzzle*, penyusunan narasi singkat pada setiap kepingan, perancangan 5 kartu hikmah, buku panduan penggunaan media, serta kemasan media. Desain media disusun dengan memperhatikan karakteristik peserta didik berkebutuhan khusus melalui penggunaan ilustrasi sederhana, warna

yang lembut, objek yang mudah dikenali, bahasa yang singkat, serta penyajian peristiwa secara runtut dan konkret.

Pada tahap development, rancangan tersebut diwujudkan menjadi produk media melalui pembuatan ilustrasi, penyusunan komponen media, pencetakan kepingan *puzzle* menggunakan bahan kayu, pencetakan kartu hikmah dan buku panduan menggunakan kertas *ivory*, serta pembuatan kemasan berukuran 44 × 53 cm. Produk kemudian divalidasi oleh ahli media dan ahli materi untuk mengetahui kelayakan produk. Berdasarkan masukan validator, peneliti melakukan penyempurnaan terhadap panduan penggunaan media, kartu hikmah, kemasan, penyajian materi, alur cerita, serta penegasan nilai-nilai pendidikan Islam. Dengan demikian, proses pengembangan menghasilkan produk akhir berupa 12 kepingan *puzzle* alur Kisah Nabi Harun a.s., 5 kartu hikmah, buku panduan penggunaan media, dan kemasan media yang dirancang untuk mendukung pembelajaran peserta didik berkebutuhan khusus di kelas inklusi.

Pembatasan penelitian sampai tahap *development* dilakukan karena penelitian difokuskan pada pengembangan produk dan penilaian kelayakan media melalui validasi ahli, sehingga tahap *implementation* dan *evaluation* tidak dilaksanakan.

Kelayakan media visual berbasis *puzzle* pada materi Kisah Nabi Harun a.s. diperoleh berdasarkan hasil validasi oleh ahli media dan ahli materi. Hasil validasi ahli media memperoleh skor 89 dari skor maksimum 100, dengan persentase sebesar 89% dan termasuk kategori Sangat Layak berdasarkan kriteria kelayakan

Arikunto. Sementara itu, hasil validasi ahli materi memperoleh skor 57 dari skor maksimum 70, dengan persentase sebesar 81,4% dan termasuk kategori Sangat Layak. Dengan demikian, berdasarkan hasil penilaian kedua validator, media visual berbasis *puzzle* yang dikembangkan memperoleh kategori Sangat Layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran materi Kisah Nabi Harun a.s. bagi peserta didik berkebutuhan khusus di kelas inklusi. Kelayakan tersebut diperoleh setelah media disempurnakan berdasarkan saran dan masukan dari ahli media dan ahli materi.

B. Saran

1. Bagi Guru

   Guru diharapkan dapat memanfaatkan media visual berbasis *puzzle* sebagai salah satu alternatif media pembelajaran pada materi sejarah Islam, khususnya Kisah Nabi Harun a.s., sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik, konkret, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik berkebutuhan khusus di kelas inklusi.

2. Bagi Sekolah

   Sekolah diharapkan dapat mendukung pengembangan dan pemanfaatan media pembelajaran inovatif yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik berkebutuhan khusus, serta memberikan kesempatan kepada guru untuk mengembangkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

   Penelitian ini hanya dilaksanakan sampai tahap *development* sehingga belum dilakukan implementasi dan evaluasi terhadap penggunaan media dalam pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti selanjutnya disarankan untuk melanjutkan penelitian hingga tahap *implementation* dan *evaluation* guna mengetahui

kepraktisan, efektivitas, serta pengaruh media visual berbasis *puzzle* terhadap hasil belajar, motivasi belajar, dan pemahaman peserta didik berkebutuhan khusus. Selain itu, media juga dapat dikembangkan pada materi Pendidikan Agama Islam lainnya sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

C. Keterbatasan

Penelitian ini memiliki keterbatasan pada tahapan pengembangan yang hanya dilaksanakan sampai tahap *Development* dalam model ADDIE. Dengan demikian, media yang dikembangkan belum melalui tahap *Implementation* dan *Evaluation* dalam penggunaan secara langsung kepada peserta didik. Penelitian ini berfokus pada proses pengembangan produk dan penilaian kelayakan berdasarkan validasi ahli. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya dapat melanjutkan tahap *Implementation* dan *Evaluation* untuk mengetahui kepraktisan dan efektivitas media dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Amaliyah, Rizqi, and Endyka Erye Frety. "Strategi Penanganan Speech Delay pada Anak: Literatur Review." *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi* 23, no. 2 (July 2023): 1665. https://doi.org/10.33087/jiubj.v23i2.3569.

Barkah, Agung, Tria Mardiana, and Muhammad Japar. "ANALISIS IMPLEMENTASI METODE PEMBELAJARAN DALAM MASA PANDEMI COVID-19 PADA MATA PELAJARAN PKN." *Pedagogi: Jurnal Penelitian Pendidikan* 7, no. 2 (November 2020). https://doi.org/10.25134/pedagogi.v7i2.3426.

Chauhan, Sangeeta. *SLOW LEARNERS: THEIR PSYCHOLOGY AND EDUCATIONAL PROGRAMMES*. no. 8 (2011).

Dwiyanti, Azza Riski, and Chusnul Chotimah. "Penerapan Pembelajaran Berbasis Media Puzzle untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 2 Peterongan Jombang." *ALSYS* 5, no. 3 (May 2025): 777–88. https://doi.org/10.58578/alsys.v5i3.5872.

Fauzia, Wulan, Fithri Meiliawati, and Peni Ramanda. *Mengenali Dan Menangani Speech Delay Pada Anak | Al-Shifa Jurnal Bimbingan Konseling Islam*. July 4, 2022. https://jurnal.uinbanten.ac.id/index.php/alshifa/article/view/3728.

Fitriyani, Fitriyani, Liftiah Liftiah, and Ali Formen. "Strategi Guru Dalam Menangani Anak Speech Delay Di Sekolah Dasar: Studi Kasus." *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang* 11, no. 04 (December 2025): 217–28. https://doi.org/10.36989/didaktik.v11i04.9680.

Hidayah, Anisatul, and Maemonah Maemonah. "Ah Analisis Hambatan Belajar Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran Matematika." *Symmetry: Pasundan Journal of Research in Mathematics Learning and Education* 7, no. 2 (December 2022): 232–40. https://doi.org/10.23969/symmetry.v7i2.6737.

Isnaini, Karina. "Penerapan media permainan puzzle untuk meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran pendidikan agama Islam." *Maliki Interdisciplinary Journal* 3, no. 9 (September 2025): 829–37.

Itqi. "STRATEGI GURU DALAM MENGATASI SISWA SLOW LEARNER DI SEKOLAH DASAR." *Walada: Journal of Primary Education* 1, no. 1 (October 2023). https://doi.org/10.61798/wjpe.v1i1.1.

Kanna Rombe Allo, Sul Aisyah, Nur Fakhrunnisaa, and Hisban Thaha. "Pengembangan Media Puzzle pada Materi Iman kepada Allah Kelas II Madrasah Ibtidaiyah Pondok Pesantren Teknologi Darussalam Salu Induk." *ISLAMIKA* 7, no. 2 (April 2025): 351–61. https://doi.org/10.36088/islamika.v7i2.5665.

Kasim, Pahmi, Mujahid Damopolii, and Ruwiah A. Buhungo. *UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN BACAAN SURAH AL-IKHLAS MELALUI MEDIA PUZZLE PADA MATA PELAJARAN AL-QUR'AN HADITS KELAS 1 MI AL- MAGFIRAH BINA JAYA*. n.d.

Khasanah, Ganjar Riski. “Pengembangan Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Materi Iman Kepada Hari Akhir Pada Siswa Kelas VI Di SD Negeri Srumbung.” Universitas Islam Indonesia, 2024.

Mahfudzah, Fadhilatun, Abdul Hamid K, and Samsidar Tanjung. “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN AGAMA ISLAM SISWA SD.” *JURNAL TEKNOLOGI INFORMASI & KOMUNIKASI DALAM PENDIDIKAN* 5, no. 2 (February 2019). https://doi.org/10.24114/jtikp.v5i2.12593.

Milawati, Siti. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Puzzle Maker untuk Meningkatkan Minat dan Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak*. 01, no. 03 (2025).

Muttaqin, Ahmad Izza, and Siti Humairoh. *IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN PUZZLE PADA MATA PELAJARAN PAI MATERI AL-KHULAFAUR AR-RASYIDIN KELAS VII SMP DARUSSYAFA’AH, SETAIL-GENTENG*. 2021.

Naeemy, Mohammad Idrees, and Hiroki Yoneda. “Students with Intensive Needs in an Inclusive Education System: A Literature Review.” *Journal of ICSAR*, July 13, 2024, 204–29. https://doi.org/10.17977/um005v8i2p204.

Nurrita, Teni. “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA.” *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran Hadits Syari’ah Dan Tarbiyah* 3, no. 1 (June 2018): 171–210. https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171-210.

Pagarra, Hamzah, Ahmad Syawaluddin, and Wawan Krismanto. *Media Pembelajaran*. Badan Penerbit UNM, Makassar., 2022.

Purnama Pertiwi, Ratih and Sri Enggar Kencana Dewi. “Pengembangan Modul Pembelajaran Anak Berkebutuhan Khusus Implementasi Kurikulum Merdeka di SD Negeri Inklusi.” *Jurnal Elementaria Edukasia* 6, no. 3 (September 2023): 1033–42. https://doi.org/10.31949/jee.v6i3.6685.

Qomaruddin, Qomaruddin, and Halimah Sa’diyah. *Kajian Teoritis Tentang Teknik Analisis Data Dalam Penelitian Kualitatif: Perspektif Spradley, Miles Dan Huberman | Journal of Management, Accounting, and Administration*. n.d. Accessed July 29, 2026. https://pub.nuris.ac.id/journal/jomaa/article/view/93.

Rachmawati, Yeni. *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak*. Prenada Media, 2012.

Riswandi, Syaiful Ulum, Asep Wahyu Muhrom Dani, Yudha Prapantja, and Zulfitria. “Systematic Literature Review: Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Model ADDIE.” *PESHUM : Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Humaniora* 5, no. 3 (April 2026): 8307–12. https://doi.org/10.56799/peshum.v5i3.15478.

Rohaeni, Siti. “PENGEMBANGAN SISTEM PEMBELAJARAN DALAM IMPLEMENTASI KURIKULUM 2013 MENGGUNAKAN MODEL ADDIE PADA ANAK USIA DINI.” *Instruksional* 1, no. 2 (April 2020): 122. https://doi.org/10.24853/instruksional.1.2.122-130.

Rosmiati, Mia. “Animasi Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Menggunakan Metode ADDIE.” *Paradigma - Jurnal Komputer dan Informatika* 21, no. 2 (September 2019): 261–68. https://doi.org/10.31294/p.v21i2.6019.

Simamora, Bilson. “Skala Likert, Bias Penggunaan Dan Jalan Keluarnya.” *Jurnal Manajemen* 12, no. 1 (2022): 84–93.

Stefani, Ferenza Dwi, and Nur Samsiyah. “Penerapan media pembelajaran flashcard mengenal kata untuk anak berkebutuhan khusus di kelas inklusi.” *Jurnal Genre (Bahasa, Sastra, dan Pembelajarannya)* 2, no. 2 (April 2021): 103–7. https://doi.org/10.26555/jg.v2i2.2973.

Sugiyono, Dr. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. 2013.

Suparlan, Suparlan. *Peran Media Dalam Pembeajaran Di SD/MI | ISLAMIKA*. July 30, 2020. https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/islamika/article/view/796.

Tegeh, I. Made, and I. Made Kirna. “Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan Dengan Addie Model.” *Jurnal Ika* 11, no. 1 (2013).

Tukmasara, L. “Pembelajaran PAI Berbasis Cerita Nabi Dan Rasul Untuk Siswa.” *Jurnal Komprehensif* 1, no. 2 (2023): 74–81.

Wiliyanto, Dian Atnantomi, and Rizki Husadani. “Pemetaan Jumlah Kasus Speech Delay Di Sekolah Dasar Negeri Inklusif Kota Surakarta: Studi Kasus.” *Journal on Education* 6, no. 01 (2023): 9916–23.

Yunita, Sri, and Ucup Supriatna. “Pengaruh Penggunaan Media Puzzle terhadap Hasil Belajar Siswa.” *Syntax Idea* 3, no. 8 (August 2021): 1999. https://doi.org/10.36418/syntax-idea.v3i8.1451.

Yunita, Vika, Sujinah Sujinah, and Yarno Yarno. “Pengembangan Modul Ajar Berdiferensiasi Berbasis ADDIE pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SMK Negeri 2 Bojonegoro.” *Jurnal Pendidikan Madrasah* 9, no. 1 (August 2024): 115–22. https://doi.org/10.14421/jpm.2024.115-122.

Tim Kurikulum Departemen Pendidikan Dewan Pengurus Pusat Hidayatullah. *Pendidikan Berislam Kelas 4B*. Departemen Pendidikan Dewan Pengurus Pusat Hidayatullah, 2016.

LAMPIRAN

Lampiran 1 Data Observasi

No	Topik	Observasi	Hasil Observasi	Keterangan
1.	Kondisi awal pembelajaran	Aktivitas peserta didik sebelum pembelajaran dimulai	Sebelum pembelajaran dimulai, seluruh peserta didik melaksanakan salat dhuha di kelas Amanah. Setelah itu kegiatan dilanjutkan dengan doa bersama yang dipimpin oleh guru utama sebagai pembiasaan sebelum belajar.	Observasi Kegiatan belajar Mengajar di kelas inklusi (Amanah) SDIT Hidayatullah Yogyakarta, 2 maret 2026 , jam 08.30

2.	Kondisi kelas inklusi	Jumlah peserta didik, guru, dan karakteristik kelas	Kelas Amanah terdiri atas 12 peserta didik berkebutuhan khusus, didampingi oleh 1 guru utama dan 2 guru pendamping. Peserta didik memiliki ragam kebutuhan khusus, usia, tingkat kelas, serta kemampuan intelektual yang berbeda sehingga pembelajaran dikelompokkan berdasarkan	

			kemampuan belajar peserta didik.	
3.	Pengelompokan peserta didik	Pengaturan tempat duduk dan kelompok belajar	Peserta didik duduk pada meja dan kursi yang disesuaikan dengan tinggi badan serta dikelompokkan berdasarkan kemampuan belajar agar guru dapat memberikan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan masing-masing kelompok.	

4.	Pelaksanaan pembelajaran PAI	Metode pembelajaran yang digunakan guru	Guru menyampaikan materi secara bergantian kepada setiap kelompok dengan metode ceramah dan bercerita. Setelah penyampaian materi, peserta didik diberikan tugas yang disesuaikan dengan kemampuan masing-masing, seperti menyalin materi, menjawab soal, atau menulis	

			melalui metode dikte.	
5.	Media pembelajaran	Media yang digunakan guru	Pada materi Pendidikan Agama Islam, guru masih mengandalkan metode ceramah, bercerita, serta gambar-gambar yang terdapat pada buku ajar. Belum terdapat media visual interaktif yang dikembangkan secara khusus.	
6.	Guru pendamping	Peran guru pendamping dalam pembelajaran	Dua guru pendamping tidak hanya mendampingi peserta didik,	

			tetapi juga berperan aktif mengajar kelompok yang telah menjadi tanggung jawabnya.	
7.	Fasilitas kelas	Sarana yang mendukung pembelajaran	Kelas memiliki meja dan kursi yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik, lemari penyimpanan karya siswa, pencahayaan yang baik, ruang yang cukup untuk penggunaan media	

			pembelajaran, serta lingkungan kelas yang nyaman.	
8.	Fasilitas sekolah	Sarana pendukung pembelajaran	Sekolah memiliki masjid, kelas reguler, kelas tahfiz, serta kelas khusus inklusi (Kelas Amanah) yang digunakan untuk pembelajaran peserta didik berkebutuhan khusus.	
9.	Budaya sekolah	Pembiasaan keagamaan di sekolah	Pembiasaan yang dilakukan meliputi salat dhuha setiap pagi, murojaah	

			surat pendek, doa sebelum pembelajaran, salat berjamaah bagi peserta didik laki-laki di masjid, sedangkan peserta didik perempuan melaksanakan salat berjamaah di kelas.	

Lampiran 2 Data Wawancara

Nama Informan	: Astuti, S.Pd.
Jabatan	: Guru Utama Kelas Inklusi (Amanah)
Hari dan Tanggal	: Kamis, 30 April 2026
Waktu	: 13.00
Tempat	: Kelas Inklusi (Amanah)

Aspek	Pertanyaan	Jawaban Informan	Keterangan
Karakteristik peserta didik	Bagaimana karakteristik masing-masing rombongan belajar (rombel),	Waalaikumsalam. Jadi, rombongan belajar (rombel) itu kita bagi berdasarkan kemampuan akademiknya. Tapi di dalam satu rombel pun, jenis kekhususannya bisa berbeda-beda. Total ternyata ada sekitar 7 rombel. **Rombel Pertama (Kurikulum Reguler):** Ada Hafiz dan Rafin (Kelas 2). Awalnya mereka dari kelas reguler selama 3 bulan, tapi dipindah ke kelas amanah (khusus) karena kelas reguler kesulitan menangani mereka. Yang satu sangat diam (tidak mengerjakan tugas), yang satu sangat aktif. Setelah diobservasi lebih dari setahun, masalah mereka lebih ke **gaya**	Wawancara dengan ustadzah Astuti selaku guru utama kelas Amanah SDIT Hidayatullah Yogyakarta, tanggal 30 April 2026, jam 13.00 di kelas Amanah

		belajar. Mereka kesulitan jika diberi instruksi kolektif dan butuh diarahkan secara privat. Secara emosi aman, dan rencananya akan kami sosialisasikan kembali ke kelas reguler secara bertahap. **Rombel Kedua (Kurikulum Reguler):** Ada Nesha (Kelas 3). Dia sendirian di rombel ini. Dulu diagnosanya *speech delay*. Sekarang kemampuan bicaranya sangat luar biasa, tapi *speech delay* di masa lalu ternyata memengaruhi perkembangan mental dan emosinya. Usia mental atau *childish*-nya lebih dominan dibanding anak seusianya, sehingga berpengaruh ke kemampuan sosialisasi dan regulasi emosinya.	

		Rombel Ketiga (Kurikulum Reguler): Ada Kenzi, Harsan (Arzan), dan Ahzab (Arza) di Kelas 4. Harsan punya IQ yang cukup tinggi, tapi punya tantangan di emosi dan motivasi belajar. Kenzi dulunya diduga *speech delay* oleh tantenya, sekarang lambat dalam pengerjaan karena sering hilang fokus (suka bermain sendiri). Ahzab adalah siswa pindahan, tergolong *slow learner*, dan butuh waktu lebih lama untuk memahami materi. **Rombel Keempat (Kurikulum Modifikasi):** Ada Naila dan Nachua (Kelas 5). Mereka *slow learner* di tingkat yang cukup bawah, tapi belum masuk kategori tunagrahita karena kalau	

		diajak mengobrol masih cukup nyambung. Kurikulum kelas 5 dimodifikasi dan diturunkan standar materinya. **Rombel Kelima (Kurikulum Modifikasi & Individu):** Ada Mika (Kelas 2, Modifikasi) dan Juna (Kelas 4, Individu). Juna ini tingkat *slow learner*-nya lebih bawah lagi secara akademik dibandingkan Naila dan Nachua, meski secara sosialisasi mungkin sedikit lebih baik. Karena rentang kemampuannya jauh dari kelas aslinya, Juna memakai kurikulum individu (diambilkan dari materi kelas 2). **Rombel Keenam (Kurikulum Modifikasi):** Ada Farhan (Kelas 4). Secara akademik dimodifikasi dari kurikulum kelas 4. Dia	

		memiliki tunarungu ringan. Dulu masih ada sisa pendengaran jika dipanggil dari arah mana pun, tapi sekarang pendengarannya semakin menurun dan harus berhadapan langsung. **Rombel Ketujuh (Kelas 1):** Ada Seruni (ADHD dan Autis ringan) serta JJ (*speech delay*). JJ sampai sekarang tidak mau bicara (mengeluarkan kata-kata bermakna), padahal secara fisik ia bisa tertawa dan menangis. Kurang diketahui pasti apakah ini masalah motivasi atau trauma, karena dari pihak orang tua juga kurang mengetahui penyebabnya.	
Proses Pembelajaran	Bagaimana cara siswa	Untuk Rombel Ketiga (Kenzi, Harsan, Ahzab), mereka menggunakan kurikulum	Wawancara dengan ustadzah Astuti

	pada Rombel 3 mengikuti pembelajaran yang selama ini dilakukan?	reguler. Jadi cara mengajarnya sama dengan anak reguler, hanya saja karena isinya cuma tiga orang, jatuhnya jadi semi-privat. Metode tergantung materinya; ada berkisah, penjelasan langsung, atau praktik lalu diberi tugas. Alhamdulillah mereka lumayan bisa mengikuti, walau Ahzab (*slow learner*) memang agak lama pengerjaannya dibanding yang lain. Dulu di sekolah lamanya dia direkomendasikan pindah karena nilai rendah dan tidak mau menulis. Sementara Kenzi, kalau tidak bisa bukannya bertanya, malah bermain. Jadi tugasnya sering tidak selesai tepat waktu. Harsan (IQ tinggi) tantangannya ada di emosi.	selaku guru utama kelas Amanah SDIT Hidayatullah Yogyakarta, tanggal 30 April 2026, jam 13.00 di kelas Amanah

		Dulu kalau disuruh menulis banyak dia bisa menangis berguling-guling. Tapi logikanya jalan, jadi saya sering ajak diskusi santai: *"Kenapa sih kita harus belajar? Kenapa harus menulis?"* Pendekatan logis dan motivasi rutin sangat dibutuhkan untuk Harsan dan Kenzi.	
Pembelajaran Sejarah Islam	Metode apa yang digunakan dalam pembelajaran Sejarah Islam dan bagaimana respons siswa?	Di PAI kan banyak materinya, ada Fikih, Akidah, dan lain-lain. Kalau untuk Sejarah/Siroh Nabawiyah, saya biasanya menggunakan **metode berkisah**. Respons mereka Alhamdulillah sangat antusias. Saya menyampaikannya dengan nada seperti mendongeng.	Wawancara dengan ustadzah Astuti selaku guru utama kelas Amanah SDIT Hidayatullah Yogyakarta, tanggal 30 April 2026, jam 13.00 di kelas Amanah

		Misalnya, saya ajak mereka "perjalanan waktu": *"Yuk, kita kembali ke tahun 3 Hijriah, saat Rasulullah masih hidup!"* Mereka sangat tertarik dengan cara-cara seperti itu.	
Kebutuhan media pembelajaran	Apakah media visual membantu proses pembelajaran?	Sangat membantu. Tapi masalahnya saya kekurangan waktu untuk membuat media sendiri. Selama ini paling mengandalkan gambar-gambar di buku cetak, dan itu saja sudah membuat mereka senang. Belakangan ini saya melihat di Instagram ada video sejarah berbasis AI (Artificial Intelligence)—misalnya visualisasi berada di zaman Nabi Nuh atau zaman kerajaan Nusantara. Itu sangat bagus dan menarik. Anak-anak yang	Wawancara dengan ustadzah Astuti selaku guru utama kelas Amanah SDIT Hidayatullah Yogyakarta, tanggal 30 April 2026, jam 13.00 di kelas Amanah

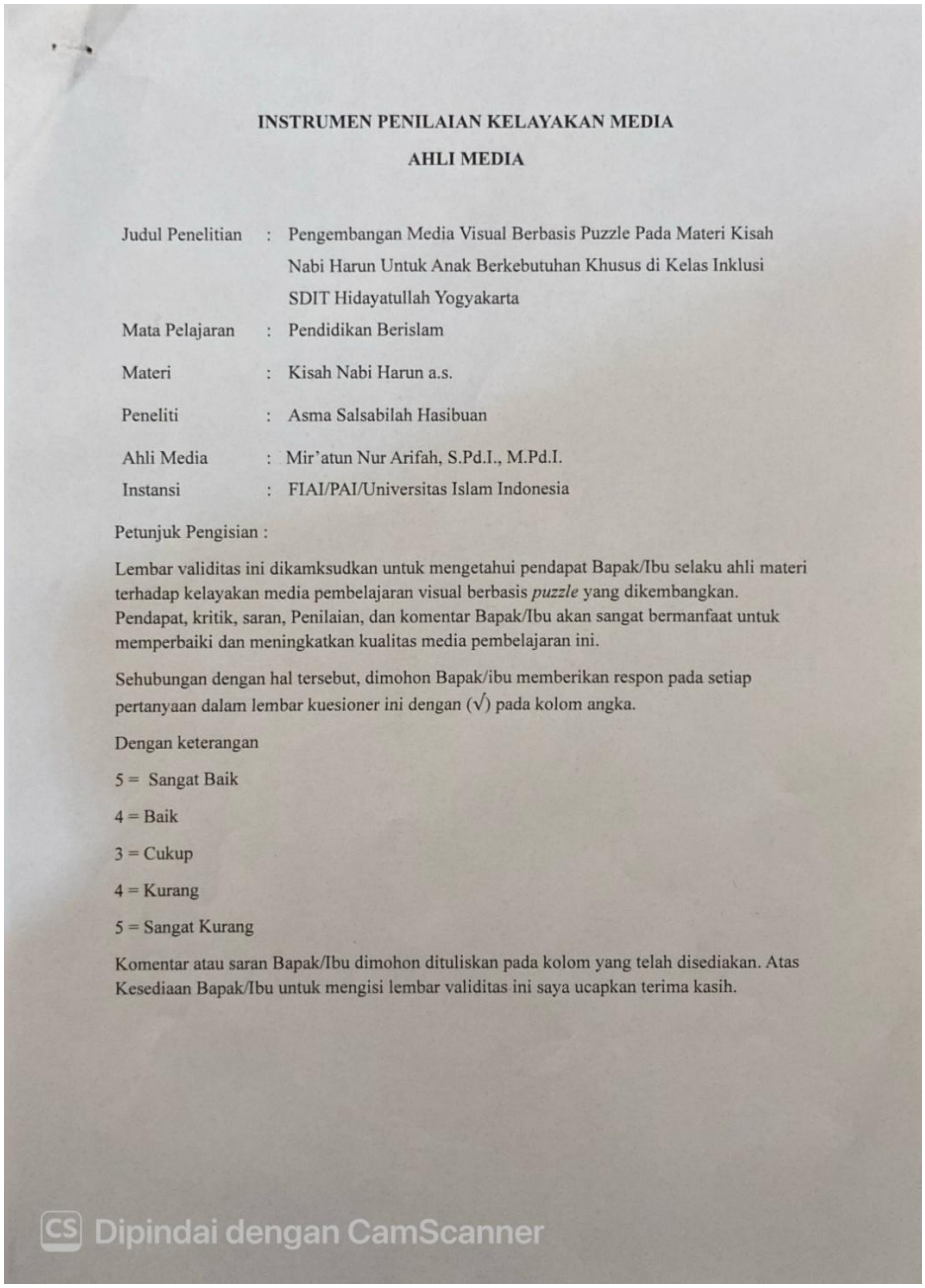
		kadang susah menghafal nama, akan jauh lebih mudah ingat kalau imajinasi mereka divisualisasikan. Saya punya keinginan mengembangkan media seperti itu, tapi belum ada waktunya.	
Materi yang membutuhkan media	Materi PAI apa yang paling membutuhkan media visual?	Biasanya yang Sejarah gitu Sangat butuh video/visualisasi agar anak-anak terbayang suasananya. Kalau dengan kisah lisan saja bagus untuk imajinasi, tapi dengan ditambah visual mereka akan jauh lebih ingat. Hal-hal yang abstrak (seperti Akidah/alam gaib) juga sulit jika divisualisasikan.	Wawancara dengan ustadzah Astuti selaku guru utama kelas Amanah SDIT Hidayatullah Yogyakarta, tanggal 30 April 2026, jam 13.00 di kelas Amanah
Penggunaan puzzle	Apakah siswa pernah belajar menggunakan kegiatan	Belum pernah, cuman respon mereka Ketika ada gambar seneng gak ada masalah. Mereka bisa bekerja sama.	Wawancara dengan ustadzah Astuti selaku guru utama kelas Amanah

	kelompok seperti menyusun puzzle?	Misal menyocokkan gambar gitu.	SDIT Hidayatullah Yogyakarta, tanggal 30 April 2026, jam 13.00 di kelas Amanah
Tantangan guru	Apa tantangan terbesar dalam mengajar siswa Rombel 3?	Tantangan terbesarnya adalah karena mereka menggunakan kurikulum reguler, maka ada tuntutan (beban moril) bagi kami para guru agar anak-anak ini bisa "tuntas kurikulum". Padahal, kondisi mereka masing-masing sangat unik. Ada yang IQ-nya tinggi tapi punya masalah regulasi emosi, ada yang sering kehilangan motivasi, dan sebagainya. Menjembatani antara target kurikulum yang standar dengan kondisi psikologis dan gaya belajar mereka yang butuh penanganan ekstra	Wawancara dengan ustadzah Astuti selaku guru utama kelas Amanah SDIT Hidayatullah Yogyakarta, tanggal 30 April 2026, jam 13.00 di kelas Amanah

		adalah tantangan yang paling besar.	

Lampiran 3 Lembar Instrumen Penilaian Kelayakan Media

1. Penilaian Kelayakan Media



INSTRUMEN PENILAIAN KELAYAKAN MEDIA

AHLI MEDIA

Judul Penelitian	:	Pengembangan Media Visual Berbasis Puzzle Pada Materi Kisah Nabi Harun Untuk Anak Berkebutuhan Khusus di Kelas Inklusi SDIT Hidayatullah Yogyakarta
Mata Pelajaran	:	Pendidikan Berislam
Materi	:	Kisah Nabi Harun a.s.
Peneliti	:	Asma Salsabilah Hasibuan
Ahli Media	:	Mir'atun Nur Arifah, S.Pd.I., M.Pd.I.
Instansi	:	FIAI/PAI/Universitas Islam Indonesia

Petunjuk Pengisian :

Lembar validitas ini dikamksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli materi terhadap kelayakan media pembelajaran visual berbasis *puzzle* yang dikembangkan. Pendapat, kritik, saran, Penilaian, dan komentar Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini.

Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/ibu memberikan respon pada setiap pertanyaan dalam lembar kuesioner ini dengan (√) pada kolom angka.

Dengan keterangan

5 = Sangat Baik

4 = Baik

3 = Cukup

4 = Kurang

5 = Sangat Kurang

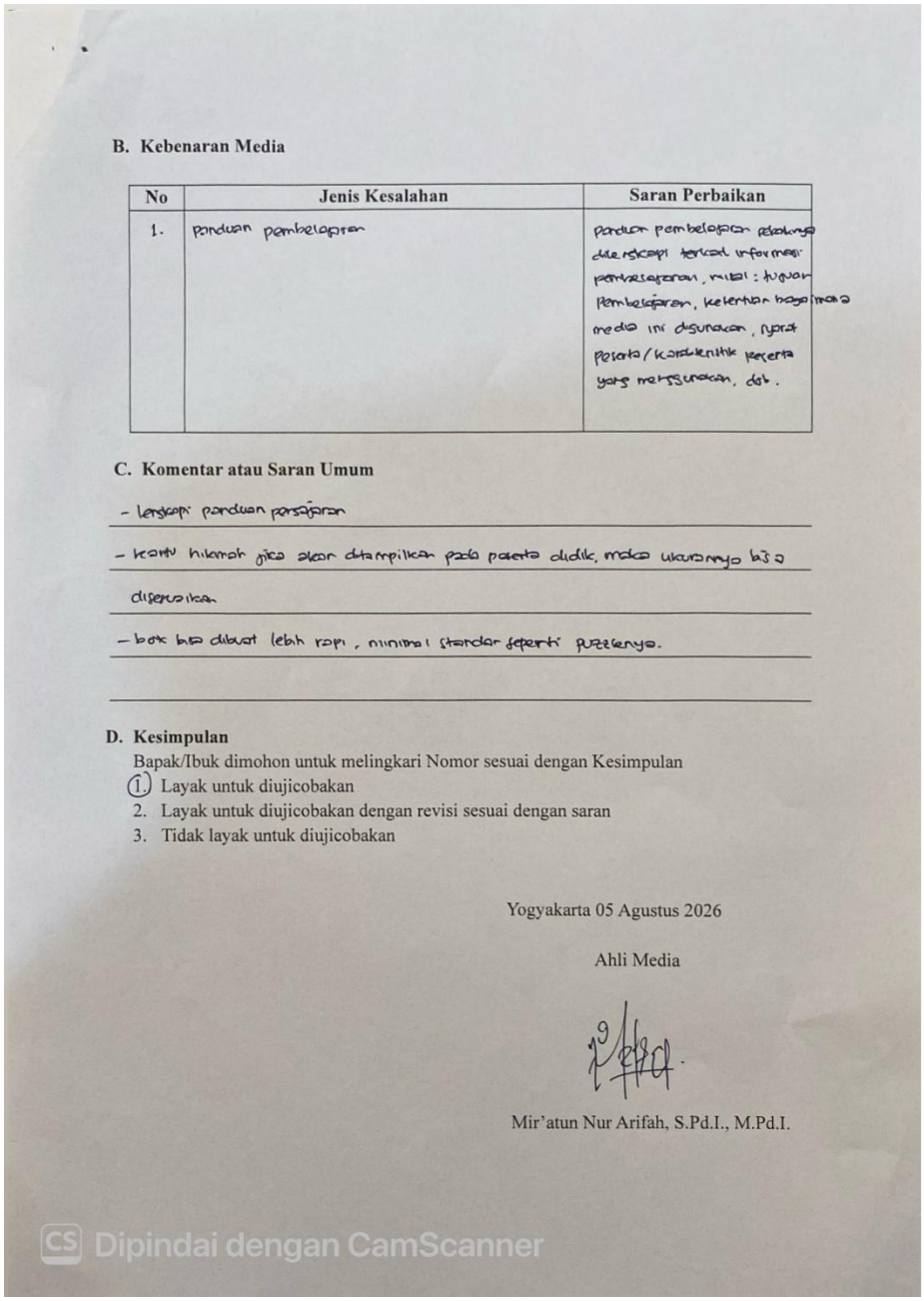
Komentar atau saran Bapak/Ibu dimohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas Kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validitas ini saya ucapkan terima kasih.

Dipindai dengan CamScanner

A. Penilaian Media

No	Aspek	Nilai				
		1	2	3	4	5
Rekayasa Media						
1.	Media sesuai dengan tujuan pembelajaran					
2.	Media mudah digunakan guru					✓
3.	Media mudah digunakan peserta didik					✓
4.	Media dapat digunakan berulang kali					✓
5.	Ukuran media sesuai untuk pembelajaran					✓
6.	Media aman digunakan peserta didik					✓
Aspek Tampilan Visual						
7.	Desain media menarik					✓
8.	Pemilihan warna serasi					✓
9.	Ilustrasi jelas dan mudah dikenali					✓
10.	Ilustrasi sesuai dengan materi					✓
11.	Ukuran gambar proporsional					✓
13.	Jenis huruf mudah dibaca					✓
14.	Ukuran huruf sesuai					✓
15.	Kalimat singkat dan mudah dipahami				✓	
Aspek Karakteristik ABK						
16.	Media membantu peserta didik memahami materi secara konkret				✓	
17.	Media mampu menarik perhatian peserta didik				✓	
18.	Media tidak terlalu ramai sehingga mudah dipahami				✓	
19.	Urutan puzzle membantu peserta didik memahami alur cerita				✓	
20.	Kartu hikmah mendukung pemahaman peserta didik			✓		
21.	Panduan mengajar membantu guru menggunakan media		✓			
22.	Media layak digunakan dalam pembelajaran kelas inklusi				✓	

Dipindai dengan CamScanner



B. Kebenaran Media

No	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
1.	panduan pembelajaran	Panduan pembelajaran sebaiknya dilengkapi terkait informasi pembelajaran, mulai : tujuan pembelajaran, ketentuan bagaimana media ini digunakan, syarat peserta / karakteristik peserta yang menggunakan, dll.

C. Komentar atau Saran Umum

- lengkapi panduan pembelajaran
- kartu hikmah jika akan ditampilkan pada peserta didik, maka ukurannya lebih diperbesar
- box bisa dibuat lebih rapi, minimal standar seperti puzzlenya.

D. Kesimpulan

Bapak/Ibuk dimohon untuk melingkari Nomor sesuai dengan Kesimpulan

1. Layak untuk diujicobakan
2. Layak untuk diujicobakan dengan revisi sesuai dengan saran
3. Tidak layak untuk diujicobakan

Yogyakarta 05 Agustus 2026

Ahli Media

Mir'atun Nur Arifah, S.Pd.I., M.Pd.I.

Dipindai dengan CamScanner

2. Penilaian Kelayakan Materi

INSTRUMEN PENILAIAN KELAYAKAN MEDIA

AHLI MATERI

Judul Penelitian	:	Pengembangan Media Visual Berbasis Puzzle Pada Materi Kisah Nabi Harun Untuk Anak Berkebutuhan Khusus di Kelas Inklusi SDIT Hidayatullah Yogyakarta
Mata Pelajaran	:	Pendidikan Berislam
Materi	:	Kisah Nabi Harun a.s.
Peneliti	:	Asma Salsabilah Hasibuan
Ahli Materi	:	Dr. Ahmad Zubaidi, S.Pd., M.Pd.
Instansi	:	FIAI/PAI/Universitas Islam Indonesia

Petunjuk Pengisian :

Lembar validitas ini dikamksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli materi terhadap kelayakan media pembelajaran visual berbasis *puzzle* yang dikembangkan. Pendapat, kritik, saran, Penilaian, dan komentar Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini.

Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/ibu memberikan respon pada setiap pertanyaan dalam lembar kuesioner ini dengan (√) pada kolom angka.

Dengan keterangan

5 = Sangat Baik

4 = Baik

3 = Cukup

4 = Kurang

5 = Sangat Kurang

Komentar atau saran Bapak/Ibu dimohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas Kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validitas ini saya ucapkan terima kasih.

Dipindai dengan CamScanner

A. Penilaian Materi

No	Aspek	Nilai				
		1	2	3	4	5
Kesesuaian Materi						
1.	Kesesuaian materi dengan Capaian Pembelajaran (CP)					√
2.	Kesesuaian materi dengan Tujuan Pembelajaran					√
3.	Kebenaran isi materi Kisah Nabi Harun a.s				√	
4.	Urutan penyajian materi sudah runtut				√	
5.	Materi sesuai dengan buku ajar yang digunakan sekolah					√
Aspek Pembelajaran						
6.	Materi mudah dipahami peserta didik berkebutuhan khusus				√	
7.	Materi disajikan secara sederhana dan konkret			√		
8.	Kalimat mudah dipahami peserta didik			√		
9.	Materi mampu membantu peserta didik memahami alur kisah			√		
10.	Materi sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas inklusi			√		
Aspek Nilai Pendidikan Islam						
11.	Nilai-nilai Islami disampaikan dengan benar					√
12.	Hikmah yang disajikan sesuai isi materi				√	
13.	Tidak terdapat penyimpangan konsep keislaman				√	
14.	Media mendukung pencapaian tujuan pembelajaran Pendidikan Berislam					√

Dipindai dengan CamScanner

B. Kebenaran Materi

No	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
1	Sebaiknya setiap gambar mencerminkan nilai Islam yang setidaknya bisa diterapkan oleh peserta didik. Misalkan, gambar 9 coba perhatikan. Apakah peserta didik disuruh untuk menyembah berhala, apa nilai Islamnya	Revisi dengan gambar yang mencerminkan nilai Islam dan tidak menimbulkan bias penerapan.
2	Sejarah tanpa rekonstruksi adalah omong kosong. Jika melihat alur cerita media itu, sepertinya tanpa ada sebuah sebab-akibat.	Tambahkan catatan sebab-akibat dari setiap peristiwa
3	Apa aspek inklusi yang ada dalam materi tersebut ? berikan beberapa justifikasi	Justifikasi

C. Komentar atau Saran Umum

Sudah bagus tetapi butuh poles sedikit

Dipindai dengan CamScanner

D. Kesimpulan

Bapak/Ibuk dimohon untuk melingkari Nomor sesuai dengan Kesimpulan

~~1. Layak untuk diujicobakan~~

2. Layak untuk diujicobakan dengan revisi sesuai dengan saran

~~3. Tidak layak untuk diujicobakan~~

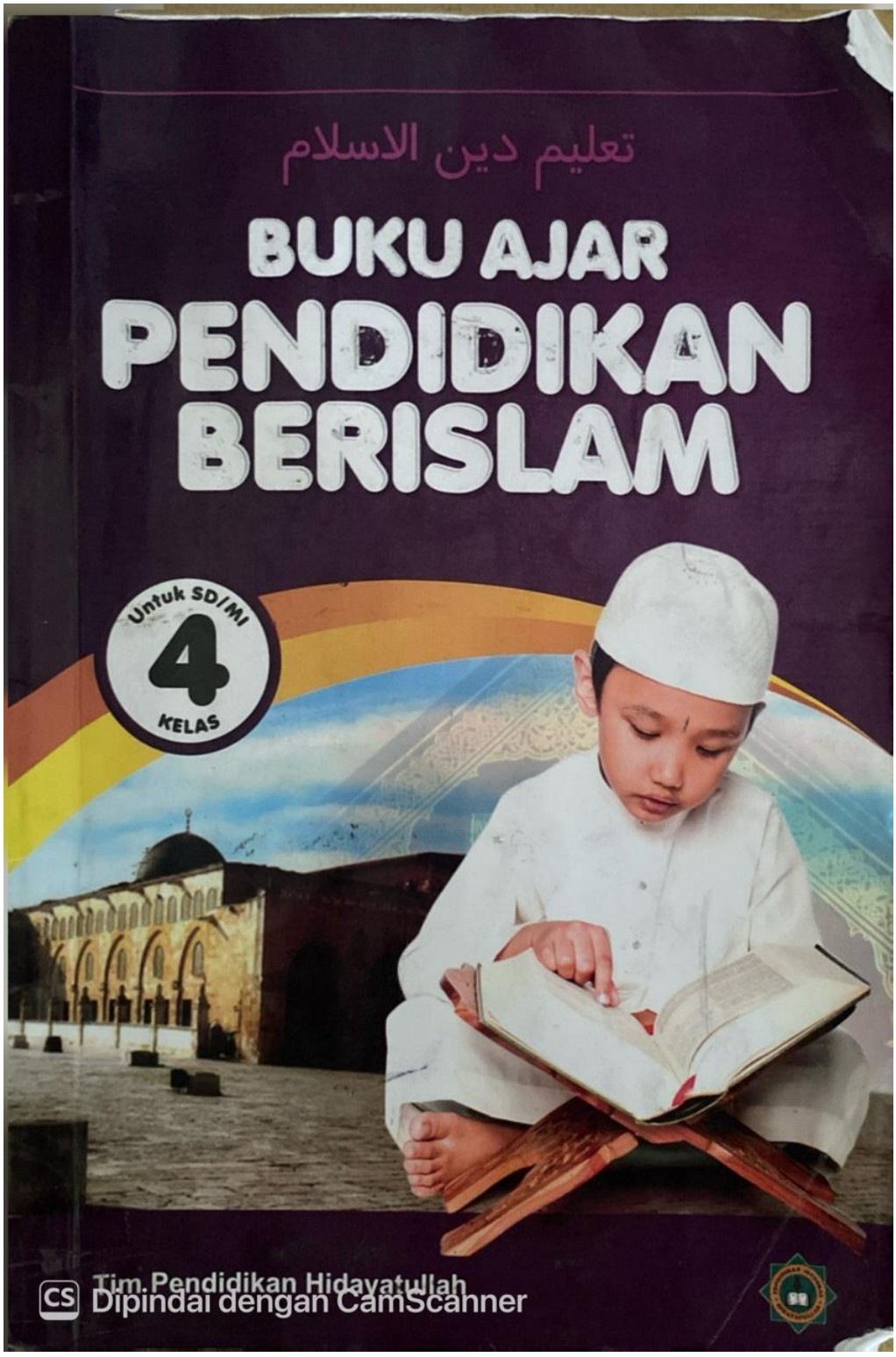
Yogyakarta 7 Agustus 2026

Ahli Materi

Dr. Ahmad Zubaidi, S.Pd., M.Pd.

Dipindai dengan CamScanner

Lampiran 4 Sumber Belajar



Lampiran 5 Dokumentasi










FATIH
ASSYIFA
ENZO


bindex

Lampiran 6 Surat Izin Penelitian



UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

FAKULTAS ILMU AGAMA ISLAM

Gedung K.H. Wahid Hasyim
Kampus Terpadu Universitas Islam Indonesia
Jl. Kaliurang km 14,5 Yogyakarta 55584
T. (0274) 898444 ext. 4511
F. (0274) 898463
E. fiai@uii.ac.id
W. fis.uii.ac.id

Nomor : 643/Dek/10/DAURT/FIAI/VII/2025
H a l : ***Observasi dan Wawancara***

10 Juli 2025 M
14 Muharam 1447 H

Kepada Yth.
Kepala Sekolah, SD IT HidayatullahYogyakarta
Jl. Palagan Tentara pelajar KM.14,5
Di tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Berkenaan dengan tugas pada Mata Kuliah Obeservasi awal penelitian Skripsi untuk mahasiswa semester 6 (Enam) Program Studi Pendidikan Agama Islam, Jurusan Studi Islam, Fakultas Ilmu Agama Islam, Universitas Islam Indonesia, maka dengan ini kami mohon bantuan Bapak/Ibu/Sdr untuk memberi ijin pada mahasiswa kami untuk melakukan wawancara dan observasi pada instansi Bapak/Ibu.

Adapun nama mahasiswa adalah sebagai berikut,

No.	Nama	No. Mahasiswa	Program Studi
1.	Asma Salsabilah Hasibuan	22422081	Pendidikan Agama Islam

Demikian permohonan kami, atas perhatian dan kerjasama Bapak/Ibu/Sdr kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Dekan,

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU AGAMA ISLAM

Dr. Asmuni, MA.